

Adventures

Martin Deppe



Freud und Leid

Kürzlich habe ich beim Kollegen Schmidt die ersten grauen Haare entdeckt: Nach dem intensiven Test des hochspannenden Action-Adventures **Dark Project 2** ist unser Redaktions-Meisterdieb derart schreckhaft, daß ich mich ernsthaft um seinen Kreislauf Sorge. Looking Glass hat das ungewöhnliche Anschleichen-zuschlagen-verduften-Prinzip des ersten Teils noch konsequenter umgesetzt – jetzt arten die späteren Beutezüge nicht mehr in 08/15-Monsterhacken aus. Leider wurde die veraltete Grafik-Engine nur unwesentlich aufpoliert.

Stinksauer ist hingegen Kollege Schnelle, der sich durch **Might & Magic 8** quälen mußte. Schon vorgewarnt, weil der achte Teil der Reihe gerade mal ein Dreivierteljahr nach dem siebten erscheint, fanden wir unsere schlimmsten Erwartungen leider bestätigt. **Might & Magic 8** macht den Eindruck, daß New World Computing auf Kosten der Spieler noch schnelles Geld für die neue Grafik-Engine sammeln will, die in Teil 9 endlich eingeführt werden soll. Dann wird die Serie hoffentlich wieder deutlich besser.

Adventure-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Ultima 9	Rollenspiel	2/00	92%
2	Curse of Monkey Island	Adventure	1/98	92%
3	System Shock 2	Rollenspiel	10/99	90%
4	Baldur's Gate	Rollenspiel	2/99	89%
5	Grim Fandango	Adventure	1/99	88%
6	Outcast	Action-Adventure	8/99	87%
7	Dark Project 2	Action-Adventure	NEU	86%
8	Asheron's Call	Online-Rollenspiel	1/00	86%
9	Diablo	Rollenspiel	–	85%
10	Final Fantasy 8	Rollenspiel	3/00	85%
11	Everquest	Online-Rollenspiel	6/99	85%
12	Nox	Rollenspiel	3/00	83%
13	Fallout 2	Rollenspiel	1/99	83%
14	Tomb Raider 4	Action-Adventure	1/00	83%
15	Gorky 17	Rollenspiel	12/99	83%
16	Lands of Lore 3	Rollenspiel	5/99	83%
17	Indiana Jones 5	Action-Adventure	1/00	82%
18	Silver	Action-Adventure	5/99	82%
19	Planescape Torment	Rollenspiel	2/00	82%
20	Nomad Soul	Adventure	12/99	82%
21	Darkstone	Rollenspiel	10/99	80%
22	Ultima Online – T2A	Online-Rollenspiel	2/99	80%
23	Longest Journey	Adventure	3/00	79%
24	Discworld Noir	Adventure	8/99	79%
25	Star Trek: Der Aufstand	Action-Adventure	1/00	78%

Die 25 besten Adventures, Action-Adventures und Rollenspiele.

Adventures & Rollenspiele
 »Diese Gattung betont Rätsel, Aufgaben und eine ausgefeilte Handlung.«
 [Grafik-Adventures, Rollenspiele, Action-Adventures, Detektivspiele]

Inhalt

Tests

Dark Project 2	122
Wild Wild West	126
Might & Magic 8	126
Traitor's Gate	126

Heimlich, still und leise

Dark Project 2

Schleichen statt stürmen, betäuben statt töten,
verstecken statt angreifen: Als Meisterdieb gehen
Sie wieder mit List und Tücke auf Beutezug.



Hört zu, Garrett: Der Auftrag ist heikel. Ich komme zu Euch, weil Ihr der Beste seid. Ich brauche den Inhalt dieses Bankschließfachs. Ihr müßt heute Nacht in das Gebäude einbrechen. Wie? Das herauszufinden, ist Eure Sache. Es gibt eine Menge Wachen; Ihr dürft nicht entdeckt werden. Tötet niemanden. Das Haus hat ein Alarmsystem. Ihr müßt es umgehen. Viel Glück, Garrett. Ihr seid der Meisterdieb. Ihr werdet es schaffen!

