

Adventures

Martin Deppe

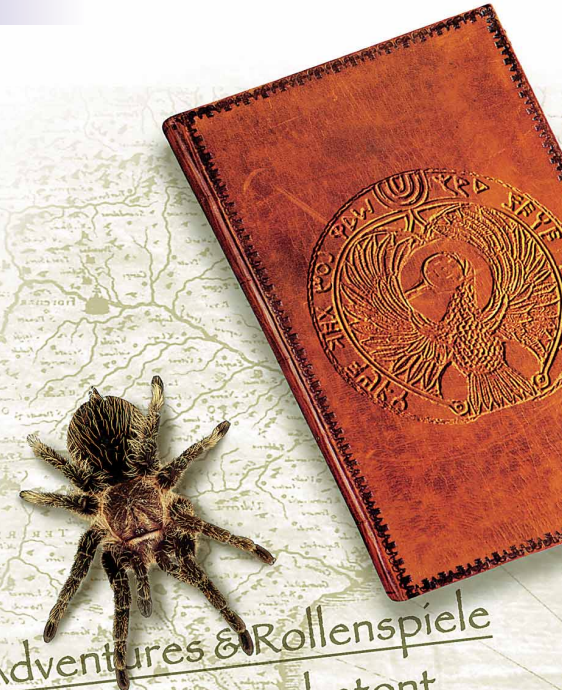


Von der Leinwand ins Heft

Mittwoch, 19. Mai '99: **Episode 1**, das heißersehnte Prequel zur **Star Wars**-Trilogie, läuft in den Kinos an, Hunderttausende stehen in den Warteschlangen. Unser US-Korrespondent Heinrich Lenhardt ist dabei – und hat danach gute Nachrichten: »Glaubt nicht den überkritischen Berichten in der Tagespresse. Der Film ist gut, da könnt ihr reingehen!«

Heinrich ist schon länger in **Episode 1** unterwegs: Bereits am 18. Mai hat er LucasArts' Action-Adventure **The Phantom Menace** ergattert. Zwei Tage später kann dank Direktimport auch Jörg das Laserschwert schwingen. Daß

LucasArts den Arbeitstitel »Adventure« noch schnell in **Phantom Menace** umbenannte, ist so verkaufsfördernd wie ehrlich: Bei dem Action-Adventure überwiegt das Springen und Schießen. Einige durchwachte Nächte später ist der letzte Level gelöst und eine Kontroverse um die Wertung entbrannt. Klar ist eins: Das Spiel kommt nicht an den Film heran!



Adventure-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Curse of Monkey Island	Adventure	1/98	92%
2	Baldur's Gate	Rollenspiel	2/99	89%
3	Tomb Raider 2	Action-Adventure	12/97	89%
4	Grim Fandango	Adventure	1/99	88%
5	Diablo	Rollenspiel	–	88%
6	Final Fantasy 7	Rollenspiel	8/98	87%
7	Dark Project	Action-Adventure	2/99	86%
8	Floyd	Adventure	12/97	86%
9	Tomb Raider 3	Action-Adventure	1/99	85%
10	Everquest	Online-Rollenspiel	6/99	85%
11	Baphomets Fluch 2	Adventure	11/97	84%
12	Fallout 2	Rollenspiel	1/99	83%
13	Lands of Lore 3	Rollenspiel	5/99	83%
14	Silver	Action-Adventure	5/99	82%
15	Blade Runner	Adventure	1/98	82%
16	Ultima Online – T2A	Online-Rollenspiel	2/99	80%
17	Hexlore	Rollenspiel	7/98	79%
18	Tex Murphy: Overseer	Adventure	4/98	79%
19	Battlespire	Rollenspiel	3/98	78%
20	Abe's Exodds	Action-Adventure	1/99	77%
21	Quest for Glory 5	Adventure	4/99	76%
22	Nightlong	Adventure	11/98	74%
23	Might & Magic 6	Rollenspiel	6/98	73%
24	Sanitarium	Adventure	8/98	73%
25	Return to Krondor	Rollenspiel	4/99	72%

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

Star Wars Episode 1: The Phantom Menace ...	120
Ultima Online Tagebuch	124

Die Hype-Lizenz des Jahres

Star Wars Episode 1 The Phantom Menace



Schon Monate vor dem deutschen Kinostart können Sie die Handlung des neuen Star-Wars-Films nachleben. Unsere Redaktions-Jedi-Ritter haben LucasArts' Action-Adventure komplett durchgespielt.

Pünktlichkeit ist eine Tugend, die man in der Spieleindustrie nochlässiger interpretiert als bei Bahn oder Bundespost. Verspätungen werden gemeinhin nicht in Minuten, sondern in Jahren gemessen.

