

Adventures

Martin Deppe



Eiernder Held Ich hab's kommen sehen: Guybrush Threepwood wackelt durch **Monkey Island 4**, als hätte er zu viel inseleigenen Rum probiert. Schuld ist die verkorkste Tastatur-Steuerung, die mich schon bei **Grim Fandango** in den Wahnsinn trieb. Hier hat LucasArts zu stark an die Feature-Liste gedacht und die weltweite Bedienungs-Kritik an **Grim Fandango** ignoriert. Klar, Innovation muss sein, aber bitte nicht in die falsche Richtung. Die neue 3D-Grafik macht's doch richtig: Sie bewahrt den Stil der Vorgänger und damit ihren Charme. Und Rätsel sowie Humor haben die alte Klasse.

Gute Besserung, Lara! Mit **Tomb Raider 5** geht eine Serie zu Ende, die wie kaum eine andere die Spielergemeinde geteilt hat. Allein schon in unserer Redaktion reicht die Spannweite vom Lara-Hasser bis zum Fan. Doch Fräulein Croft kommt wieder: Eidos will ihr die längst überfällige Frischzellenkur verpassen. Unter dem Arbeitstitel **Lara Croft – Next Generation** entsteht gerade eine neue Grafik-Engine, die den veralteten eckigen Look ersetzen soll. Auch das Grabräuber-Image wird entstaubt, die neuen Abenteuer sollen moderner werden. Das wurde nach Teil 4 allerdings auch schon versprochen – ich bin gespannt, ob sich Eidos diesmal daran hält.

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	NEU	91%
4	Diablo 2	Rollenspiel	8/00	90%
5	System Shock 2	Rollenspiel	10/99	90%
6	Grim Fandango	Adventure	1/99	88%
7	Monkey Island 4	Adventure	NEU	86%
8	Metal Gear Solid (deutsche Version)	Action-Adventure	NEU	86%
9	Outcast	Action-Adventure	8/99	87%
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	NEU	82%
22	Indiana Jones 5	Action-Adventure	1/00	82%
23	Planescape Torment	Rollenspiel	2/00	82%
24	Icwind 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

Monkey Island 4	150
Tomb Raider 5	156
Technomage	158
Hitman	160
Baldur's Gate 2 (dt. Version)	164
Deep Space 9: The Fallen	166
Der Weg nach El Dorado	168
Die Mumie	169
Timeline • Blair Witch 2	170
Metal Gear Solid (dt. Version)	171
Die Legende des Propheten	171

Zurück in der Karibik

Monkey Island 4



Die beste Adventure-Serie aller Zeiten überlebt den Sprung in die dritte Dimension. Teil 4 ist trotz mäßiger Steuerung wieder ein Spielspaß-Wunder.

Die fast schon legendären **Monkey Island**-Spiele haben sich seit dem ersten Teil, 1990 erschienen, einen Platz im Herzen vieler Adventure-Freunde erobert. Alle bisherigen Parts sprühten nur so vor Wortwitz und coolen Ideen; einige der Rätsel genießen Kult-Status. Held und Spieler-Alter-Ego ist der etwas tollpatschige Möchtegern-Pirat Guybrush Threepwood. Der vierte Teil, **Flucht von Monkey Island**, wechselt zwar grafisch in die dritte Dimension, steht aber ansonsten seinen Vorgängern an Skurrilität

und Spielspaß kaum nach. Kenner der Serie werden mit alten Kumpanen konfrontiert und können sich an den vielen

kleinen Anspielungen auf die Vorgänger erfreuen. Affeninsel-Neulinge kommen aber auch ohne Insider-Wissen aus.

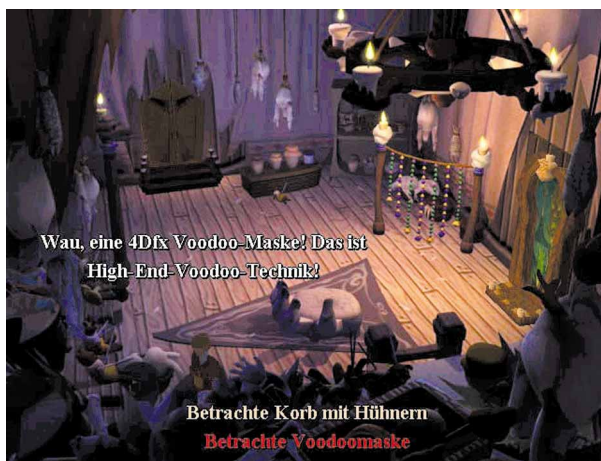
Elaine ist tot

Australier sind schlechte Menschen. Jedenfalls alle, die unser Held Guybrush Threepwood kennt. Und der kennt nur einen: den fiesen Immobilienhai Ozzie Mantis. Ozzie kauft in der bisher intakten Piratenwelt der Karibik Gebäude auf, um sie – oh Graus – in Touristenattraktionen zu verwandeln. Schrecklich, aber noch nicht einmal das größte Problem unseres armen Möchtegernpiraten. Zu allem Überflus wurde seine bezaubernde Angetraute, die Gouverneurin Elaine, während der dreimonatigen Hochzeitsreise ihres Amtes enthoben und für tot erklärt. Guybrush muss ihr bei der Wiederwahl-Kampagne helfen. Das ist nicht einfach, denn Charles L. Charles, ihr zwielichtiger Gegenkandidat, hat ein tödliches Wahlprogramm: »Freigrog für alle!« – welcher Pirat kann da schon widerstehen?

Bis zur Lösung aller Rätsel muss der geplagte Guybrush fünf Inseln bereisen und am Schluss einen sehr alten Be-



Auf **Monkey Island**: Von Jojo, dem Affen in der rechten Hütte, bekommen Sie wichtige Tipps für den Monkey Kombat (Direct3D, 640x480).



Guybrush entdeckt, woher die **Voodoo-Grafikkarten** wirklich kommen...

kannten besiegen. Zwischen den Knobel-Strecken erzählen ausführliche Zwischensequenzen die Handlung weiter, die in einer Art aufgebohrter Spiel-Grafik ablaufen und sich sehr passend in die Erscheinung des Programms einfügen.

Sprung vom Felsen

Traditionelle Stärke der **Monkey Island**-Spiele sind die abgedrehten Rätsel. Beispiel gefällig? Um auf Jambalaya das Klippen-springen zu gewinnen, müssen Sie: erstens einen Preisrichter

mit vertraulichen Informationen erpressen, zweitens in einer Piratenschule den Abschlusstest verpatzen, um den windschnittigen Klassendepp-Hut zu erhalten. Und drittens dem Klippen-sprung-Favoriten etwas Ekliges in sein Badeöl praktizieren und viertens obendrein noch die richtigen Figuren springen. Von ähnlichem Kaliber sind die meisten Aufgaben – knifflig, aber mit Geduld und Fantasie lösbar. Einige wenige dürften allerdings auch Profis überfordern. Besonders, da es zuweilen fast gar keine Hinweise auf die richtige Vorgehensweise gibt und man nur durch fröhliches Ausprobieren vorankommt.

Du kämpfst wie ein Mädchen!

Legendär seit Teil 1: Schwertkämpfe verlaufen unblutig und werden von dem Kämpfer gewonnen, der seinem Kontrahenten die treffendsten Beleidigungen an den Kopf wirft. Dieses Prinzip wird von **Flucht von Monkey Island** noch ausgebaut: Diesmal gibt es beispielsweise auch ein Beleidigungs-Armdrücken. Welch wichtiger Bestandteil der Piratenkultur die Schimpfwort-Kanonaden sind, lässt sich auch daran ablesen, dass Guybrush, um das Spiel zu gewinnen, gleich die »Ultimative Beleidigung« finden muss. Diese Mega-Beschimpfung ist so übel, dass auch gestandene Salzwasser-Haudegen alle Willenskraft verlieren, wenn sie damit konfrontiert werden.



Die Entwicklung der Affeninsel-Serie von 1990 bis 1997.

Von oben nach unten:

Secret of Monkey Island (1990),
LeChuck's Revenge (1991),
Curse of Monkey Island (1997).

Laras Inventar

Viele Rätsel basieren auf einer geschickten Kombination von Gegenständen. Guybrush hat dazu ein **Tomb Raider**-ähnliches Inventar bekommen; die übersichtliche Schatzkiste aus Teil 3 ist leider nicht mehr dabei. Netterweise verschwinden überflüssige Objekte, sobald ein Kapitel abgeschlossen ist. Gag am Rande: Manchmal beschwerten sich Charaktere, wenn unser Held in seine Sachen schauen will: »Schatz, wir hatten doch darüber gesprochen, dass du dein unordentliches Inventar nicht über den Fußboden verteilen sollst.«, zetert beispielsweise Guybrushs Gattin Elaine in der Gouverneursresidenz.

Gut gerendert, mäßig animiert

Anders als bei den drei 2D-Vorgängern setzt LucasArts auf 3D wie bei **Grim Fandango**. Die Hintergründe erstrahlen in Rendergrafik, während Figuren und Gegenstände Polygon-Modelle sind. Die Engine ist nicht auf der Höhe der Zeit: Allzu statisch wirken die meisten Schauplätze, und bei den nicht sehr detaillierten Charakteren erinnern die etwas marionettenhaften Animationen zuweilen an die Augsburger Puppenkiste. Obendrein lässt sich die Auflösung nicht höher als 640 mal 480 Pixel schrauben.



Guybrush führt freundliche Gespräche mit der verwunschenen **Gallionsfigur**.

Martin Deppe



Fast wie früher

Alte Liebe rostet nicht! Schon nach wenigen Minuten Spielzeit war ich wieder voll in Piratenstimmung. Humor und Rätsel hat LucasArts auch wieder her-

vorragend hinbekommen. Im Gegensatz zu Gunnar gefällt mir die 3D-Grafik, die technisch zwar etwas hinterherhinkt, aber konsequent den Stil der Vorgänger bewahrt.

