

# Adventures

Martin Deppe



Eigentlich wollte **Wasteland**-Veteran Jörg Langer in dieser Ausgabe das Rollenspiel **Fallout 2** intensiv unter die Lupe nehmen. Doch die angebliche Testversion war einfach nicht weit genug. So hatten diverse Gegenstände anstelle fertiger Grafiken noch Platzhalter. Manchmal tauchte unser Held beim Verlassen eines Orts hundert Kilometer entfernt auf. Die Erfüllung vieler Missionen wurde nicht richtig erkannt, die Karawanen funktionierten nicht. Von sporadischen Abstürzen ganz zu

schweigen. Und die meisten Zwischensequenzen sowie die animierten Gesichter wichtiger Gesprächspartner fehlten. Da gerade bei **Fallout** Story und Details entscheidend sind, gab es nur eine Lösung: nicht testen. Freuen Sie sich also auf einen ausführlichen, echten Test – vielleicht schon in der nächsten Ausgabe.

## Adventure-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Curse of Monkey Island	Adventure	1/98	92%
2	Tomb Raider 2	Action-Adventure	12/97	89%
3	Diablo	Rollenspiel	–	88%
4	Final Fantasy 7	Rollenspiel	8/98	87%
5	Floyd	Adventure	12/97	86%
6	Fallout	Rollenspiel	5/98	85%
7	Lands of Lore 2	Rollenspiel	11/97	85%
8	Little Big Adventure 2	Action-Adventure	10/97	85%
9	Baphomets Fluch 2	Adventure	11/97	84%
10	Tomb Raider Dir. Cut	Action-Adventure	5/98	82%
11	Blade Runner	Adventure	1/98	82%
12	Toonstruck	Adventure	–	81%
13	Hexplode	Rollenspiel	7/98	79%
14	Tex Murphy: Overseer	Adventure	4/98	79%
15	Battlespire	Rollenspiel	3/98	78%
16	Dark Earth	Action-Adventure	10/97	78%
17	Leisure Suit Larry 7	Adventure	–	78%
18	Zork: Großinquisitor	Adventure	12/97	77%
19	Space Bar	Adventure	10/97	76%
20	Journeyman Project 3	Adventure	2/98	75%
21	Oddworld	Action-Adventure	1/98	75%
22	Nightlong	Adventure	NEU	74%
23	Might & Magic 6	Rollenspiel	6/98	73%
24	Sanitarium	Adventure	8/98	73%
25	Ring des Nibelungen	Adventure	NEU	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

Nightlong.....	160
Ring des Nibelungen.....	162
Ultima Online Tagebuch.....	164



## Die Nacht der Abenteuer

# Nightlong

Als Privatschnüffler durchforsten Sie die dunkle Zukunft – mit cooler Sonnenbrille und der rauhen Synchronstimme von Bruce Willis.

**D**as Genre der Klick-Adventures wurde schon oft für tot erklärt. Vor allem Hersteller, die gerade ein 3D-Abenteuer in Arbeit haben, stimmen in den Abgesang mit ein. Prominentestes Beispiel: Roberta Williams, die *Kings Quest 8* gern zum Re-

ferenzprodukt der neuen Generation machen möchte. Davon unbeeindruckt, stellt Team 17 im klassischen *Nightlong* weniger die Technik, sondern Rätseldesign und Story in den Vordergrund. In der Rolle eines futuristischen Detektivs decken Sie eine Verschwörung im Cyberspace auf.

ter Freund von Josh, steckt in ziemlichen Schwierigkeiten. Eine Terroristengruppe verübt permanent Anschläge auf seinen Hauptsponsor, während die Wahlen gerade vor der Tür stehen. Zu allem Überfluß ist auch noch ein in die Attentätergruppe eingeschleuster Mitarbeiter spurlos verschwunden.