Da muß man LucasArts zur logistischen Leistung gratulieren, das offizielle Spiel zum neuen Star Wars-Film

überpünktlich ausgeliefert zu haben. Am 19. Mai startete **Episode 1: The Phantom Menace** in den amerikanischen Kinos, schon am Vortag durften verdutzte Händler das gleichnamige PC-Spiel einräumen.

Im Gegensatz zum ebenfalls in dieser Ausgabe getesteten **Episode 1: Racer** greift sich **Phantom Menace** kein einzelnes Ereignis aus der Filmhandlung heraus, sondern gibt die gesamte Ge-

schichte wieder. Wer auf Spannungsbewahrung aus ist, sollte deshalb den deutschen Kinostart abwarten, bevor er dieses Spiel auch nur eines Blickes würdigt. In diesem Test verzichten wir weitgehend auf Story-Erwähnungen.

Erweiterte Story

In elf Levels steuern Sie jeweils einen von vier Helden. Die meiste Zeit haben Sie Jung-Jedi Obi-Wan Kenobi oder seinen Meister Qui-Gon

Jinn unter Ihren Fittichen. In der zweiten Spielhälfte darf man auch mal Königin Amidala und Captain Panaka durch einzelne Missionen lenken. Sie können allerdings nicht beliebig zwischen den Charakteren wechseln. Das Spiel bietet sogar einige Handlungsnuancen mehr als der Film. So können Sie die Städte Mos Espa und Otoh Gunga ausführlicher erkunden und erleben zusätzliche Ereignisse wie ein Attentat auf Coruscant.

Facts

- 4 Spielfiguren
- 6 Gegnertypen
- 11 Levels
- 9 Waffentypen



Obi-Wan klemmt sich hinter die **Repeating Cannon**, um gegen diese Übermacht eine Chance zu haben.

Hopsende Jedis

Zur Umsetzung der turbulenten Story wählte das zuständige Programmerteam Big Ape eine Mischung aus Jump-and-run und Action-Adventure. Von schräg oben blicken Sie auf Ihren jeweiligen Helden, der sich durch eine grobpoligonige 3D-Umgebung bewegt. Die Kamera justiert sich automatisch; der Blickwinkel kann nicht manuell geändert werden. An vereinzelt Stellen sehen Sie deshalb nicht, was Ihre Figur gerade macht. Steckt

man scheinbar in einer Sackgasse, ist Kreativität gefragt. Mit einem beherzten Doppelsprung erreichen Sie unzugänglich scheinende Ecken und Kanten, unauffällige Schalter öffnen verschlossene Türen. Oft müssen Sie auch einen Gegenstand durch den Raum schieben, um Durchgänge zu enthüllen oder Treppen zu bauen.

Die drei am häufigsten benutzten Feuerknöpfe (oder Tasten) sorgen für die Butter- und Brot-Aktionen Ballern, Springen und Benutzen. Letzteres dient als Allzweck-

mittel, um entweder Schalter zu betätigen, bewegliches Mobiliar zu verrücken oder Personen anzusprechen.

Macht-Schubser

Ihre Haupt-Alter-Egos, die beiden Jedi-Ritter, verfügen über ein beachtliches akrobatisches Repertoire. Obi-Wan und Qui-Gon können nicht nur zur Seite rollen, sondern auch verschiedene Fuchtelmanöver mit dem Laserschwert ausführen, ihrer allzeit bereiten Lieblingswaffe. Außerdem hat so ein Lichtsäbel Defensivqualitäten, da er

Heinrich Lenhardt



Unwürdiger Eintopf

Äh, ich spüre eine Störung im Gefüge der Macht: Millionen Seelen schreien gepeinigt auf, nachdem sie dieses Spiel installiert haben. Wie konnte aus diesem Prestigeobjekt nur ein dermaßen uninspiriertes Baller-Hüpfspiel mit verkümmerten Adventure-Ansätzen werden? Pixelgenaue Sprungorgien, reichlich »und nun?«-Ratlosigkeitsmomente sowie ins Wirre abdriftende Massenkämpfe: Die Designer haben kaum etwas ausgelassen, um mich auf die Palme zu bringen. Die kantige, viel zu künstlich wirkende 3D-Spielwelt zeigt vor allem bei Dialogen ihr häßliches Gesicht, wenn die Kamera ganz nah heranzoomt.

Die dunkle Seite siegt

Die Musik mit Ausschnitten aus dem Soundtrack rettet etwas Atmosphäre. Auch der gute Wille zu Abwechslung und Komplexität sei vermerkt; an Phantom Menace hat man lange zu knabbern. Und es ist schon irgendwie befriedigend, mit dem Laserschwert in einem Rudel Kampfroboter zu landen, um diese per lässigem 360-Grad-Schwusch in qualmenden Schrott zu verwandeln. Trotz solcher zusammengekratzter positiver Aspekte hat die dunkle Seite der Spielspaß-Macht gesiegt. Wenn dieses Programm nicht das Episode-1-Filmplakat auf der Schachtel hätte, würde kein Hahn danach krähen.

manche gegnerische Energiesalve reflektiert. Eine weitere Jedi-Spezialität ist der »Force Push«: Per Feuer-



Der Lohn einer **Nebenmission**. Nachdem Obi-Wan den Jungen gerettet hat, spendiert ihm dessen Mutter einen Lebensenergie-Auffrischer.