Die Steuerung hingegen habe ich schon bei **Grim Fandango** gehasst: Point-and-click würde doch auch in 3D funktionieren, warum also ändern? Die Tastenbewegung ist nervig, ungenau und reichlich umständlich. Aber egal, für ein Adventure von der Klasse eines **Monkey Island 4** gewöhne ich mich an alles – und wenn ich's auf dem Kopf stehend spielen müsste. Trotz der Bedienungs-Tücken ist auch der vierte Teil der **Monkey-Saga** wieder ein Spielspaß-Feuerwerk geworden. Und hat aufgrund des gewaltfreien Themas echte Weihnachtsgeschenk-Qualitäten...

Dennoch reicht's in der Grafik-Wertung für ein knappes »Gut«, weil die Orte sehr stilvoll geraten sind und das Flair treffen.

Uneingeschränkt zu loben ist hingegen die famose Musik, die von Schauplatz zu Schauplatz wechselt und mit unaufdringlichen Karibik-Klängen Piraten-Feeling auf den PC zaubert. Michael Land, auch schon Chefmusiker bei **Monkey Island 3**, hat einen Soundtrack geschaffen, der derzeit seinesgleichen sucht.

Petra Schmitz



Nächte unter Palmen

Ringe zieren meine Augen. Kein Wunder, habe ich doch die vergangenen Nächte nicht im Bett, sondern in der Karibik verbracht. Die Kolle-

gen können mich übrigens nur noch mit Augenklappe und im Piratenslang ansprechen. Kurz: Monkey Island 4 hat es wieder geschafft. Die Gags wandern sofort in meinen Spiele-Zitatenschatz, von den Rätseln werde ich noch meinen Enkeln erzählen, und LucasArts bekommt von mir den goldenen Enterhaken verliehen. Was die Steuerung angeht: vergeben und vergessen – wer so tolle Stimmung schafft, darf bei der Bedienung ein bisschen danebenliegen. Der vierte Teil setzt die Serie würdig fort.

Ganz ohne Maus

Warnung: **Monkey Island 4** verwendet die nervige Tastatur-Steuerung, die schon **Grim Fandango** dem Spielspaß geschadet hat, allerdings um zwei Komfortfunktionen verbessert. Es verzichtet komplett auf die Maus; den Helden bewegen Sie per Pfeil-Tasten. »Links« und »Rechts« bewirken eine Drehung auf der Stelle, »Hoch« und »Runter« lassen Guybrush vor- und zurücklaufen. Wenn ein manipulierbares Objekt in

sein Blickfeld gerät, dreht er sein Polygon-Köpfchen, und (Verbesserung 1) eine Textzeile verrät, was er damit anstellen kann: Etwa »Gehe durch Tür« oder »Jongliere Kokosnuss«. Ein Druck auf den Return-Button löst dann die Aktion aus. Die Standardbefehle »Nehmen«, »Verwenden« und »Betrachten« sind eigenen Tasten zugeordnet. Die zweite Verbesserung: Für das Verlassen des Bildes gibt's einen Shortcut, um dem Spieler den Weg zum Bildschirmrand zu ersparen. Die Belegung ist frei wählbar, allerdings lässt sich aus unerfindlichen Gründen die Steuerung-Taste nicht belegen. Alternativ dürfen Sie Joystick oder Gamepad benutzen, was bei Letzterem sogar ganz passabel klappt.

Um entfernte Orte zu erreichen, marschiert Guybrush wie in den Vorgängern direkt über eine gezeichnete Landkarte, die es von jeder Insel gibt. Zwischen den Eilanden reist er per Schiff. Um das zu bekommen, muss unser Lieblingspirat allerdings erstmal eine Reihe Rätsel lösen.

Sam & Max sind auch dabei

Gehört Humor in Computerspielen? Fans von LucasArts-Adventures beantworten die Frage



Kniffliges Spiel im Spiel: Die Rätsel-Prügelei **Monkey Kombat**.



Die **Zwischensequenzen** sind technisch nicht gerade der Überhammer, dafür aber sehr lustig und einigermaßen zahlreich.

mit einem klaren »Ja«. Guybrush's Abenteuer sprudeln vor witzigen Detail nur so über. Da

gibt's Anspielungen auf andere LucasArts-Produkte (im Gezeiten-Sumpf liegt ein abgestürzter X-Wing), die reale Welt (auf einer Insel steht ein »Planet Threepwood«-Restaurant) sowie massenweise andere Witzchen und kleine Absurditäten. Das beginnt schon im Options-Bildschirm: Wenn Sie den Menüpunkt »Multiplayer« anklicken, verhört Sie das Programm wortreich. Garanten für den bewährten Humor sind die Designer Stemmle und Clark: beides LucasArts-Veteranen, die schon an Juwelen wie **Sam & Max** oder **Indiana Jones 4** mitgearbeitet haben. Im Gezeiten-Sumpf werden Sie – wenn Sie gut suchen – übrigens auch eine etwas surreale Begegnung mit Sam und Max haben, den tierischen Detektiven aus dem gleichnamigen Spiel.

Anspielungen auf die Vorgänger fallen in den Gesprächen ebenfalls in großer Zahl,

Technik-Check

Monkey Island 4 unterstützt nur eine einzige Auflösung: 640 mal 480 Bildpunkte. Damit ist es auch auf vielen älteren PCs problemlos spielbar, eine Grafikkarte mit 8 MByte Speicher genügt. Als Schnittstelle werden Direct3D oder OpenGL angeboten, wobei Letzteres zwar die bessere Bildqualität zu bieten hat, aber auch etwas langsamer läuft.

Festplatte/RAM

Eine Vollinstallation nimmt zwar 1.133 MByte in Anspruch, sorgt aber für kurze Nachladezeiten im Spiel und schnelleren Zugriff bei den häufigen Zwischensequenzen. Mit 32 MByte Hauptspeicher werden diese nur im streifigen Interlace-Modus wiedergegeben, erst mit 64

MByte ist die Bildqualität mit denen der Spielszenen vergleichbar. Ab 96 MByte konnten wir keine Probleme mehr feststellen.

Tuning-Tipps

TIPP 1: Verwenden Sie – wenn möglich – Direct3D als Grafik-Schnittstelle. Unter OpenGL sind die Hardware-Ansprüche deutlich höher.

TIPP 2: Die einzige Einflussnahme auf die Geschwindigkeit ist die Farbtiefe. Bei Problemen sollten Sie auf 16 Bit zurückschalten.

TIPP 3: Verwenden Sie den neuesten Treiber für Ihre Grafikkarte.

TIPP 4: Bei Prozessoren mit mehr als 400 MHz sollten Sie probeweise auf OpenGL schalten, die Bildqualität ist hier deutlich besser.

Die Performance-Tabelle

		Voodoo 1	Rage 128	Matrox G400	Voodoo2	TNT 1	TNT 2	Voodoo 3	Geforce 256
P200 MMX	640x480 32 MByte	■	■	■	■	■	■	■	■
P II/300	640x480	■	■	■	■	■	■	■	■
AMD K6-2/450	64 MByte	■	■	■	■	■	■	■	■
PIII/500	640x480	■	■	■	■	■	■	■	■
Athlon 500	128 MByte	■	■	■	■	■	■	■	■
PIII/700	640x480	■	■	■	■	■	■	■	■
Athlon 700	128 MByte	■	■	■	■	■	■	■	■

□ nicht möglich, bzw. nicht spielbar ■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß ■ mäßig ruckelnd, noch spielbar ■ flüssiges Spielen möglich



In der Ehrfurcht gebietenden **Kathedrale** trifft Guybrush die Vertreter einer sehr obskuren Religion.

netterweise zumeist so, dass sie auch von Serien-Einsteigern verstanden werden können. Veteranen haben aber noch ein bisschen mehr Spaß – wie pas-

send, dass LucasArts noch vor Weihnachten eine Compilation mit den ersten drei **Monkey**-Spielen herausbringen will.

Stimmbrush

Guybrush spricht Deutsch. Und das gut: Der hiesige Vertrieb, Electronic Arts, hat die hervorragende Sprachausgabe der US-Version sehr ordentlich synchronisiert. Als Sprecher von Mr. Threepwood wurde mit Norman Matt übrigens der gleiche, sehr gute Sprecher eingekauft, der schon in Teil 3 zum Einsatz kam. Wir haben beim

Test parallel die US- und die deutsche Version gespielt. Nennenswerte Qualitätsunterschiede konnten wir nicht feststellen, auch Übersetzungsfehler sind uns nur wenige aufgefallen. An einigen Stellen sind im Bildschirmtext allerdings Schnitzer passiert: Manche Wörter wurden nicht übertragen, was in der Interface-Zeile zu unschönen Sätzen wie »Verwende partially complete ultimate insult mit Bronzehut« führt. Die Verständlichkeit leidet darunter allerdings kaum, da zu jedem Objekt ein Bild vorhanden ist. **GUN**



Im Laden für **Piraten-Bedarf** gibt's Prothesen.



Suche nach dem **Goldversteck** unter Wasser: Guybrush Threepwood kann (wie schon aus Teil 1 bekannt) zum Glück ziemlich lange die Luft anhalten.

Gunnar Lott



Lass mich dein Pirat sein

Heiliger Klabaüter! Was für Rätsel! Die Aufgaben bei Monkey Island 4 sind fast alle witzig, abgedreht, intelligent – und teilweise sehr,

sehr schwer. Genre-Einsteiger sollten sich nicht scheuen, eine Lösungshilfe zu Hand zu nehmen – zumal der faire Easy-Modus, den bis jetzt alle Monkey Islands hatten, diesmal fehlt. Aber auch hart gesottene Knobelisten dürften das eine oder andere Mal verzweifeln: Zwei oder drei Rätsel sind recht unlogisch geraten. Die Masse hält aber das gewohnte LucasArts-Niveau – und die Rätsel-Prügelei Monkey Kom- bat in Akt 4 hat das Zeug zum Klassiker.

