

Simon the Sorcerer 3D

Das dritte Abenteuer des naiven Jungzauberers Simon zählt schon seit geraumer Zeit zu den Adventure-Hoffnungen, der Entwickler Headfirst zeigte sich in den letzten Monaten aber sehr verschiebefreudig. Ein genauer Erscheinungstermin für **Simon the Sorcerer 3D** steht immer noch nicht fest; höchstwahrscheinlich darf der naive Held immerhin noch vor Weihnachten wieder gegen den schwarzen Magier Sordid antreten. Und zwar komplett in 3D: Sie blicken Ihrem Helden über die Schulter und steuern ihn mit der Tastatur. Die Engine ist dabei die gleiche, die schon für **Prince of Persia 3D** zum Einsatz kam. Praktischerweise soll die Kamera automa-

tisch geführt werden, damit Sie keine Gegenstände in entlegenen Ecken übersehen.

Rästeltechnisch will sich **Simon 3D** besonders an Adventure-Veteranen wenden. Headfirst plant zwar einen sanften Einstieg in das Spiel, in späteren Abschnitten sollen die Köpfe dank knackiger Experten-Knoeleien aber ordentlich rauchen. Auf der offiziellen Simon-Webseite wird übrigens auch die derzeit naheliegendste Frage gestellt: Wer würde den Kampf Simon gegen Harry Potter gewinnen? Die Antwort: Natürlich Simon! Denn der hat, wie alle Fans wissen, die ganze Zauberlehrlings-Chose samt Eulen und Erzbösewicht schon viel früher durchgemacht. **MTC**



Simon 3D: Der trottelige Zauberer in einer neuen Dimension.

Simon the Sorcerer 3D

Genre: Adventure
Termin: 4. Quartal 2000

Hersteller: Headfirst
Ersteindruck: Gut

Mick Schnelle: »Die dreidimensionale Simon-Grafik wirkt eher altbacken, aber spielerisch scheint die Zauberer-Posse spritzig wie eh und je auszufallen. Ich freue mich schon jetzt auf den schrägen englischen Humor.«

Die Adventure-Hoffnungsträger

Klassisch Knobeln

Stupid Invaders

Manchmal braucht die parananoide, **Akte X**-geplagte Menschheit ein wenig Trost. Also: Die Außerirdischen da draußen wollen uns gar nicht ausrotten! Können sie auch nicht, denn dafür sind sie viel zu blöd. Der Beweis: Ubi Softs **Stupid Invaders**. Im Adventure, das auf einer TV-Kindersendung basiert, sind fünf trottelige Aliens auf der Erde gestrandet. Dummerweise geraten sie auch noch in die Hände des schrägen Wissenschaftlers Dr. Sakarine, der fremde Wesen sammelt – und mit Vorliebe zu Studienzwecken aufschneidet. Sie müssen den knuddeligen Weltraumbummlern bei der Flucht unter die Arme

greifen. Dazu schlüpfen Sie in die Haut jedes der fünf Protagonisten und lenken ihn mit klassischer Maussteuerung durch die bonbonfarbene Comic-Welt.

Bei den Rätseln will Ubi Soft keine großartigen Experimente wagen, das bewährte Sammeln von Gegenständen wird an erster Stelle stehen. Dafür soll es viel zu entdecken geben; über 120 Orte will das Spiel bieten, mehr als 50 Charaktere sollen sich darin tummeln. Die meisten davon wollen Ihnen an den Kragen. Die unvermeidbaren Konflikte werden in Rendervideos genüsslich zelebriert, die vor typischem Slapstick-Klamauk strotzen. Unkontrollierbare Rasenmäher und Vereisungs-Strahler sind da erst der Anfang. **CS**



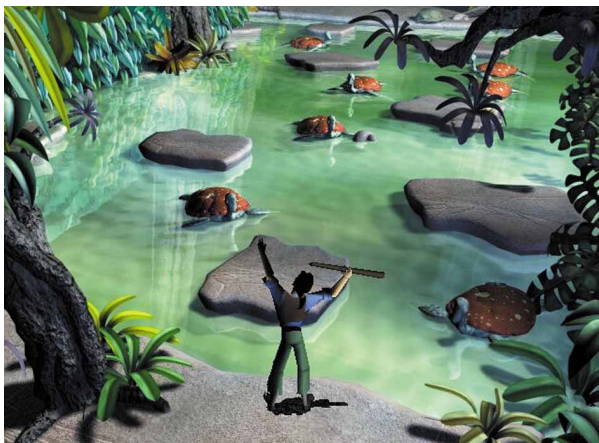
Stupid Invaders: Eine typische Szene aus dem Spiel. Genug gesagt.

Stupid Invaders

Genre: Adventure
Termin: November 2000

Hersteller: Ubi Soft
Ersteindruck: Gut

Christian Schmidt: »Ein ähnlich abgedrehtes Szenario gab's seit Sam & Max nicht mehr. Die doofen Invasoren setzen auf Holzhammer-Humor; mal sehen, ob die Rätsel diesseits der Grenze zum Wahnsinn bleiben.«



El Dorado: Die Draufgänger Tulio und Miguel suchen nach Reichtum.