Im Sumpf von Naboo müssen Sie erstmals Objekte **verschoben**, um weiterzukommen.

Jörg Langer



Die Macht schimmert durch

Ganz kann ich Heinrich nicht zustimmen: Klar, ohne Episode 1 würde

ich das Spiel nach zwei Minuten in die Ecke pfeffern. Aber Phantom Menace hat eben den Star-Wars-Bonus, jenes eigentümliche, in zwei Jahrzehnten durch drei sehr gute Filme und endlose Marketing-Beweihränderung entstandene Gefühl, daß da etwas mehr ist als nur ein triviales Weltraum-Märchen. So laufe ich dann im Spiel nicht durch mäßig bis scheußlich dargestellte Landschaften, die von grauenhaft eckgesichtigen Polygongestalten bevölkert werden. Vielmehr renne ich durch die Schauplätze des neuen Star-Wars-Films und treffe Leinwand-Charaktere.

Spielspaß-Blitzer

Inmitten des Technik-Unterdurchschnitts blitzen Spielspaß-Andeutungen auf: Am Ende des ersten Levels sieht man zum Beispiel von weit oben die bereits einstiegsbereiten Invasionstruppen, denen man eigentlich zuvorkommen muß – so was sorgt bei mir für Motivation. Extrawaffen und Powerups machen den Griff zur Quick-save-Taste überflüssig, sind aber meistens gut versteckt oder schwer zu erreichen. Manche der Abschnitte haben mich richtig genervt, weil sie zu zufällig oder langatmig sind. Der dritte Level etwa, mit seinen endlosen Untersee-Röhren, hätte mich fast die Deinstallationsroutine aufrufen lassen. Doch wenn Sie auf Episode 1 stehen, können Sie trotz unserer Warn-Wertung einen Blick riskieren – ich mußte mich zumindest nicht zwingen, das Ding zu spielen.

knopf schmeißt man nahestehenden Gegnern eine Ladung Macht an die Backe, die dadurch zurückgeworfen und kurzzeitig in einen Zustand verwirrter Wehrlosigkeit versetzt werden.

Versteckte Extras

Captain Panaka hat zwar kein Laserschwert, aber vier spezielle Nahkampfmanöver auf Lager. Amidala ist relativ schwach in der Offensive, bekommt dafür Feuerschutz von ihren Wachen. Angesichts der feindlichen Übermacht verschmäht der kluge Held die herumliegenden Extrawaffen nicht. Als da wären: drei verschiedene Blaster, ein Raketenwerfer, Droiden-Stunner, Blitzgranaten, Thermo-Detonator und die betäubenden Gungan-Energiebälle. Das begehrteste Extra sind aber Erste-Hilfe-Kästen, die verbrauchte Lebensenergie zurückbringen. Viele Waffen und Medipacks sind versteckt. Prinzipiell sollten Sie mit jeder freundlichen Figur ein Schwätzchen wagen und so viele Nebenmissionen wie möglich erfüllen. Der Macht sei Dank: Der Spielstand läßt sich jederzeit speichern und laden.

Kaum Filmszenen

Nach jedem Level faßt eine Animation die Handlungsentwicklung zusammen. Lei-



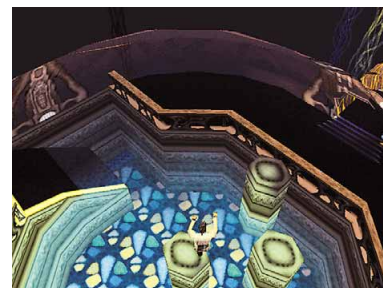
Der erste Dialog zwischen Qui-Gon Jinn und Anakin Skywalker demonstriert in Nahaufnahme die **Dürftigkeit** der 3D-Grafik.

der wird mit digitalisierten Videos aus dem Film gegeizt; auf dem Monitor flimmern nachgerenderte Computergrafiken, die erheblich mickriger aussehen als die Leinwandvorlage.