Und noch ein bisschen Kritik: Die 3D-Grafik ist technisch nicht auf dem aktuellen Stand, nur der konsequent durchgehaltene Stil der Render-Hintergründe hievt die Note auf eine »Zwei Minus«. Das größte Ärgernis bleibt aber die doofe Tastensteuerung, die der traditionellen Point-and-click-Bedienung einfach in jedem Punkt unterlegen ist. Wenigstens haben die Designer ein paar Komfortfunktionen (wie die »Bild-verlassen-Taste«) eingebaut, die mir beim Test das eine oder andere graue Haar erspart haben.

Alles wird gut

Aber Schwamm drüber: Bei einem Adventure ist die Bedienung nicht so wichtig wie bei einem Actionspiel, und in Sachen Witz und Rätselqualität belegt Monkey Island 4 unangefochten Platz 1 im Jahr 2000. Die Steuerungs-Nervigkeiten haben mich nicht davon abgehalten, das Programm wie im Rausch durchzuspielen. Und ich habe fast jede Minute der – leider nur 20 Stunden langen – Spielzeit genossen. Für Adventure-Fans ist Monkey Island 4 auf jeden Fall ein Muss, alle anderen sollten anhand der Demo (gab's auf der CD von Ausgabe 12/2000) vorher schauen, ob ihnen die Steuerung zusagt.

Flucht von Monkey Island

Genre:	Adventure	Preis:	ca. 80 Mark
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	Hersteller:	LucasArts
Sprache:	Deutsch	Festplatte:	ca. 200 bis 1.100 MByte
Multiplayer:	Einer	Spieler:	Einer pro Original
3D-Karten:	<div style="display: flex; flex-wrap: wrap;"> <div style="margin-right: 10px;">Voodoo 1</div> <div style="margin-right: 10px;">Voodoo 2</div> <div style="margin-right: 10px;">Voodoo 3</div> <div style="margin-right: 10px;">Riva TNT</div> <div style="margin-right: 10px;">Riva TNT2</div> <div style="margin-right: 10px;">Geforce</div> <div style="margin-right: 10px;">Matrox G400</div> <div style="margin-right: 10px;">Rage 128</div> </div>		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200 MMX	Pentium II/300	Pentium II/400
32 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD	128 MByte RAM, 16fach CD
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

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

Kniffliges, sehr witziges Abenteuer mit mäßiger Steuerung.



Die Lara ist tot, es lebe die Lara

Tomb Raider 5

Mit dem offiziell letzten Tomb Raider verabschiedet sich Lara von der legendären Action-Adventure-Serie – stilecht ohne merkliche Verbesserung der Grafikengine.



Auf Video-CD:
Video-Special

Seit ihrem letzten Ausflug nach Ägypten gilt Lara Croft als verschollen, vielleicht ist sie sogar tot. Nun sitzen ihre Freunde im Croftschen Kaminzimmer beim Tee und erzählen sich Geschichten über die furchtlose Archäologin mit der ausdrucksstarken Oberweite. Zusammengefasst bilden diese Abenteuer den fünften Lara-Streich **Tomb Raider: Die Chronik**. Laut Eidos ist dies das letzte Action-Adventure der Serie. Die Heldin soll aber in neuen Spielen weiterleben. Am ersten wird schon gewerkelt (Arbeitstitel: **Lara Croft – Next Generation**), inklusive neuer Engine.

Geschichten aus der Gruft

Wer denkt, er muss sich jetzt zurücklehnen, um den Erzählungen tattriger Greise zu lauschen, ist schief gewickelt. Natürlich sind wieder Sie es, der Lara geschickt durch die vier neuen Episoden lenken darf. Die erste startet in der Oper von Rom. Dort geht es um einen wertvollen Stein, den windige Ganoven Lara streitig machen



Lara balanciert über Seile wie eine geübte Zirkusakrobatin.



Beim Militär wird Tarnung großgeschrieben. Miss Croft passt sich in der Basis nahezu perfekt den Hintergründen an.

wollen. Ihren Erzfeind Larsen trifft sie dabei auch wieder.

Danach schlägt sich Lara als 16jährige auf der Suche nach dem Herz eines Untoten durch Wind und Wetter. Im dritten Abschnitt dringt sie in eine geheime militärische Basis ein. In

der letzten Episode kämpft sie in einem Hochhaus gegen die Hightech-Krieger einer mysteriösen Organisation.

Wo sind die Kisten?

Tomb Raider-Veteranen bemerken schnell, dass die berühmten Kisten- und Steinquader-Rätsel reduziert wurden. Stattdessen liegt der Schwerpunkt unter anderem auf dem Finden von Chipkarten, um damit Tore zu öffnen. Oder Sie ballern sich den Weg einfach frei. Einige Episoden verlangen vor allem einen guten Orientierungssinn. Wenn Sie auch nur etwas zu schnell dem augenscheinlich einzigen Weg folgen, finden Sie sich alsbald in Sackgassen wieder. Die sind fieserweise so angelegt, dass Sie erst nach endlosen Sprung- und Hangelsversuchen merken, dass Sie auf dem Holzweg sind.

Um die Ecke

Auch im fünften Teil bekommt die Archäologin ein paar neue Spezialfähigkeiten spendiert. So



Im Scharfschützenmodus erledigen Sie Wachen.

kann sie jetzt (endlich!) um Ecken hangeln. Seile klettert sie nicht nur hoch oder runter, sondern balanciert wie eine Zirkusartistin darüber. Schächte verlässt Lara nun wesentlich eleganter mit einer graziösen Überkopf-





Endlich kann die akrobatische Frau Croft auch um **Ecken** hangeln.

Rolle. Nicht alle neuen Bewegungen werden explizit im Tutorial zu Spielbeginn vorgestellt. Wie in den Vorgängern stehen deshalb viele zermürbende Versuche mit wahnwitzigen Tastenkombinationen auf dem Programm. Ärgerlich: Zuweilen sind nützlich aussehende Gegenstände (beispielsweise Munitionspacks) nur unbeweglicher Teil der Hintergrundgrafik.

Wenig Wummen

Waffen und Munition sind in allen vier Levels rar. Als 16-Jähriger hat Miss Croft gar keine Wumme und muss sich erst mühevoll die Teile einer Steinschleuder zusammensetzen. Einsetzen kann sie die dann aber nur an einem bestimmten Punkt. In der Hochhaus-Episode ist sie ausschließlich mit einem schallgedämpften Gewehr unterwegs. Immerhin hat die Waffe drei verschiedene

Schussmodi: Einzelfeuer, Salve und Scharfschützenvisier. Ein Kollege übermittelt Lara via Headset wertvolle Kampftricks gegen die Elite-Schurken im Hochhaus. Die berühmten Pistolen mit der Endlos-Munition gibt's nur in zwei Einsätzen. In der Militärbasis findet Lara immerhin noch zwei Uzis, und mit Chloroform schickt sie dort Gegner in tiefen Schlaf.

Klar und unklar

Einige Abschnitte aus **Die Chronik** erinnern stark an **Tomb Raider 3**. Die sind so unübersichtlich, dass es Sie schier zur Verzweiflung treiben wird, zumal wieder eine Automap fehlt. Nervig sind auch die automatischen Kameraschwenks. Gelegentlich zeigen die nicht mal den Vorsprung, auf den Sie hüpfen müssen. Oft haben Sie das Ziel ein paar Meter vor der Nase und

gelangen dennoch erst über riesige Umwege dorthin. Manche Passagen führen Sie gemeinerweise wieder zum Levelanfang zurück. Und Extras liegen weitab des eigentlichen Wegs.

Dann wiederum gibt es Abschnitte, die herzerfrischend logisch aufgebaut sind und trotzdem die grauen Zellen fordern. Etwa im Hochsicherheitstrakt des Hochhauses: Hightech-Fallen müssen Sie geschickt umgehen, Wärter heimlich im Scharfschützenmodus ausschalten.

Neue Fummel, alte Engine

Die alte Krux der Lara Croft: Ihr Körper erfährt in jedem neuen Abenteuer eine grafische Rundumerneuerung, während die Levels noch immer so aussehen wie im ersten **Tomb Raider**. Auch in Teil 5 wurde an den Rundungen der mutigen Einzelkämpferin gefeilt. Besonders im neuen Matrix-Outfit fallen ihre weichen Formen ins Auge. Ihre Gegner sind hingegen immer noch eckig. Der Himmel ist wie gehabt sichtbar aus mehreren Bitmaps zusammengesetzt, und die Wandtexturen wirken einfallslos.

Mit dem nun beiliegenden Level-Editor können Sie in der anbrechenden **Tomb Raider**-freien Zeit Ihre eigenen Abenteuer entwerfen. Dazu müssen Sie sich aber erst durch ein umfangreiches, gut verständliches Handbuch im PDF-Format le-

Petra Schmitz



Enttäuscht

Vom offiziell letzten Tomb Raider hatte ich mir mehr versprochen. Mehr Neuerungen, mehr Action und mehr Spielwitz. Stattdessen werde ich mit nur vier Episo-

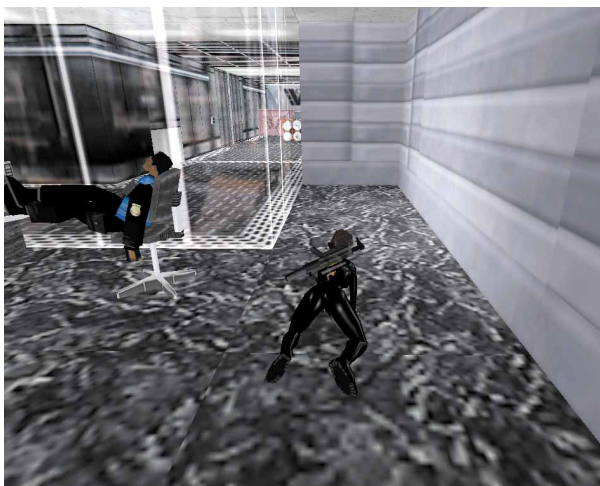
den, wenig Waffen und teilweise schlampigem Leveldesign abgespeist – alles in allem nicht mehr als ein Quasi-Addon. Das haben eine große Serie und ihre Fans nicht verdient.