New Sheriff in Town

Am nächsten Morgen finden die verblüfften Wachen das geplünderte Fach und wissen: Garrett hat wieder zugeschlagen. Im Action-Adventure **Dark Project 2: The Metal Age** schlüpfen Sie in die Haut des Profddiebs. Sie schleichen auf der Suche nach Beute durch eine düstere 3D-Stadt, in der sich mittelalterliche Lebensart mit Magie und schweren Dampfmaschinen mischt. In letzter

Zeit herrscht in der Metropole eine beunruhigende Stille. Der neue Sheriff, Goman Truart, säubert die Straßen nicht nur von Verbrechern, sondern gnadenlos auch von Armen und Andersgläubigen. Selbst einem erfahrenen Langfinger wie Garrett fällt das Überleben zusehends schwerer. Nebenbei breitet sich die mysteriöse Sekte der Mechanisten mit ihren künstlichen Wesen in der Stadt aus. Zu allem Überfluß geraten Sie schnell mit den religiösen



Der Mechanisten-Anführer **Karras** plant Böses.

Fanatikern aneinander – und kommen einem bedrohlichen Pakt auf die Spur.

Eigeninitiative

Bevor Sie am Ende der 15 Missionen das Schlimmste verhindern, bestreiten Sie erst einmal Ihren Unterhalt mit alltäglichen Aufträgen. So bittet Sie ein Freund, seine Geliebte aus der Villa einer herrischen Adligen zu befreien. Kinderkram für einen Meisterdieb, aber nebenbei lassen sich ja noch ein paar Kostbarkeiten einsacken. Reine Kampfeinsätze wie im Vorgänger, in denen Sie Ihre Diebesfähigkeiten kaum ausspielen konnten, gibt es nicht mehr. Das Programm setzt Sie in den meisten Missionen vor den Mauern Ihres Zielorts ab; wie Sie ins Innere gelangen, ist von da an Ihr Problem. Weil Garrett gegen die Übermacht an Wachleuten im Kampf keine Chance hat, scheidet brachiales Anstürmen von vornherein aus. Statt dessen schleichen Sie



Beim Plündern des Festsaals waren wir wohl nicht leise genug – jetzt **duelliert** sich Garrett mit dem wütenden Wachmann.



Garrett verfolgt gerade eine **Botin** (rechts). Weil der Wächter im Weg steht, schlagen wir ihn nieder.

im Schatten um die Posten herum. Eine Anzeige am unteren Bildrand sagt Ihnen, wie gut oder schlecht Sie zu sehen sind. Wenn Sie komplett im Dunkeln stehen, patrouillieren die Wächter ahnungslos an Ihrer Nasenspitze vorbei.

Bogen bevorzugt

Garrett zieht aber nicht unbewaffnet ins Abenteuer, für Notfälle hat er ein Schwert dabei. Kämpfe mit den Wachen verursachen allerdings einen Riesenlärm, der alle Soldaten im Umkreis alarmiert. Diskreter schalten Sie Gegner mit einem Knüppel-

schlag ins Genick aus. Damit die betäubten Körper nicht entdeckt werden, schleift man sie in dunkle Ecken. Außerdem besitzt Garrett ein Sammelsurium an Pfeilen für seine Lieblingswaffe: den Bogen. Mit Wasserpfeilen löschen Sie Fackeln und schaffen so dunkle Ecken, Moospfeile dämpfen Ihre Schritte auf hallenden Fliesenböden. Neu ist der Lianenpfeil, der einen bequemen Weg nach oben schafft und auch auf Stein und Metall haftet. Außerdem gibt's eine Menge nützlicher Tränke; unter anderem darf sich Garrett nun

kurzzeitig unsichtbar machen oder per Federfall-Gebräu sanft von Dächern zu Boden schweben. Garretts mechanisches Auge ersetzt dank einer Zoom-Funktion jedes Fernglas. Außerdem können Sie unauffällige Mini-Kameras in angrenzende Räume werfen und so gefahrlos spionieren.

Stampfende Roboter

Ihre Gegner machen Ihnen das Leben nicht gerade leicht. Wenn Wachen durch Geräusche aufgeschreckt werden, suchen sie mißtrauisch die Umgebung ab; falls sie Sie

Christian Schmidt



Kriminell gut

Dark Project 2 ist wie ein gutes Essen: Gehaltvoll, abwechslungsreich, fein abgestimmt. Als Meisterdieb lösen

Sie genial-knifflige Aufgaben, decken nach und nach eine faszinierende Geschichte auf und meistern ständig neue Situationen. Wenn ich nach vorsichtigem Anschleichen eine ahnungslose Wache ins Reich der Träume schicke, fühle ich das, was bisher kein 3D-Shooter in mir auszulösen vermochte: Erleichterung, Befriedigung und ein klein wenig Stolz auf meine Leistung.