Um den Redaktionsschluß nicht zu verpassen, haben wir die US-Version von **The Phantom Menace** getestet. In Deutschland wird das Programm mit übersetzten Bildschirmtexten und dem Untertitel **Die dunkle Bedrohung** erscheinen. **HL**

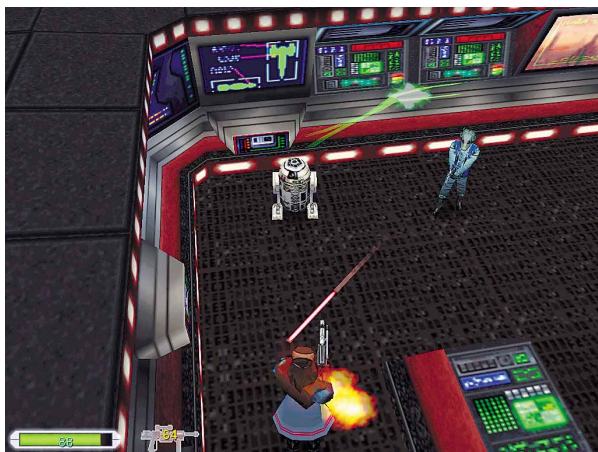


In der Wüste von Tatooine ringen wir mit **Darth Mauls** (rechts) Akrobatik-Kampfstil.



Bei den Gungans lösen Sie kleine Logikpuzzles und üben sich im **Präzisionsspringen**.

Attentat auf Coruscant: Captain Panaka setzt seinen **schweren Blaster** ein. Die grünen Strahlen werden von den Wänden reflektiert.



The Phantom Menace

Genre: Action-Adventure **Hersteller:** LucasArts
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis **System:** Windows 95
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.) **Anleitung:** Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 80 Mark **Festplatte:** ca. 125 oder 335 MByte
Spieler: Einer
3D-Karten: ☒ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Open GL ☐ Power VR ☐ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200	Pentium II/233	Pentium II/300
32 MByte RAM, 4fach-CD	48 MByte RAM, 8fach-CD	64 MByte RAM, 16fach-CD
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden

Leicht gequälte Film-Nacherspielung.





Steht nicht zum Verkauf: Belle Star.

KAPITEL 20

Ultima Online Tagebuch

Rollenspielcharaktere auf dem Sklavenblock. Wissen Sie eigentlich, wieviel Ihr Held wert ist?

Nach der Erwähnung im Guinness-Buch hat es **Ultima Online** nun auch auf die Seiten von Newsweek geschafft. Doch nicht Online-Innovation oder spielerische Aspekte erschienen dem renommierten Nachrichtenmagazin berichtenswert, sondern der Handel mit **UO**-Charakteren im WorldWide-Web. Im Internet-Auktionshaus Ebay können Sie anhand von Vergleichsangeboten recherchieren, was Ihr eigener Account wert ist. »RPG-Charakter-Trainer« als neues Berufsbild? Keine Sorge, Belle kommt jedenfalls nicht unter den Hammer.

→ www.ebay.com

Belle Star's Diary Dunkle Ahnung

Shame... Es lag eine Weile zurück, daß die Farben des Clans in den modrigen Höhlen zu sehen gewesen waren. Aber ich erinnerte mich an einige verlassene Wachräume und kleine Wasserburgen, die wir auf der untersten Ebene durchstöbert hatten. Wasser-, Feuer- und Luft-Elementare hatten uns verfolgt, und vor dem Eingang waren wir von Reapern und Corpsern angegriffen worden, die Mörderbanden nicht zu erwähnen, die in der



Town Crier fungieren als »lebende Zeitung« in Ultima Online.

Gegend ihr Unwesen trieben. Nachdenklich drehte ich den faltigen Pilz in der Hand. Ich würde Hilfe brauchen.

Henkersmaske

Zunächst versetzte ich mich nach Britain, wo ich Garrick, den Gildenmeister der Alchimisten, im Sorcerer's Delight aufsuchte. »Ich wollte, wir hätten mehr von Eurer Sorte«, murmelte er undeutlich, während er den schwarzen Pilz untersuchte und einen kleinen Teil davon in seinem abgegriffenen Mörser zu feinem Staub zerstieß. »Ich danke Euch für das Kompliment, doch was könnt Ihr mir über diesen Fund sagen?« Seine gemessenen, wohlwogenen Bewegungen erhöhten meine Ungeduld nur. Er nahm etwas von dem Pulver mit der Fingerspitze auf, zerrieb es zwischen Zeigefinger und Daumen, roch

aufnehmen wollte, gingen mir seine Worte immer noch durch den Kopf.

Totentanz

Laut Garrick war die Anwendung des seltsamen Pilzes schon lange in Vergessenheit geraten, aber sie sollte etwas mit der Erweckung der Toten zu tun haben. Was zum Henker ging vor? An der Bank empfing mich der Stadtschreier mit guten Nachrichten: »Letzte FoA-Mitglieder gefangen und in Yew und Trinsic inhaftiert!«, verkündete er. Das war immerhin eine Sorge weniger. **CG**

(wird fortgesetzt)



Selbst die **Meister der Alchimistenzunft** wissen noch nichts genaues über die neuentdeckten, geheimnisvollen Reagenzien zu vermelden.