Das alte Lied der angestaubten Engine will ich nicht schon wieder singen. Fast glaube ich, man lernt im Laufe der Jahre damit zu leben. Lob gibt's aber auch: Lara ist agil wie eh und je, sprintet durch Feuerwälle und hüpfte einfach über Gegner hinweg. Und wie in allen Vorgängern lechzt man nach dem nächsten Erfolgserlebnis. Überzeugte Lara-Fans werden's mögen. Für normale Spieler aber ist die Luft raus.



Schächte verlässt die Archäologin jetzt über Kopf.

sen. Aber selbst danach wird ein erstes Arbeiten mit dem komplizierten Tool mühsam. Schön: Dem Editor liegen sieben Levels aus **Tomb Raider 4** bei. Die können Sie einzeln durchspielen. **PET**



An der schlafenden Wache geht es nur **kriechend** vorbei. Steht Lara auf, geht sofort die Alarmanlage mit ohrenbetäubendem Lärm los.

Tomb Raider 5: Die Chronik

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

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/300 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/400 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium III/450 128 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik		Befriedigend
Sound		Befriedigend
Bedienung		Gut
Spieltiefe		Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden	



Unspektakuläres Ende der beispiellosen Erfolgsserie.

Märchen, Magie und miese Monster

Technomage

Das abgründig Böse bedroht Ihre Heimatwelt. Doch mit Fantasie und einem sicheren Action-Händchen weisen Sie die Horden der Finsternis in ihre Schranken.

Teile von Steamerville zerstört, wird er als Sündenbock verbannt. Da Melvin nicht weiß, wohin, macht er sich daran, dem Geheimnis des Erdstoßes auf die Spur zu kommen.

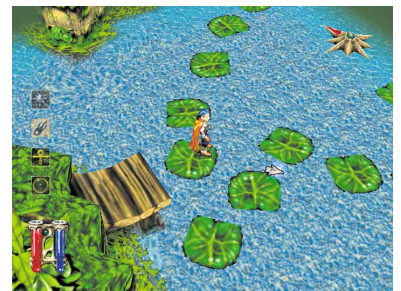
Einstieg leicht gemacht

Nachdem Sie die Kontrolle über Melvin übernommen haben, machen Sie ein paar leichte Aufgaben mit der Steuerung von **Technomage** vertraut. Während Sie verloren gegangene Bücher in die Bibliothek zurückbringen, lernen Sie, wie die Figur sich bewegt und gefundene Gegenstände benutzt. Erstaunlicherweise funktioniert die Steuerung am besten mit der Maus. Per Rechtsklick setzt sich Melvin in Bewegung; ein Linksklick löst Aktionen und Kämpfe aus. Ist Ihre Maus

mit einem Rad ausgestattet, können Sie darüber die Landschaft drehen und so die Laufrichtung von Melvin vorgeben.

Grafik mit Flair

Schon in den Vorabversionen sah **Technomage** sehr gut aus. Jetzt wirkt alles noch einen Tick hübscher. Lichtquellen setzen Gewölbe in ein schummeriges Licht, durch die Melvin wohl animiert stapft. Zaubersprüche blitzen über den Bildschirm. Riesige Polygonspinnen und Drachen versuchen versuchen, Sie ins Jenseits zu befördern. Leider ist die Auflösung auf gerade mal 640 mal 480 Pixel beschränkt. Dafür sind die Texturen in 32 Bit Farbtiefe extrem schön und tragen neben den ultraschönen Zwischensequenzen viel zum märchenhaften Flair von **Technomage** bei.



Die **Blätter** verschwinden, sobald man drauf steht.

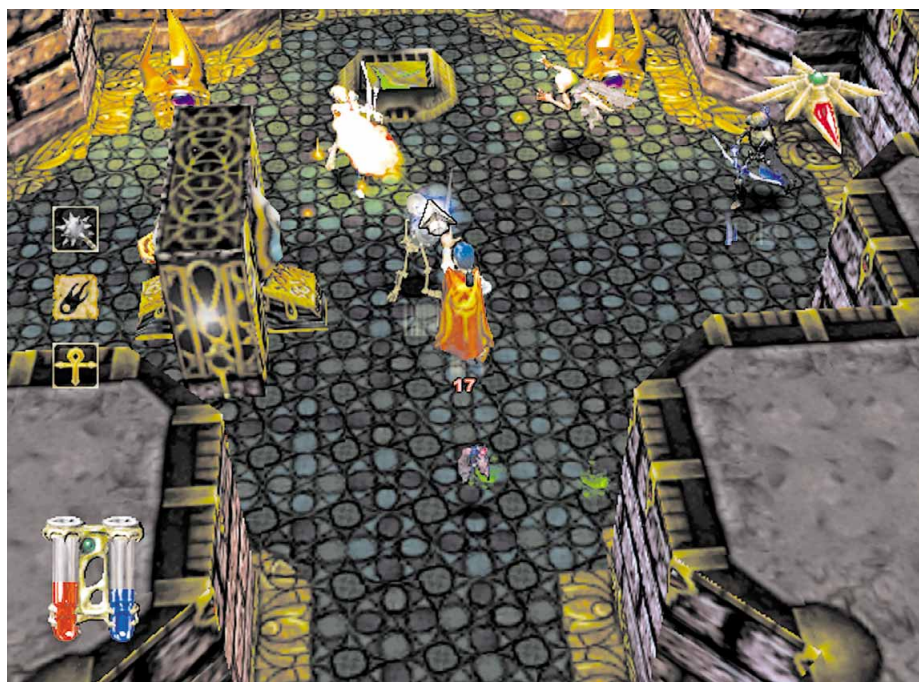
Monster und Mana

Während der erste Spielabschnitt wenig Probleme bereitet, geht es bereits im zweiten Teil ans Eingemachte. Schon in der verwunschenen Krypta in Steamertown erwarten Sie knackige Gegner, auf die Sie mit Dolch und Schwert einhauen. Nachdem Sie Ihren ersten Zauberspruch erhalten haben, dürfen Sie den Bestien auch mit Feuerbällen

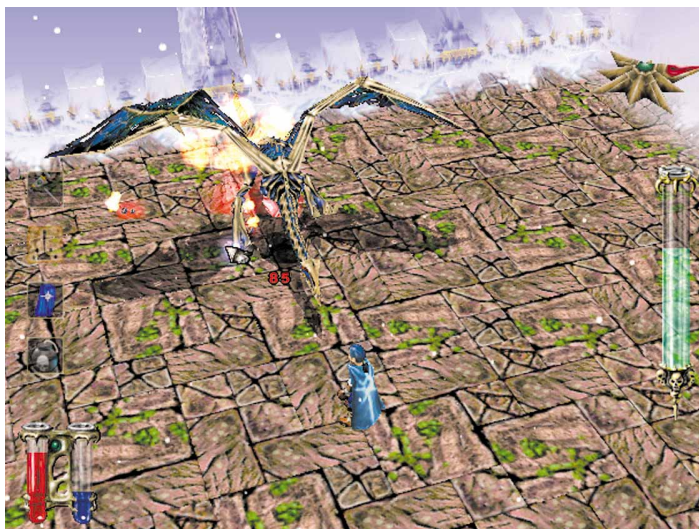
Auf Konsolen erfreuen sich Kombinationen aus Action- und Rollenspiel großer Beliebtheit. Sunflowers will mit **Technomage** nun auch PC-Spielern dieses Genre näher bringen. Als Melvin lösen Sie Rätsel, kämpfen gegen Monsterscharen und hüpfen über knifflige Passagen – denn es gilt, eine ganze Welt vor dem Untergang zu retten.

Halbblut hilft

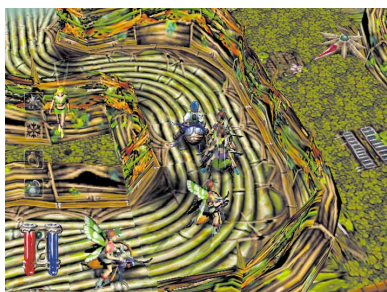
Gothos ist ein friedlicher Ort, der von zwei Rassen bewohnt wird. Die Dreamer sind zauberkundig und erledigen ihre Arbeiten gern mit Magie. Damit haben die Steamer nichts am Hut, die lieber der Ingenieurskunst vertrauen. Melvin lebt zwischen diesen beiden Welten. Seine Mutter ist eine Dreamer, sein Vater ein Steamer. Beliebt macht ihn das in seinem Heimatdörfchen nicht gerade. Als eines Tages ein Erdbeben große



Gegen die heranstürmenden Skelette und Geister wehrt sich unser Magier am besten mit **Feuerbällen**.



Dieser Drache ist ein **Zwischengegner**. Der Balken rechts zeigt seine verbleibenden Hitpoints an.



Beim **Käferrennen** müssen Sie den ersten Platz belegen, um ein wichtiges Teil zu erhalten.

einheizen. Magie verbraucht allerdings Mana. Ist der blaue Balken am Bildschirmrand bei Null angelangt, müssen Sie ihn mit einem passenden Zauberkraft wieder auffüllen. Ähnliches gilt für die rot angezeigte Lebensenergie. Doch die wächst bis zu einem Drittel auch langsam von selbst wieder an.

Wenn Sie genug Gegner erledigt haben, erreichen Sie eine neue Erfahrungsstufe. Neben Stärke, Zauberkraft und Lebenspunkten können Sie auch den Mystikwert aufwerten. Dadurch erhält Melvin neue Fähigkeiten. So regeneriert sich ab einer bestimmten Ausbaustufe das Mana von selbst.

Quests satt

Gothos besteht aus acht sehr großen Spielabschnitten, alle voll gepackt mit Quests. Mal sollen Sie eine Elfenfee zum Lächeln bringen, ein anderes Mal müssen Sie dem Geheimnis eines vergifteten Flusses auf die Spur kommen. Hilfreich sind die Gespräche mit den zahlreichen Bewohnern. Die stellen Ihnen gern auch neue Unteraufgaben. So müssen Sie

zum Beispiel Spinnweben und Bienenstachel finden, die zu Feengold verarbeitet werden. Dass diese Gegenstände versteckt oder zumindest gut von Monstern bewacht werden, versteht sich von selbst. Aber auch gähnende Abgründe machen Ihnen das Leben schwer. Gelegentlich überschätzt man sich allerdings in der 3D-Grafik und springt daneben. Zum Glück dürfen Sie an jeder beliebigen Stelle speichern.