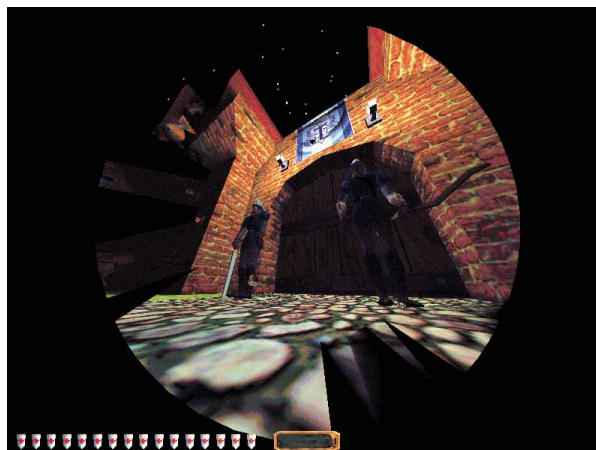
Schwachpunkt Grafik

Der größte Knackpunkt des Spiels ist die 3D-Grafik. In Innenräumen zu häßlich, in Außenlevels zu langsam, wirkt sie hoffnungslos altmodisch – Wheel of Time hat ein ähnliches Ambiente deutlich schöner umgesetzt. Und wann wird es Looking Glass endlich schaffen, ansehnliche Polygonfiguren ohne eckige Glieder zu entwerfen? Schade auch, daß es spielerisch zu wenige Neuerungen gibt. Die zusätzlichen Gegenstände sind nett, intelligentere Wachen wären mir aber lieber gewesen. Sei's drum: Dark Project 2 bietet wieder die etwas andere Unterhaltung und sollte auf keiner ordentlichen Speisekarte, pardon, in keiner Spielesammlung fehlen.

entdecken, rufen sie lautstark ihre Kollegen zu Hilfe. Was im ersten **Dark Project** die Zombies waren, sind jetzt die mechanischen Gegner: Lang-

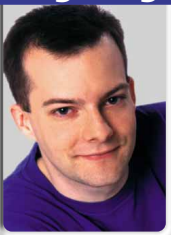


Der **Roboter** feuert Granaten – und schreckt dadurch die Wachen auf.



Durch das Auge einer **Minikamera** beobachten wir die Wachposten.

Jörg Langer



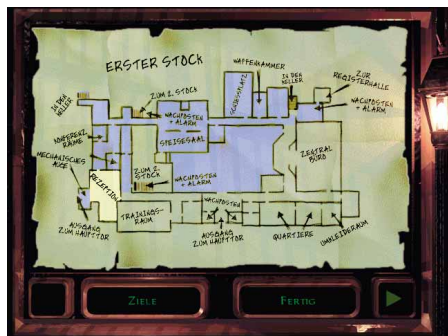
Diebestoll

Garrett, wie er leibt und schlägt: Auch im zweiten Teil hat Looking Glass das ungewöhnliche Abwarten-Anschleichen-Ausschal-

ten wieder sehr gut hingekriegt – und gleichzeitig die eher mauen Action-Levels des Vorgängers abgeschafft. Hier ein Lianenpfeil, dort ein neuer Gegner sind mir freilich zu wenig. Ich hätte mir gewünscht, daß die KI weiter verbessert wird und die Wachen nicht einfach nur hilflos stehenbleiben, wenn ich in einen Bach springe.

Die Grafik finde ich mittlerweile arg hausbacken. Für die nächste Folge sollte man dringend eine neue Engine programmieren. Doch Teil 2 wird durch das immer noch ungewöhnliche Spielprinzip problemlos getragen – also Augen zu, Ohren auf und durch!

sam, dumm und mit einem Wasserpfeil zu erledigen. Wenn Sie den nassen Gruß in den Heizofen der Ungetüme feuern, verabschieden die sich mit einem schweren Ausnahmefehler ins Robo-Nirvana. Die Metallkrieger gibt's in verschiedenen Ausführungen; die Mini-Version reicht Ihnen gerade mal bis zur Hüfte und ist unbewaff-



Auf der Karte werden besuchte Gebiete markiert.

net, alarmiert aber bei Gefahr mit blechernem Geschrei alle Wachen im Umkreis. Ihr großer Bruder haut Garrett dafür mit zwei Schuß eines Granatwerfers aus den Schuhen. Zudem gibt's stationäre Metallgesichter, die ihren

Blick wie Überwachungskameras über Räume schweifen lassen und im Ernstfall Alarm auslösen. Zum Glück können Sie die langsam drehenden Beobachter leicht austricksen, indem Sie außerhalb ihres Blickwinkels bleiben.