## Josh unter Druck

Kaum hat ein schnittiger Schwebegleiter unseren Josh vor dem Appartement des Verschwundenen abgesetzt, da übernehmen Sie die Kontrolle über den kantigen Helden. Gehorsam folgt er Ihren Mausclicks durch die schön gezeichneten Welten. Dabei

## Mick Schnelle



### Düster, aber stimmig

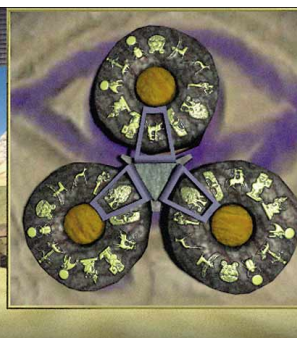
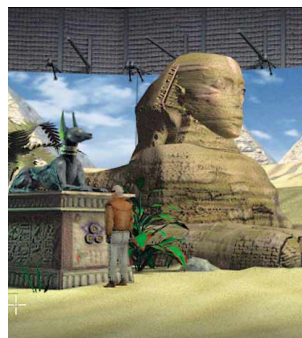
Den Anfangspart von *Nightlong* haben die Entwickler wirklich

vorbildlich hingekriegt. Ausschließlich logische Rätsel, auf wenige Räume verteilt, und ein interessanter Plot ließen mich auf mehr hoffen. Doch nach einiger Zeit zerfasert das Spiel ein wenig. Man weiß zwar immer noch genau, wo es langgeht, verliert aber schon mal das eine oder andere Puzzle aus den Augen. Das liegt vor allem daran, daß die Anzahl der Räume stellenweise stark ansteigt. Dadurch passiert es leicht, daß Sie irgendwo einen wichtigen Gegenstand übersehen, ohne es zu merken. Suchen Sie mal in 20 Räumen nach einem gut getarnten Universalstecker! Zum Schluß hin wird es dann aber wieder erheblich kompakter.

Adventures, in denen der klare Menschenverstand vor wirren Verschiebepuzzles regiert, sind leider ziemlich selten geworden. Durch die logischen Aufgaben hat sich für mich mein Ausflug nach Union City allemal gelohnt. Wenn auch Sie ein Faible für düstere Sciencefiction mit ein wenig Cyberpunk- und Horroreinfluß haben, sollten Sie es mehr als eine Nacht lang im schummrigen Union City aushalten.

## Düsterer Held

Joshua Reev ist ein Held ganz im Stil des Film Noir. Zynisch und wortkarg erledigt er vornehmlich Fälle, die ihn in die Unterwelt führen. Seine Heimatstadt Union City ist im Jahre 2099 ein finsterner Moloch, in dem allmächtige Konzerne das Sagen haben. Der Bürgermeister dieser Metropole, ein al-



Die Sphinx verlangt von Josh einen dreistelligen **Geheimcode**.



Das **Horror**schloß existiert nur virtuell im Cyberspace – Gefahren lauern dort trotzdem.

kann das Josh-Sprite in klassischer Manier nach hinten ins Bild hineinlaufen. Passiert der Cursor einen manipulierbaren Gegenstand, macht Sie ein eingeblendeter Text darauf aufmerksam. Ein Druck auf die linke Taste lässt Joshua das Objekt unter die Lupe nehmen; Rechtsklicks dienen als Universalkommandos. Damit nehmen Sie Dinge auf, bringen sie zum Einsatz oder benutzen sie in Kombination mit anderen Gegenständen. Auf die gleiche Art und Weise führen Sie Gespräche mit den wenigen Menschen, auf die Sie unterwegs treffen.

### Cool wie Bruce

Mit seinem lässigen Outfit, bestehend aus Lederjacke, Sonnenbrille und Glatze, erinnert Josh ein wenig an Bruce Willis. In der deutschen Version wird dieser Eindruck durch die Synchronstimme noch verstärkt. Der Name Manfred Lehmann wird den meisten nichts sagen, doch seit den **Stirb Langsam**-Filmen spricht der Berliner die deutschen Texte für Bruce. Und auch in **Nightlong** klingen selbst tief sinnige Erkenntnisse wie »Ich hasse Plastikpflanzen« durch Meister Lehmanns Sprachorgan gleich doppelt so cool.

### Cyberspace und Geisterschloß

Auf drei CDs erwartet Sie ein futuristisch angehauchtes Abenteuer mit Anleihen bei



Cool: Hasta la vista, Baby!



Was verbirgt die schöne Eva vor unserem Helden?

Sehr elegant schwingt sich Joshua über die Bahngeleise.