Käfer-Rallye

Immer wieder treffen Sie auf kleine Zwischenspielchen. Die Feen leihen Ihnen zum Beispiel einen Reit-Käfer, mit dem Sie ein Rennen bestreiten. Oder Sie bug-sieren verschiedenfarbige Felsblöcke in die dafür vorgesehenen Löcher. Ach ja: Unterwegs treffen Sie die Liebe Ihres Lebens. Die heißt Talis und neigt im

Mick Schnelle



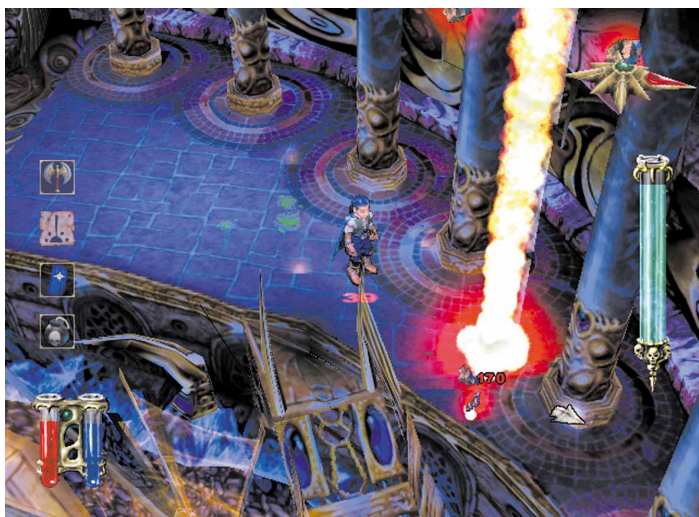
Action mit viel Ambiente

Endlich erscheint mal ein konsoliges Action-Rollenspiel für den PC! Technomage strotzt nur so vor spannenden Aufträgen und jeder Menge versteckter Details. Ganz hervorragend ist den Sunflowers-Entwicklern dabei das märchenhafte Flair gelungen. Vor allem der lauschige Feenwald hat mir sehr gut gefallen. Leider gibt's auch was zu meckern: Da Sie die Perspektive immer selber nachregeln müssen, sehen Sie manche Monster zu spät. Außerdem ist die Steuerung ein wenig ungenau, was ein paar der Hüpf-Passagen extrem knifflig macht. Doch mit Fleiß meistern Sie auch diese Situationen. Spaß, Spannung und tonnenweise Überraschungen – sollten Sie diese Mischung mögen, ist Technomage genau das Richtige für Sie.

Spiel dazu, entweder entführt zu werden oder aber in tiefe Gletscherspalten zu fallen. **MIC**



Der freundliche **Drache** nimmt Talis auf seinem Rücken mit.



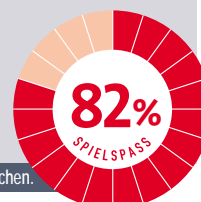
Ganz besonders fiese Gegner bekämpft Melvin mit herabsausenden **Energieblitzen**.

Technomage

Genre:	Action-Rollenspiel	Preis:	ca. 90 Mark
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	Hersteller:	Sunflowers
Sprache:	Deutsch	Festplatte:	ca. 300 bis 800 MByte
Multiplayer:	nicht vorhanden	Spieler:	Einer pro Original
3D-Karten:	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> ■ Voodoo 1 ■ Voodoo 2 ■ Voodoo 3 ■ Riva TNT </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> ■ Riva TNT2 ■ Geforce ■ Matrox G400 ■ Rage 128 </div>		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/300	Pentium II/400	Pentium III/500
32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

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



Märchenhaftes Actionrollenspiel mit kleinen Bedienschwächen.

Der Mann ohne Gewissen

Hitman

Wer nicht hören will, muss sterben: Als Auftragskiller geht's gegen Verbrecher.

Ein simpler Metalldetektor wird plötzlich zum unüberwindlichen Problem, wenn man eine Schusswaffe in der Tasche hat. Das Gerät steht zwischen Ihnen und der Zielperson. Was tun? Solche Fragen stellen sich im täglichen Leben eher selten, im Actionspiel **Hitman** werden Sie ständig damit konfrontiert. Sie sind ein Auftragskiller, der selbst in strengstens bewachten Gebäuden einen Weg zu seinem Opfer findet nicht zwangsläufig auf dem direkten Weg. Wenn Sie nicht mit der Waffe durch den Metalldetektor kommen, dann eben ohne; im Haus wird sich schon eine neue finden.

Nur nicht auffallen!

Als gefragter Attentäter kommen Sie in der Welt herum. Zwölf Einsätze führen Sie unter anderem nach Hongkong, Budapest, in den kolumbianischen Regenwald und den Hafen von Rotterdam. Nach einem Blick auf die Aufträge würde selbst Tom Crui-

se mit einem gequälten »Mission unmöglich!« abwinken: Da verschanzt sich ein chinesischer Triaden-Boss in seinem Palast, bewacht von über hundert Leibwächtern. Oder ein Waffenschieber zündet auf seinem Schiff einen Plutoniumsprengkopf, sobald ihm jemand zu nahe kommt. Trotzdem sollen Sie die Verbrecher ausschalten; im besten Fall, ohne dass es überhaupt bemerkt wird. Selbst der dumpfeste Wächter schöpft Verdacht, wenn ein schwarz gekleideter Kerl das Scharfschützengewehr vor seiner Nase zusammenschraubt. Vorsicht und Heimlichkeit sind also oberstes Gebot. Sie müssen sich verkleiden, Ihre Waffen verstecken, Schüsse vermeiden und Leichen beseitigen.

Eigeninitiative

Nach der Missionsbeschreibung werden Sie am Einsatzort abgesetzt – und sind ab jetzt auf sich allein gestellt. Wie Sie im riesigen Regenwald eine Ab-



»Hände hoch!« Der Spiegel im Hintergrund reflektiert die Festnahme-Szene.

sturzstelle oder im Hotel das richtige Zimmer finden, bleibt Ihnen überlassen. Stehen auf dem Weg durch den Keller oder über das Dach weniger Wachen? Was ist der bessere Fluchtweg: Treppe oder Aufzug? Meist haben Sie genug Zeit, um sich in Ruhe umzusehen und den Coup zu planen. Wenn Sie freilich im unpassenden Business-Dress ins Sperrge-

biet schlendern, eröffnen die Gegner sofort das Feuer. Tragen Sie dagegen die richtige Uniform, können Sie unbemerkt eintreten. Unauffällige Kleider gibt Ihnen niemand freiwillig; stattdessen passen Sie einen patrouillierenden Gegner ab und erledigen ihn lautlos per Würgschnur. Wenn die Leiche entdeckt wird, haben Sie im Nu die ganze Mannschaft am Hals; deshalb schleppen Sie den Körper in eine dunkle Ecke oder Abstellkammer. Auch Pistolen schwingende Fremde in Hotelhallen erregen ungebührliche Aufmerksamkeit, laute Schüsse rufen alle nahen Wachen auf den Plan. Profi-Killer halten Waffen deshalb verborgen und schießen nur, wenn niemand in Hörweite ist.

Speichern verboten

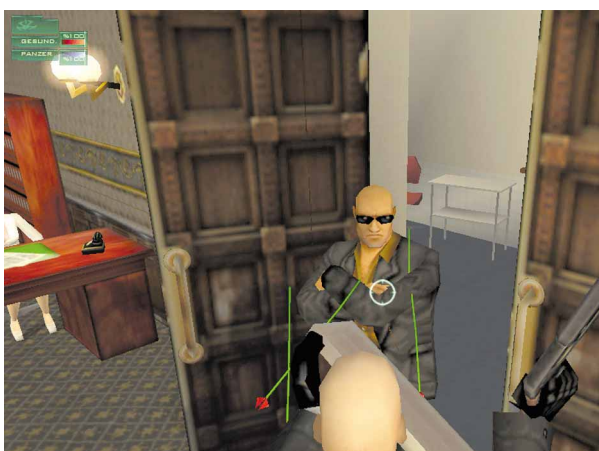
Oft führt der Weg zum Ziel nur über einige Zwischenaufgaben. Um zum Beispiel das Hauptquartier des Waffenhändlers zu finden, müssen Sie erst einen Peilsender an seinem Auto platzieren. Gespräche mit Barkeepern oder Informanten liefern nützliche Hinweise. Solche Tipps helfen Ihnen, unnötige Schusswechsel zu vermeiden.



Schießerei in der Hotelloobby – wenn es zum Feuergefecht kommt, haben Sie meist schon verloren. Rechts oben sehen Sie das geöffnete Inventar.



Im kolumbianischen Dschungel sollen Sie ein abgestürztes **Flugzeug** untersuchen.



Der alte **Schrotflinte-in-Blumenschachtel-Trick** funktioniert immer noch.

Sie stehen stets einer krassen Übermacht gegenüber, gegen die Sie im Feuergefecht kaum eine Chance haben. Die Wachen

verhalten sich sehr lebensecht; sie laufen zu entdeckten Leichen, rufen ihre Kollegen, suchen gemeinsam die Umgebung ab und schicken sogar einen Boten los, um Alarm zu schlagen. Wenn die nackte Leiche eines Chauffeurs gefunden wurde, fahnden ab sofort alle Posten nach einem Mann in schwarzer Uniform; für Sie heißt das, flink die Kleidung zu wechseln. Wenn Sie erwischt werden und das Zeitliche segnen, werden Sie bis zu zwei Mal wieder belebt; danach ist die Mission endgültig verloren. Eine Speicherfunktion fehlt.