Einbruch ins Polizeirevier

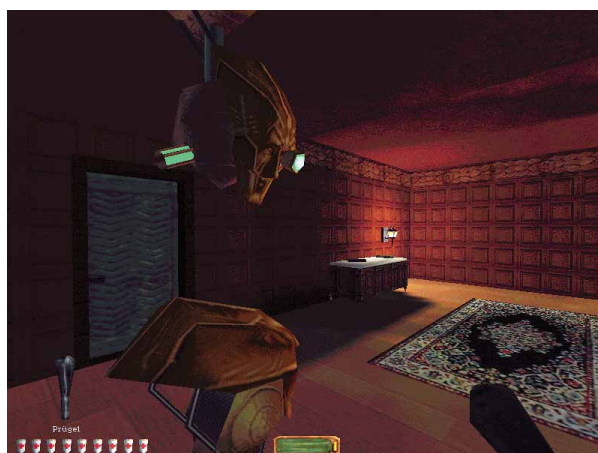
Langweilige Einbrüche in Wohnhäuser hat eine Spitzenkraft wie Garrett nicht nötig; er geht nur dahin, wo wirklich was zu holen ist. Zum Beispiel in die bestbewachte Bank der Stadt, wo wegen der hallenden Marmorböden jeder unbedachte Schritt der letzte sein kann. Oder ins örtliche Polizeirevier; dort bringen Sie einen der Offiziere in Mißkredit, indem Sie Diebesgut in seinem Büro deponieren. Mal fliehen Sie vor den Häschern des Sheriffs durch die Stadt, mal verfolgen Sie einen Boten durch einen Wald. Damit Sie die Übersicht nicht verlieren, dürfen sie auf gezeichnete Pläne zurückgreifen, die einen groben Überblick geben. Jede Mission können Sie in drei Schwierigkeitsgraden angehen. In den höheren Stufen müssen Sie mehr Beute machen, einige Zusatzaufgaben lösen und dürfen Wachen nicht mehr töten.

Fluch der Technik

Looking Glass' Dark-Engine war noch nie die schnellste (geschweige denn die schönste), in **Dark Project 2** stößt sie aber endgültig an ihre Grenzen. Im Vergleich zum ersten Teil durchqueren Sie nun öfter weiträumige Orte wie Kirchensäle oder eine Hafenanlage. In solch detaillierten Umgebungen ruckelt das Spiel selbst auf den schnellsten Rechnern. Im Inneren von Gebäuden treiben triste Texturen und eckige



In einer bunten Unterwelt trifft Garrett übellaunige Affenmenschen.



Unter den drehenden Kameraaugen sollten Sie sich wegducken.

Räume verwöhnten 3D-Spielern Tränen in die Augen. Dafür ist die Soundkulisse gut gelungen. Geräusche wie nahende Schritte oder surrende Überwachungsmaschinen sind für Ihr Vorgehen eminent wichtig. Die Wachen grummeln in perfekt übersetztem Deutsch, Garrett kommentiert die Situation mit herrlich zynischen Kommentaren. Ab und zu untermalen Musikkfetzen das Geschehen, etwa wenn sich Nahkämpfe anbahnen. **CS**

Dark Project 2

Genre: Action-Adventure
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
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: Looking Glass
Festplatte: ca. 500 bis 900 MByte
Spieler: Einer pro Original

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 233 MMX	Pentium II/300	Pentium III/450
64 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	128 MByte RAM, 12fach CD 3D-Karte

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

Ungewöhnliches und fesselndes Spielprinzip.



Might & Magic 8

Öde ist's, die Welt zu retten.