In der **Bibliothek** gibt es außer einem Pelikan auch jede Menge Infos.

den gängigen Klischees. Die Entwickler haben sich fröhlich aus Vorlagen wie **Blade Runner** oder **Necromancer** bedient. Allerdings enthält **Nightlong** weniger Science-fiction-Elemente als die genannten Titel: Der Cyberspace in **Nightlong** ist eine virtuelle Welt, die mit konventionellen Szenarien wie einem Horrorschloß ausgestattet ist. Auch auf Biochips oder anderen organo-technischen Schnickschnack wurde verzichtet.

### Logik regiert

Jedes Adventure steht und fällt mit der Qualität seiner Rätsel. In Union City und Umgebung herrscht zum Glück weitgehend die Logik. Außerdem führt Sie ein strafender roter Faden durch die Handlung. Meist stellt sich weniger die Frage »Was ist als nächstes zu tun?« son-

dern eher »Wie macht man das?« So werden Sie zu Beginn nicht in das Appartement des Verschwundenen hineinkommen. Doch ein Magnetkuli und ein alter Briefumschlag mit der Unterschrift des Wohnungsbesitzers lassen Sie schnell den



Scanner an der Tür überlisten. In dieser Art sind fast alle Rätsel gehalten, nur sehr selten müssen Sie auch mal einen Farben- oder Symbolcode knacken.

Um **Nightlong** komplett zu lösen, brauchen Sie nach Herstellerangaben rund 40 Stunden. Diese optimistische Schätzung gilt aber nur für Einsteiger. Könnern werden sich höchstens ein verregnetes Wochenende in Union City herumtreiben. **MIC**

## Nightlong

Genre: Adventure  
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene  
Sprache: Deutsch  
Preis: ca. 80 Mark  
Spieler: Einer  
3D-Karten: ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

Hersteller: Team 17  
System: Windows 95  
Anleitung: Deutsch  
Festplatte: ca. 1 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 100 16 MByte RAM, 6fach CD	Pentium 133 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden



Gut synchronisiertes Sciencefiction-Adventure.



Mit Brünnhilde im Ring

# Der Ring des Nibelungen

Erstmals bildet ein Opernstoff die Story-Grundlage für ein Adventure: Durch Raum und Zeit reisen Sie in die Welt der Nibelungen.



Gunnar Lott



## In Schönheit sterben

Endlich eine Story abseits ausgetretener Adventure-Pfade – der

Ring des Nibelungen zog mich (trotz fehlender Wagner-Kenntnisse) schon beim ersten Anspielen tief in die epische Geschichte um Liebe und Neid. Wunderschöne Grafiken und die inspirierende Musik tragen ebenfalls zum Abenteuer-Fest bei. Doch unter der hübschen Hülle verbergen sich auch einige Ungereimtheiten. Ein kleiner Fehlklick kann den Tod meiner Figur zur Folge haben – diese Unsitte sollte doch schon längst ausgestorben sein. Zudem sind einige Rätsel etwas zu unlogisch geraten, wodurch ich mehrmals Ewigkeiten umhergeirrt bin, bis ich durch stumpfes Ausprobieren Erfolg hatte.

**D**üster ist die Zukunft: Die irdischen Zivilisationen sind untergegangen und die wenigen Überlebenden sind nur noch Hofnarren für die neuen Herrscher des Universums. Einer der letzten Menschen erhält den Auftrag, für die neuen Götter die Wagner-Oper **Ring des Nibelungen** aufzuführen.

## Es geht auch ohne Opernführer

Ihr Alter Ego Ish durchlebt vier Episoden der Ring-Geschichte und verkörpert dabei nacheinander Zwerg Alberich, Feuergeist Loge, Recke Siegmund und die Walküre Brünnhilde. Alle vier Parts können Sie einzeln spielen. Da die Geschichte in eine Sciencefiction-Umgebung verlegt wurde, kommen Sie



Die stimmungsvolle Sprachausgabe ist absolut **lippensynchron**.

auch ohne tiefgehendes Opern-Wissen klar. Kenner von Wagners Ring-Zyklus haben allerdings doppelten Spaß. Die 3D-Engine zeigt das Geschehen meistens aus der Ich-Perspektive mit 360-Grad-Rundumblick. Wenn

Ish sich bewegt, wird in eine Kamerafahrt oder Außenansicht umgeschaltet.

## Sentas Stimme

Während einige Aufgaben sehr originell sind, lassen sich andere nur durch Herumprobieren bewältigen. Den Dialogen sollten Sie genau zuzuhören, da sich die Lösung oft aus der Story ergibt.