Hitman steuert sich mit der bewährten Maus-Tastatur-Kombination. Springen kann der Killer nicht, aber rennen und schleichen. Ein Rechtsklick auf Gegenstände zeigt alle zulässigen Aktionen, etwa das Öffnen einer Tür oder Aufsammeln einer Waffe. Davon enthält **Hitman** ein beachtliches Arsenal, von Pistolen (mit oder ohne Schalldämpfer) über Gewehre bis hin zur Mi-

nigun. Ihre Bewaffnung kaufen Sie vor dem Einsatz; in allen Levels findet sich aber auch so genügend Schießgerät. Ein Mini-Computer hält Sie über Ihre Missionsziele auf dem Laufenden und zeigt eine Übersichtskarte.

Geschmeidige Figuren

Die eigens für **Hitman** entwickelte Grafikengine kann sich sehen lassen. Glanzstück ist ein leistungsfähiges Skelettsystem für die Animation der Spielfiguren, das erstaunlich lebensechte Bewegungen darstellen kann. Das Innere der Gebäude ist schön texturiert, die weitläufigen Außenwelten sehen dagegen eher trist aus. Auch wenn im Spiel nicht an Blut gespart wird, hält sich der Splatter-Faktor doch in Grenzen. Alle Personen im Spiel sprechen Englisch; Eidos hat lediglich die Untertitel und Menütex te übersetzt.

Keine Wertung, weil...

Hitman simuliert das kaltblütige Ermorden von Menschen. Dass das Programm nicht in Kinderhände gehört, versteht sich von selbst. Ein solch geschmackloses Spielprinzip ist aber auch für Erwachsene ein dicker Brocken. Um beim Spielen daran Freude zu haben, müssen Sie moralische Skrupel zwangsläufig ausblenden. Ob Ihnen bei heimtückischen, virtuellen Morden der Spaß vergeht oder nicht, können Sie nur für sich selbst ent-

Christian Schmidt



Nervenkitzel

Hitman ist wie eine Mischung aus Dark Project und 3D-Shooter: heimlich, wenn möglich; brachial, wenn nötig. Der Spielablauf ist superspannend. Wie

komme ich an die Zielperson ran? Wie bleibe ich unbemerkt? Blindwütiges Ballern ist der schnellste Weg ins Grab, Planung und Taktik sind viel wichtiger. Die Grafik besticht mit erstaunlich lebensechten Animationen und sehr schicken Innenräumen, verspielt eine Top-Wertung jedoch durch fade, leere Außenwelten, etwa im Regenwald. Aber, Eidos: Warum darf ich nicht speichern? Klar, durch die fehlende Absicherung ist man doppelt vorsichtig, bei heiklen Situationen pumpt das Herz mit Maximalleistung. Aber die Missionen sind lang, fast jeder Fehler tödlich, und wenn man sich ganz doof anstellt, wird man in Rotterdam vom Zug überfahren. Kurz vor Levelende ins Gras zu beißen ist Frust pur – zumindest ein sinnvolles Etappensystem wäre ein Muss gewesen.

Töten macht Spaß?

Hitman ist grundsätzlich ein gutes Spiel. Trotzdem muss sich Eidos den Vorwurf gefallen lassen, ausgerechnet das hinterhältige Morden von Menschen zur Unterhaltung zu machen, Motto: Töten macht Spaß. Die Serienkiller-Simulation besitzt im Vergleich zu einschlägigen Filmen keinerlei kritischen Unterton. Das ist nicht nur krass verharmlosend, sondern schlicht verantwortungslos. Denn Moral hin oder her – dem sowieso schon angeschlagenen Ruf der Computerspiele tut Eidos keinen Gefallen. Hoffen wir, dass kein sensationsgieriger Fernseh-Redakteur das Programm in die Hände bekommt.

scheiden. Deshalb verzichten wir für **Hitman** auf eine Spielspaß-Wertung. **CS**



Wir haben dem **Chinesen** die Kleider geklaut, zerren die Leiche anschließend außer Sicht.



Das Ende eines gefährlichen **Drogenbosses**.

Hitman

Genre:	Actionspiel	Preis:	ca. 80 Mark
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	Hersteller:	Eidos
Sprache:	Englisch / Deutsch	Festplatte:	ca. 340 MByte
Multiplayer:	Nicht vorhanden	Spieler:	Einer pro Original
3D-Karten:	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> ■ Voodoo 1 ■ Voodoo 2 ■ Voodoo 3 ■ Riva TNT </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> ■ Riva TNT2 ■ Geforce ■ Matrox G400 ■ Rage 128 </div>		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/266	Pentium II/400	Pentium III/600
64 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	128 MByte RAM, 12fach CD 3D-Karte

Grafik		Gut
Sound		Gut
Bedienung		Befriedigend
Spieltiefe		Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden	

Keine Wertung wegen starker Gewaltdarstellung.

Hochspannung für Hartgesottene.

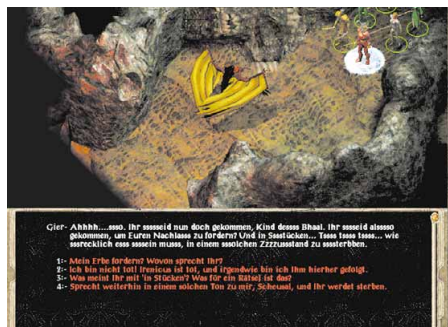
Deutsche Version



Baldur's Gate 2

Deutsche Spieler können getrost nach Amn aufbrechen: Die gewaltigen Textmengen des Mega-Rollenspiels wurden tadellos übersetzt.

Die Wartezeit auf die deutsche Version von **Baldur's Gate 2** wurde für manchen Fan zur Zitterpartie. Würde Bioware die Fehler der ersten Teils wiederholen? Damals machten unpassende Stimmen und lächerliche Dialekte die Soundkulisse zur Nervenprobe; die geschriebenen Texte passten oft nicht zum gesprochenen Wort. Für Teil 2 können wir Entwarnung geben: Die Atmosphäre der deutschen Version ist so dicht wie die des Originals.



Der **Plausch** mit dem Dämon wurde gut eingedeutscht.

Tonnenweise Tiefgang

Kaum vom Abenteuer aus dem ersten **Baldur's Gate** erholt, stürzt sich Ihr sechsköpfiges Heldenteam schon wieder in neue Gefahren. Sie jagen den Obermagier Irenicus, der Ihre Gefährtin Imoen entführt hat, durch das Land Amn und die riesige Stadt Athkatla. Dort gibt's so viele Aufgaben zu erfüllen und Geheimnisse zu lösen, dass Sie getrost wochenlange Spielzeit einplanen können. **Baldur's Gate 2** überwindet nicht nur durch schiere Masse (fast 300 Zaubersprüche, Hunderte von Spezialgegenständen), sondern auch mit spielerischem Tiefgang. Ihre eigenwilligen Mitstreiter, darunter fünf treue Gefährten wie Jaheira und Minsc ebenso wie elf frische Charaktere, haben eigene Lauen und Probleme; das ausgefeilte AD&D-Regelsystem sorgt für komplexe Spielmechanismen. Besonders spannend sind die Echtzeit-Kämpfe. Per Tastendruck können Sie die Zeit anhalten, um Ihre Helden zu positionieren, Zauber auszuwählen oder die Waffe zu wechseln. Viele Dutzend verschiedener Gegner macht ständige Taktik-Knobelei notwendig.

Perfektes Deutsch

Die Schrullen und Stimmungen Ihrer Mitstreiter geben die Sprecher im englischen Original perfekt wieder. Umso erfreulicher ist es, dass die Personen auch mit deutschen Stimmen nichts an Charakter eingebüßt haben. Jaheira und Minsc poltern mit kräftigem russischem Akzent, Airae meldet sich zaghaft und stotternd zu Wort. Die Aufnahmen wurden



Im Grünen kämpft sich's viel besser – auch wenn der Gegner ein **Riesendrache** ist.

in deutschen Studios gemacht, die Texte selbst aber von Bioware im heimischen Kanada übersetzt. Das ist normalerweise bedenklich, hier aber sauber gelungen. Zwei kleine Wermutstropfen bleiben: Die Geräuschkulisse wurde nicht synchronisiert; Kneipenstreitereien und Straßengeschrei ertönen also weiterhin in Englisch. Außer-

dem haben sich immer mal wieder kleine Tippfehler in die Nachrichten geschlichen. Typisch Deutschland: In den Animationen wurde das Blut entfernt. Die Ausstattung ist die gleiche geblieben, allerdings ist das Handbuch im Deutschen in einer Mini-Schrift gedruckt – ein Fall für die Lupe.

CS

→ Test der US-Version in Heft 11/2000

Christian Schmidt



Auch auf Deutsch genial

Im Gegensatz zum ersten **Baldur's Gate** müssen sich deutsche Spieler nicht mehr vernachlässigt fühlen – die synchronisierte Version von

Baldur's Gate 2 steht dem Original in nichts nach. Jetzt gibt es endgültig keinen Grund mehr, das Spiel nicht zu kaufen. Im Spielzeit-pro-Mark-Verhältnis ist Biowares Epos ungeschlagen. Sie werden für Wochen kein anderes Programm mehr anrühren. **Baldur's Gate 2** schafft es mit Leichtigkeit, mich in eine glaubwürdige, lebendige Welt zu entführen. Meine eigensinnigen Mitstreiter wirken so real, dass ich sie am liebsten am Sonntag zum gemütlichen Abenteuer-Plausch bei Kaffee und Kuchen einladen würde. Tun Sie sich selbst einen Gefallen – machen Sie Urlaub in Amn!

Baldur's Gate 2: Schatten von Amn

Genre:	Rollenspiel	Preis:	ca. 80 Mark
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	Hersteller:	Bioware
Sprache:	Deutsch	Festplatte:	ca. 980 oder 2.750 MByte
Multiplayer:	2 (ser.) 6 (LAN), 6 (www)	Spieler:	6 pro Original (Vollinst.)
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>		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200 MMX	Pentium II/300	Pentium III/450
32 MByte RAM, 8fach CD	64 MByte RAM, 16fach CD	128 MByte RAM, 24fach CD
		3D-Karte

Grafik		Sehr gut
Sound		Sehr gut
Bedienung		Sehr gut
Spieltiefe		Sehr gut
Multiplayer	Befriedigend	

Gut übersetzter Rollenspiel-Geniestreich.