An einem Ort, wo jede Innovation verschlafen wird, müssen die Entwickler der **Might & Magic**-Reihe hausen. Dort produzieren sie je-

Mick Schnelle Völlig verstaubt

Es ist von New World Computing ganz schön dreist, Teil 8 ohne nennenswerte Verbesserungen zu veröffentlichen. Angesichts der starken Konkurrenz haben Neandertaler wie **Might & Magic 8** auf den Festplatten dieser Welt nichts mehr verloren. Neben der Grafik sollten die Entwickler unbedingt mal die völlig verstaubte Spielmechanik und das lahme Missionsdesign entrümpeln. Merke: Nostalgie ist noch lange kein Grund, **Might & Magic 8** zu kaufen.

des Jahr einen neuen Teil der ehemals renomierten Rollenspielserie. Trotz der netten Story um vier Dimensionstore verschrecken auch in **Might & Magic 8** Klötzchengrafik selbst abgebrühte Genrefreunde. Tatkräftig unterstützt wird die Schmalspurgrafik von den armseligen Animationen der Spielfiguren. Peinlicherweise sehen die Gegner ohne 3D-Karte besser aus als mit. Denn nur im Software-Modus unterscheiden sich die Monster eines Typus' in der Farbe. Mit einer fünfköpfigen Heldentruppe erledigen Sie Jobs wie »Bringe Gegenstand A aus Höhle B zu C«. Neu sind Bugs, wie das Verschwinden des Cursors oder Abstürze beim Aufruf des Inventars. **MIC**



Die knallbunten Bitmap-Monster sind mittlerweile echt **peinlich**.

Might & Magic 8

Genre: Rollenspiel
Anspruch: Profis
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Multiplayer: nicht vorhanden
3D-Karten: Voodoo 1, Voodoo 2, Voodoo 3, Riva TNT, Riva TNT2, Geforce, Matrox G400, Rage 128

Pentium 166 MMX 32 MByte RAM, 4fach CD | Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD | Pentium II/233 32 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Mangelhaft	
Sound	Ausreichend	
Bedienung	Befriedigend	
Spieltiefe	Ausreichend	
Multiplayer	Nicht vorhanden	



Uralt-Rollenspiel jenseits des Verfallsdatums.

Wild Wild West

Solides Adventure mit Action-Einlagen.



Jim West zückt gelegentlich die **Pistole**.

Der Kinofilm **Wild Wild West** ist schon lange abgelaufen, da veröffentlicht Southpeak Interactive das Spiel zum Streifen. Ganz im Gegensatz zum miserablen **Men in Black** von demselben Designteam entpuppt sich **Wild Wild West** als sehr ordentliches Adventure mit gelegentlichen Actioneinlagen. Denn wenn Sie sich als Alter Ego von Will Smith an die

Aufklärung eines Attentats auf Präsident Grant machen, müssen Sie sich zeitweilig per Fadenkreuz finstere Schurken vom Leibe halten. Als Partner Artemus setzen Sie hingegen allein auf die naturwissenschaftliche Ausrüstung. Der Spaß kommt nicht nur vom originellen Szenario, sondern resultiert auch aus der lockeren Mischung von Action und Knobelzenen. **MIC**

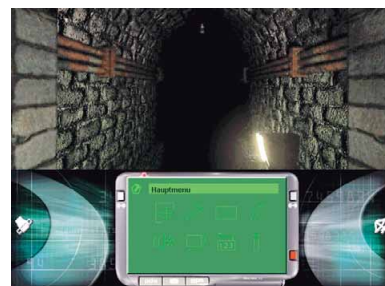
Genre: Adventure
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Ubisoft
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Spieler: Einer
Minimum: P II/266
32 MByte RAM



Traitor's Gate

Lahme Jagd nach den Kronjuwelen.

Die Queen liebt ihre Kronjuwelen, ein böser Bube will sie stehlen. Um die wertvollen Klunker vor dem Zugriff des Verbrechers zu schützen, baldowern ausge-rechnet die Amerikaner einen Plan von unübertroffener Genialität aus: Als Undercover-Dieb im Staatsdienst sollen Sie in **Traitor's Gate** die Schätze zuerst entwenden. Also quälen Sie sich in grobpi-xeligen Quicktime-Videos durch den Londoner Tower. Mit Ihrer Spezialausrüstung knacken Sie Schlösser, überlisten Alarmanlagen und schalten Wachen aus. Unterwegs sammeln Sie nützliche Werkzeuge auf. Zwischen den biederer Rätseln zwingt Sie das Programm zu schier endlosen Durchquerungen



Die **Kanalisation** lernen Sie schnell hassen.

eines Kanal-Labyrinths – dafür gibt's den 80er-Jahre-Gedächtnispreis. **CS**

Genre: Adventure
Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Blackstar
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Spieler: Einer
Minimum: P200 MMX
32 MByte RAM