The Road to El Dorado

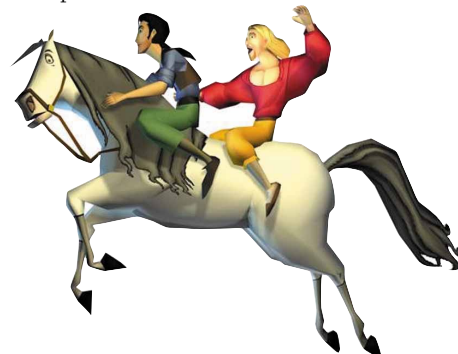
Genre: Adventure **Hersteller:** Revolution Software
Termin: 1. Quartal 2001 **Ersteindruck:** Gut

Christian Schmidt: »Im Gegensatz zur Comedy-Konkurrenz geht's bei El Dorado bodenständiger zu. Durch die Filmvorlage wirkt die Grafik gediegen, bei den Rätseln vertraue ich den erfahrenen Revolution-Experten.«

The Road to El Dorado

Demnächst kommt der neue Dreamworks-Zeichentrickfilm *The Road to El Dorado* in unsere Kinos; kurz danach soll das dazugehörige Spiel erscheinen. Für die Umsetzung des Leinwandabenteuers ist die renommierte Adventureschmiede Revolution Software (*Baphomets Fluch*) verantwortlich. Die Grundidee klingt schon mal sehr spannend: Die beiden Haudogen Tulio und Miguel, die im Film den Goldschatz der versunkenen Stadt El Dorado heben, sind mit einem sehr losen Mundwerk gesegnet. Das Spiel will die Handlung nicht eins zu eins nachzeichnen, sondern die Prahlerien der beiden Angeber nach dem »Was wäre, wenn...«-Prinzip zum Leben erwecken.

Technisch setzt Revolution auf 3D-Figuren, die Sie per Tastatur steuern. Beispiele für typische Rätsel wollten die Entwickler noch nicht herausgeben. Ziemlich sicher ist immerhin, dass das Spiel eine Augenweide werden dürfte: Da die Grafiker auf die Originalzeichnungen zurückgreifen konnten, ist die Qualität der Hintergrundbilder entsprechend hoch. **CS**



Das Adventure-Genre stirbt aus? Von wegen! Legendäre Rätsel-Reihen werden fortgesetzt, frische Spiele buhlen um die Käufergunst. Wir stellen Ihnen die nach Monkey Island 4 (siehe Extra-Preview) vielversprechendsten Kandidaten vor. Drei setzen auf den neuesten Trend: 3D-Grafik hält auch bei den Abenteuern Einzug.



Watchmaker: Alte Burg, altes Geheimnis – aber eine neue 3D-Grafik.

Watchmaker

Genre: Adventure **Hersteller:** Topware
Termin: November 2000 **Ersteindruck:** Passabel

Christian Schmidt: »Watchmaker klingt nach einem netten Potpourri aus bewährten Adventure-Elementen und 3D-Grafik, garniert mit einer Mystery-Geschichte. Ich hoffe, dass die Mischung am Ende genießbar wird.«

Watchmaker

Topware hat sich Großes vorgenommen: Das neue Spiel *Watchmaker* soll nichts Geringeres werden als »die zweite grundlegende Evolution im Adventure-Genre«. Revolutionär sind die Ideen für das 3D-Abenteuer zwar nicht, aber trotzdem vielversprechend. Ähnlich wie in den Mystery-Adventure *Baphomets Fluch* oder *Gabriel Knight 3* bekommen Sie es mit paranormalen Phänomenen aus der Vergangenheit und einem geheimnisvollen Geheimbund zu tun. Schauplatz ist eine Burg samt darunter liegenden, uralten Katakomben. Den Machenschaften der düsteren Kultler gehen Sie zu zweit auf den Grund: Zwischen dem Wissenschaftler Darrell Boone und seiner Kolle-

gin Victoria sollen Sie jederzeit hin- und herwechseln können. Dieses Teamwork wird für Rätsel wichtig sein: Während Victoria den Butler ablenkt, durchstöbert Darrell dessen Zimmer. Dem Geheimnis müssen Sie in Gesprächen mit dem Personal langsam auf die Schliche kommen.

Watchmaker wird ein 3D-Spiel, Sie steuern Ihre Figuren mit der Tastatur. Die Kamera dürfen Sie frei positionieren; auf Wunsch sehen Sie sogar durch die Augen des Protagonisten. Wenn das Spiel Ende des Jahres erscheint, dürften auch viele Philosophen arbeitslos werden: Laut Presstext erfahren Sie am Schluss nämlich »die endgültige Lösung der Suche nach Macht und Wahrheit.« **CS**