Star Trek: Deep Space 9

The Fallen

Sisko, Kira und Worf kämpfen in der neuen Star-Trek-Umsetzung gegen die Cardassianer – leider in reichlich verunglückten Levels.

Für die Sternenflotte ist die Raumstation bei dem mysteriösen Wurmloch kein Quell heller Freude. Alte und neue Besitzer von Deep Space 9 zanken unbeirrbar um den intergalaktischen Bahnhof, Gestaltwandler von jenseits des sphärischen Tunnels bedrohen den Quadranten. Und dann sorgen die bösen Vettern der Wurm-



Worf und Sisko im Gespräch auf der Brücke.

loch-Bewohner nicht nur in der TV-Serie für Ärger, sondern auch im Action-Adventure **Deep Space 9: The Fallen**. Das Programm auf Basis der Unreal-Engine spielt kurz vor Ende der sechsten Fernseh-Staffel. Da versuchen diese Pah-wraiths, drei bajoranische Artefakte unter ihre Kontrolle zu bekommen – was Sie zum Wohl der Galaxie verhindern müssen. In der **Tomb Raider**-Perspektive suchen Sie in Tempeln und Höhlen, Raumschiffen und gelegentlich auch auf fernen Monden nach allem, was Sie irgendwie weiterbringt: Schlüsselkarten, Artefakte, Hinweise und Munitionspäckchen. Der Anteil von Kämpfen und Rätseln hält sich ungefähr die Waage. Erstere bieten Phasergefechte gegen Cardassianer, militante Religionsfanatiker von Bajor und allerhand Aliens. Die Rätsel bestehen vor allem aus Schalterpuzzeln und der Suche nach dem Weg um Hindernisse.

Trekkiges Trio

Sie steuern wahlweise die Geschehnisse von Captain Sisko, Major Kira oder Worf. Je nachdem, wer wen Sie sich entschieden haben, müssen Sie an einigen Stellen andere Missionen erledigen. So erforscht gleich zu Beginn Sisko als Ein-Mann-Außenteam ein Alienschiff, während Worf gleichzeitig Eindringlinge an Bord der Defiant abwehrt und Kira auf ihrer Heimat Bajor unterwegs ist. Die Fähigkeiten der drei unterscheiden sich leicht: Der etwas schwerfällige Worf hat immer sein Batleth-Schwert dabei und schlägt sich am besten in Nahkämpfen. Kira und Captain Sisko verfügen nicht über derartige Waffen, sind



Als Kira verteidigen Sie einen bajoranischen Tempel gegen Revoluzzer.

aber agiler; Kira kann einigermaßen gut um Gegner schleichen.

Abgesehen von typischem **Star Trek**-Kampfgerät ist Ihre wichtigste Waffe der Tricorder. Im Normalmodus überwacht er die nähere Umgebung wie ein Radar. An allen wichtigen Stellen bleibt sein Cursor hängen, dann bekommen Sie Infos über Aliens oder den Inhalt von Kis-

ten. Auch die Modulation von Schilden zeigt er an und leitet diese Information beispielsweise an Ihren Phaser weiter, der sich dann automatisch anpasst – was einige interessante Kämpfe gibt, etwa wenn Aliens derartige Schilde zum Schutz verwenden. Das Programm erscheint hierzulande in der Original-Version, nur das Handbuch wird übersetzt. **PS**

Peter Steinlechner

Wirre Welt



Das Universum ist voller wunderbarer Welten. Und dann schicken die Designer von Deep Space 9 mich ständig durch stockfinstere, unübersichtliche und grau-

braune Höhlen und Tempel. Das große Problem hier ist das Leveldesign – ich keine kein anderes Spiel auf Basis einer wichtigen Grafik-Engine mit derart missratenen Umgebungen.

Das ist umso ärgerlicher, als mir andere Details richtig gut gefallen. Vor allem Trek-typische Gerätschaften wie Tricorder und Kommunikator sind gut umgesetzt und bringen auch spielerisch was – andere Entwickler, bitte mal anschauen! Selbst die Story überzeugt mich, obwohl die Sache mit den drei Hauptfiguren ein wenig halbherzig umgesetzt wurde. Fazit: Hart gesottene Fans der Serie greifen bitte nur dann zu, wenn der Spaß am piepsenden High-tech auch ganz bestimmt die großen Schwächen des Spiels ausgleichen kann.

Deep Space 9: The Fallen

Genre: Action-Adventure
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Englisch
Multiplayer: Nicht vorhanden

Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: The Collective
Festplatte: ca. 70 bis 670 MByte
Spieler: Einer pro Original

3D-Karten: ■ Voodoo 1 ■ Voodoo 2 ■ Voodoo 3 ■ Riva TNT
■ Riva TNT2 ■ Geforce ■ Matrox G400 ■ Rage 128

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/300	Pentium II/400	Pentium III/500
64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	64 MByte RAM, 12fach CD 3D-Karte	64 MByte RAM, 16fach CD 3Dfx-Karte

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

Action-Adventure nur für echte Trek-Fans.



Gold, Gold, Gold!

Der Weg nach El Dorado



Unzählige Glücksrittern haben es gesucht, keiner hat's gefunden: das versunkene El Dorado. Jetzt sind Sie dran.

Was wäre noch besser, als die sagenhafte Goldstadt El Dorado zu finden? Dort anzukommen und für einen Gott gehalten zu werden! Genau das

passiert den beiden spanischen Haudegen Tulio und Miguel im Dreamworks-Zeichentrickfilm **Der Weg nach El Dorado**, der im November in den Kinos lief. Die Reise in die neue Welt dürfen Sie im Adventure von Revolution nachspielen.

andere Filmfiguren einen Auftritt, vom Stier El Diabolo über den Hengst Altivo bis hin zum süßen Gürteltier. Die Personen sprechen nicht mit den Film-

stimmen, sind aber trotzdem passend besetzt. Wenn Sie einen Abschnitt bewältigt haben, werden Sie mit langen Kinoauschnitten belohnt. **CS**

Christian Schmidt



Tolle Helden

Ein Duo wie Tulio und Miguel möchte ich öfter in Adventures sehen. Die beiden Streithähne kommentieren sarkastisch jede Aktion; der lachende Dritte sind Sie vor dem Monitor. Durch das Umschalten zwischen den Jungs bieten sich clevere Kombinationsrätsel an. Leider nutzt El Dorado diese Möglichkeiten kaum. Die Aufgaben sind kindgerecht einfach, das Inventar bleibt überschaubar. Nervig: Viele Situationen müssen zweimal absolviert werden; langweilige Hüpfeinlagen nehmen außerdem einiges Tempo aus dem Spiel. Die Ideen der Filmvorlage hat Revolution eiskalt verschenkt. Was hätte man aus dem Götterbluff machen können! Im Spiel wird er komplett ausgeklammert. Größter Wermutstropfen ist die katastrophal misslungene Steuerung.

Auf nach Übersee

Beginn der Spielgeschichte: Spanien im 16. Jahrhundert. Die Brüder Tulio und Miguel ertricksen beim Würfeln eine Schatzkarte. Trifft sich gut, denn die beiden werden gesucht – also nichts wie los in die neue Welt! Zunächst müssen sich die Jungs auf das Schiff des Eroberers Cortez schleichen. Ist das geschafft, stehen die Flucht aus dem Schiffsknast, eine Durchquerung des Dschungels und die Rettung der Indianerstadt El Dorado an.

Die beiden Helden bewegen sich als 3D-Figuren vor gezeichneten Hintergründen. Sie steuern jeweils einen mit der Tastatur. Interessante Gegenstände oder Personen leuchten auf, sobald Ihr Held danebensteht. Auf Tastendruck wird dann eine Aktion ausgeführt – aufnehmen, sprechen, betätigen. Ihre Jungs können außerdem rennen und kriechen.

Ich habe einen Plan

Während Tulio ständig Pläne ausheckt, ist Miguel der Mann fürs Grobe. Die Brüder haben ein äußerst loses Mundwerk, was spaßige Dialoge garantiert. Neben den Helden haben auch



Endlich in der neuen Welt! Jetzt müssen die Jungs mit der **Schatzkarte** El Dorado finden.

Film vs. Spiel



Die Brüder Tulio und Miguel als Zeichentrickfiguren im Film (oben) und als 3D-Helden im Spiel.

Der Weg nach El Dorado

Genre:	Adventure	Preis:	ca. 80 Mark
Anspruch:	Einsteiger	Hersteller:	Revolution
Sprache:	Deutsch	Festplatte:	ca. 450 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 166 MMX 32MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/266 64 MByte RAM, 6fach CD	Pentium III/350 64 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Mangelhaft
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Nicht vorhanden

Witzige Dialoge, schwache Rätsel.



Die Mumie

Männer in Mullbinden.

Das Remake des Horrorklassikers **Die Mumie** war 1999 ein großer Erfolg in den Kinos. Im nun erschienenen gleichnamigen Spiel ist wie im Film das Vorbild **Indiana Jones** allgegenwärtig. In **Tomb Raider**-Perspektive müssen Sie sich als Fremdenlegionär Rick durch eine antike Tempelstadt rätseln

und ballern. Dabei treffen Sie auf Gehilfen der Obermumie, des untoten Priesters Imhotep, Grabräuber und Krabbelgetier. Um sich Ihrer Haut zu wehren, haben Sie Pistolen, Macheten und Giftbomben im Gürtel stecken.

Rick steuern Sie mit Tastatur oder Tastatur plus Maus. Manche Bewegungen wie Klettern führt er automatisch aus. Leider ist er dabei sehr langsam, was dem Spiel den nötigen Pepp entzieht. Munition und Boni wie beispielsweise Extraleben liegen in den Ruinen verstreut. Speichern ist nur am Levelanfang möglich; wenn unser Held in den Wüstensand beißt, werden Sie dahin zurückgeworfen. Sind alle Leben aufgebraucht, müssen Sie neu laden. Dröge Rätsel um Hieroglyphensteine machen das Rennen durch immer gleich aufgebaute Ruinen auch nicht spannender. **PET**



Ohne Munition muss halt die **Fackel** als Waffe herhalten.