Die Hauptthemen der Oper bilden, in einer rein instrumentalen Vertonung der Wiener Philharmoniker, den musikalischen Background. Hinzu kommt die sehr gute deutsche Sprachausgabe, an der auch Senta Berger mitgewirkt hat. **GUN**

## Ring des Nibelungen

**Genre:** Adventure  
**Anspruch:** Einsteiger, Fortgeschrittene  
**Sprache:** Deutsch  
**Preis:** ca. 100 Mark  
**Spieler:** Einer  
**3D-Karten:** ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium 166 64 MByte RAM, 12fach CD

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

Schön, abgedreht und etwas nervig.



Die starke Walküre **Brünnhilde** ist die Heldin der letzten Episode.





Belle Star wird ein Jahr alt – wie UO selbst.

## DER ZWÖLFTE MONAT

# Ultima Online Tagebuch

Ultima Online läuft seit einem Jahr offiziell im Internet. Und wie das bei Einjährigen so ist: Kinderkrankheiten sind weiterhin an der Tagesordnung.



Mit List, Tücke und Armbrust gegen rohe Gewalt: An Kisten und Säcken kommt der tumbe Ettin nicht vorbei.

Ein volles Jahr berichtet Ihre Chronistin Belle Star nun allmonatlich aus den vernetzten Landen und düsteren Dungeons von Britannia. Noch immer sind nicht restlos alle Bugs der ersten Version ausgemerzt, mit jedem Update kommen andere hinzu. Immer wieder finden phantasievolle Spieler bislang ungeahnte Wege, alte und neue Sicherheitslücken im Programm für ihre eigenen, meist dunklen Zwecke auszunutzen. Und dennoch hat sich bewahrt, was

sich bei unserem Test vor Jahresfrist bereits abzeichnete: **Ultima** ist die (inzwischen durch zahlreiche Awards gekrönte) Königin in der Genre-Nische der Online-Rollenspiele. Trotz aller berechtigten Kritik sind nicht wenige Spieler seit zwölf Monaten mit ungebrochenem Eifer bei der Sache, verbringen pro Woche 25 Stunden oder mehr im virtuellen Inselreich. Mit immer umfangreicheren sowie ausgeklügelteren Questen, unablässigem Feintuning und

nicht zuletzt mit der kürzlich angekündigten Erweiterung »The Second Age« bemüht sich Origin, sie bei der Stange zu halten. Auch Belle, inzwischen zur meisterhaften Kriegerin und tödlichen Armbrustschützin gereift, ist der magischen Drachen, tölpelhaften Ettins und durchtriebenen Zauberer noch lange nicht überdrüssig. Begleiten Sie die streithafte Dame also durch ein weiteres Abenteuer in den phantastischen Gefilden des Atlantic-Shards von **Ultima Online**.

## Belle Star's Diary

### Abenteuerreise

Am folgenden Tag trafen wir uns früher als gewöhnlich in der Abbey von Yew. Die Dungeon-Rune beflügelte unsere Phantasie, und in Gedanken wühlten wir bereits in den unermesslichen Schätzen, die wir aus der Tiefe der feuchten Katakomben ans Licht befördern wollten. Wir zogen uns in einen leeren Raum zurück, wo Sascha das unscheinbare Stückchen Holz mit dem eingravierten Geheimzeichen zwischen uns auf den Boden legte. Zuerst sprach Corey die Zauberformel und verschwand vor unseren Augen. Nun war die Reihe an mir. Ich verbannte alle Nervosität aus meinen Gedanken, murmelte die Worte der Macht, bewegte die Hände im erlernten Schema – und im nächsten Moment war ich blind.

Ein schauriges Geheul drang an meine Ohren, ich stolperte einen Schritt zur Seite, bis ich zu meiner Rechten rauhes Mauerwerk fühlte, über das kleine Rinnsale von Kondenswasser liefen. Wieder erscholl ein durchdringendes, hohes Heulen, und ich nahm ein fahles Leuchten wahr, wie man einen Blitz bei geschlossenen





Corey befreit sich in **Buccaneer's Den** vom Dungeon-Staub.