Petra Schmitz

Indy-Klon zum Vergessen

Gemächlich schleicht mein Held um die Ecke, um eine Sekunde später schleppend langsam den Rückwärtsgang einzulegen, weil ihm zwei Schurken mit Spitzhacken näher kommen. Verflixt, geht das nicht ein klein bisschen schneller? Das hab ich mich damals bei Indiana Jones 5 übrigens auch gefragt, aber da musste ich mich nicht zusätzlich mit langweiligen Rätseln und einer mangelhaften Speicherfunktion rumschlagen.

Die Mumie

Genre: Action-Adventure
Anspruch: Einsteiger
Sprache: Deutsch
Multiplayer: Nicht vorhanden
3D-Karten: ☐ Voodoo 1 ☐ Voodoo 2 ☐ Voodoo 3 ☐ Riva TNT
☐ Riva TNT2 ☐ Geforce ☐ Matrox G400 ☐ Rage 128

Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Universal Interactive
Festplatte: ca. 650 MByte
Spieler: Einer pro Original

Pentium 266
 32 MByte RAM, 6fach CD
 3D-Karte

Pentium II/300
 64 MByte RAM, 8fach CD
 3D-Karte

Pentium II/450
 128 MByte RAM, 12fach CD
 3D-Karte

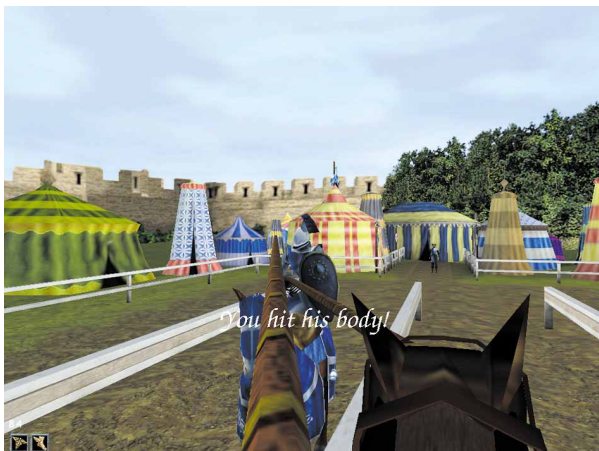
Grafik		Befriedigend
Sound		Befriedigend
Bedienung		Befriedigend
Spieltiefe	Ausreichend	
Multiplayer	Nicht vorhanden	



Anspruchsloser Abklatsch von Indiana Jones 5.

Timeline

Mit Michael Crichton ins Mittelalter.



Beim **Ritterturnier** müssen Sie Ihre Gegner mit der Lanze vom Pferd holen.

Professor Johnston ist entführt worden. In der Vergangenheit. Genauer gesagt im Frankreich des Jahres 1357, mitten in den Wirren des Hundertjährigen Krieges. Im Action-Adventure **Timeline**, das auf dem gleichnamigen Buch von Michael Crichton basiert, sollen Sie

als Student Ihren Lehrer befreien. Das tun Sie in klassischer Ego-Perspektive mit der üblichen Actionspiel-Steuerung.

Via Zeitmaschine werden Sie mit einer Kollegin des Professors ins Mittelalter geschickt, müssen einfache Rätsel lösen, ein Ritterturnier bestreiten und sich ein paar Mal mit französischen Soldaten prügeln. Die winseln jedoch nach wenigen Schlägen um Gnade. Historische Umstände und der Hundertjährige Krieg spielen dabei keine Rolle. Das Buch **Timeline** (liegt der englischen, aber nicht der deutschen Version bei) hat 570 Seiten, und ein normaler Leser wird dafür ungefähr zehn Stunden brauchen. Für das Action-Adventure braucht ein normaler Spieler keine drei Stunden. **PET**

Petra Schmitz

Das war ja einfach

Nach weniger als drei Stunden hatte ich **Timeline** durchgespielt. Weder die Rätsel noch die Kämpfe haben mich irgendwie aufgehalten. Erstere sind eigentlich keine, weil meine Kollegin sowieso immer alles besser weiß. Letztere sind vermeidbar oder schlicht simpel. Für absolute Einsteiger dürfte **Timeline** immerhin noch passabel sein. Alle anderen: Finger weg!

Timeline

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

Pentium II/266 64 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium II/400 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/500 128 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte
--	--	--

Grafik		Befriedigend
Sound		Befriedigend
Bedienung		Gut
Spieltiefe	Mangelhaft	
Multiplayer	Nicht vorhanden	

Viel zu kurze Zeitreisen-Buchumsetzung.



Blair Witch 2

Grusel mit Filmbezug.



Im Wald von Burkittsville treffen Sie neben Geistern auch **Rebellensoldaten**.

Als Nordstaatsoldat des amerikanischen Bürgerkriegs sind Sie im zweiten Teil der **Blair Witch**-Trilogie von Take 2 unterwegs. Die kleine Robin Weaver ist in den Wäldern von Burkittsville verschwunden – entführt von der Blair-Hexe. Sie müssen sie suchen. Das Action-Adventure verwendet die **Nocturne**-Engine des Vorgängers und teilt mit diesem somit die Stärken und Schwächen: Dank üppiger Texturen wirken die Figuren sehr lebendig. Die übrige Grafik, die farblich sehr gedeckt gehalten ist, unterstützt die über allem liegende beklemmende Stimmung. Nachteil ist abermals die vermurkste Steuerung (Maus plus Tastatur oder Gamepad) des Helden, den Sie von schräg oben sehen. Geziel-

tes Schießen oder eine schnelle Flucht sind reines Glücksspiel. Großes Plus: Die Lokalisierung ist besonders bei der Hauptfigur sehr gut gelungen. Großes Minus: Es wird viel zu viel gequatscht. Manche Dialoge dauern fast zehn Minuten. **PET**

Petra Schmitz

Endloses Gequatsche

Blair Witch 2 schafft es nicht ganz, die Angst schürende Stimmung aus dem ersten Teil zu übernehmen. Dennoch gruselt es mich, wenn es Nacht wird in den Wäldern, schaurige Stimmen flüstern und kleine Kinder entführt werden. Da stört die missglückte Steuerung nur bedingt. Was mich viel mehr fuchst, sind die Dialoge, die zwar schön vertont, aber elend lang geraten sind.

Blair Witch 2

Genre: Action-Adventure	Preis: ca. 60 Mark
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis	Hersteller: Take 2
Sprache: Englisch	Festplatte: ca. 850 MByte
Multiplayer: Nicht vorhanden	Spieler: Einer pro Original
3D-Karten: <input type="checkbox"/> Voodoo 1 <input type="checkbox"/> Voodoo 2 <input type="checkbox"/> Voodoo 3 <input type="checkbox"/> Riva TNT <input type="checkbox"/> Riva TNT2 <input type="checkbox"/> Geforce <input type="checkbox"/> Matrox G400 <input type="checkbox"/> Rage 128	

Pentium II/ 233 64 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/300 96 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/450 128 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte
---	--	--

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

Angenehmer Grusel mit kleinen Fehlern.



Metal Gear Solid (deutsche Vers.)

Solide, aber uncoole Übersetzung.



Trotz Synchronschnittzer lässig: Solid Snake.

Nun ist auch die deutsche Fassung des Parade-Action-Adventures **Metal Gear Solid** erhältlich. Die ist weitgehend ganz ordentlich gelungen, obwohl die Bezeichnungen von Gegenständen nicht mitübersetzt wurden. Zudem stößt man immer wieder mal auf Schnitzer wie »Wir hatten früher ein paar Zwiste«. Im Großen und Ganzen ist die Übersetzung aber in Ordnung. Das kann man von den Stimmen der Synchronpre-

cher leider nicht behaupten. Jeder Actionfilm von der Stange klingt besser. Snakes Stimme wirkt ziemlich aufgesetzt, von der nervtötenden Mei Ling gar nicht erst zu sprechen. Der Rest dümpelt auf Hörspielniveau. Schade, denn dadurch geht schon einiges vom Flair des Originals flöten, weshalb wir ein Wertungsprozent abziehen. Sofern Sie gut Englisch können, sollten Sie der US-Fassung den Vorzug geben. **MIC**

☞ Test der US-Version in Heft 11/2000

Genre: Action-Adventure

Preis: ca. 90 Mark

Hersteller: Microsoft

Anspruch: Einsteiger, Fortg., Profis

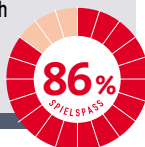
Spieler: Einer

Sprache: Deutsch

Minimum:

Pentium II/400

64 MByte RAM



Legende des Propheten und des Mörders



Totter Hund mit Fliegen bedeckt – spannend!

Als Tankred von Nérac sind Sie im Adventure **Die Legende des Propheten und des Mörders** im Orient des 13. Jahrhunderts unterwegs. Tankreds sehnlichster Wunsch ist es, endlich einen Ort des Friedens nach den Schrecken der Kreuzzüge zu finden. Auf seiner Suche danach begleiten Sie ihn durch Wüsten, Oasensiedlungen und Jerusalem. Menschen treffen Sie dabei nicht sehr häufig. Ihr Alter Ego bekommen

Sie nur in mittelpträchtig gelungenen Videosequenzen zu sehen. Gegenstände sprechen mit Ihnen und erzählen von vergangenen Tagen. Mittels des Cursors bewegen Sie sich von einem Ort zum anderen, nehmen Gegenstände auf und benutzen sie. Die Rätsel, die Sie auf diese Art lösen müssen, beschränken sich auf Finde-das-richtige-Objekt-Puzzles. Das alles ist so spannend wie ein Lexikoneintrag über Steininformationen im Jemen. **PET**

Genre: Adventure

Preis: ca. 70 Mark

Hersteller: Anxel Tribe

Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene

Spieler: Einer

Sprache: Deutsch

Minimum:

Pentium 200 MMX

32 MByte RAM