Augen sieht. Sascha, der mir inzwischen gefolgt sein mußte, rief von irgendwoher laut »In Lor«, dazu erklang ein melodisches Geräusch, und ich konnte urplötzlich wieder sehen. Ich war also doch nicht erblindet, nur die wahrhaft undurchdringliche Dunkelheit hatte mich genarrt.

### Grausige Grillfete

Jedoch blieb mir nur wenig Muße, darüber nachzusinnen. Die Quelle des Geheuls, ein jetzt deutlich sichtbarer Ghoul, drang mit weiterem Wehklagen und gespreizten Klauen auf mich ein. Hastig nahm ich die Hellebarde zur Hand, um den gespenstischen Feind niederzumachen. Auch als die grausigen Überreste endlich besiegt am Boden lagen, blieb mir keine

Zeit für einen Gedanken, denn sofort folgte ein zweiter Untoter, diesmal ein Zombie, der mir unter Gestöhn an die Kehle wollte.

Inzwischen ließ aber der Lichtzauber nach. Als ich ihn erneuert hatte, sah ich als nächstes das Glitzern in den Augen zweier riesiger Giftschlangen. Während ich die Biester mit der Hellebarde und mit Fußstritten aufhielt, so gut es eben ging, beschwor Sascha eine Feuerwand. Mit lautem Knall erschienen die Flammen mitten zwischen den monströsen Reptilien, die sich zischend und fauchend darin wanden. Eine zweite Wand, die von Corinna kam, versperrte ihnen den Rückweg. Der Gestank von verbrannten Hornschuppen und siedendem Schlangenfett war unbeschreiblich.

So kämpften wir uns wohl über eine Stunde durch Horden von Zombies, Ghoulen, Spectren, mutierten Ratten, giftigen Schleimmonstern und Riesenschlangen, bis uns die Reagenzien für weitere Zaubersprüche ausgingen. Wir sahen uns an und sagten, fast gleichzeitig, nur ein Wort: »Raus!« Für die Rückreise benutzte ich meine eigene Rune, und lachend



Shame ist bekannt für seine Riesenskorpione – und PK-Raids.



In **Hyloth** läßt der Monsternachschub selten zu wünschen übrig.

trafen wir uns in der Abbey wieder, wo wir gemeinsam unsere Jagdbeute zählten.

### Reformation

Fortan durchstreiften wir als verschworenes Dreigestirn durch die zahlreichen Dungeons unserer Welt. Covetous, Despise, Hyloth, Shame und Wrong wurden unsere bevorzugten Beutegründe. Meist suchten wir uns weitere, zuverlässige Mitstreiter, kann doch eine größere Gruppe allen Gefahren der Unterwelt leichter die Stirn bieten. Öffnete sich irgendwo ein blaues Tor, dem rot- oder schwarzgewandete Gestalten entsprangen, die ohne viel Aufhebens sofort das Feuer auf die Umstehenden eröffneten, so flogen ihnen schon unsere Bolzen entgegen, bevor die Briganten noch recht wußten, wie ihnen geschah.

Dabei hatten wir es kaum je mit Gesindel zu tun. Weit öfter waren es ehemals angesehene Lords und Ladies, die Geltungssucht, wirtschaftliche Not, perverse Lust am Töten oder auch schlichte, dekadente Langeweile auf die schiefe Bahn geführt hatte. Immerhin waren die Fronten im allgemeinen klar, denn den meisten Raubrittern eilte ihr Ruf voraus. Und auch die



Nach dem Abenteuer eine **ausgiebige Stärkung** im **Keg&Anchor**.

Namen derjenigen Scheinheiligen, die im Verborgenen zu agieren versuchten, blieben selten lange unbekannt. Dann kam der folgenschwere Tag, der alles verändern sollte. Unser allergnädigster Herrscher, Mylord British, war außer sich vor Zorn über die Ausschweifungen des Adels, von denen die Marktschreier in jeder größeren Stadt tagein, tagaus berichteten. So beschloß er, das Feudalsystem komplett zu reformieren. Allen Adligen, ob schuldig oder unschuldig, wurden ihre Titel aberkannt. Ging ich am Abend zuvor noch als Great Lady zu Bett, so wachte ich am Morgen nach der königlichen Reform als »berühmtes Frauenzimmer« auf, eine Reputation, der ich nur wenig abgewinnen konnte.

CC

(wird fortgesetzt)