

Adventures

Martin Deppe



Das Mega-Rollenspiel **Final Fantasy 7** feierte auf der Playstation bereits Riesenerfolge, jetzt will es mit seiner epischen Story, furiosen Kämpfen und einem intelligenten Magiesystem den PC erobern. Lange Zwischensequenzen mit Rückblenden und Traumszenen gehen in die eigentliche Spielgrafik über, auf Story und Charaktere wird großer Wert gelegt.

PC-Spieler müssen jedoch umdenken: Die ernste Story versteckt sich hinter kindlich wirkender

Japano-Grafik; Speichern ist nur an bestimmten Stellen möglich, statt Sprachausgabe gibt's nur simple Textfenster. Ich bin gespannt, ob das trotzdem ungemein fesselnde Werk auch PC-Spieler in großen Scharen in seinen Bann ziehen wird – in unserer Redaktion ist ihm das schon gelungen.



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	NEU	87%
5	Floyd	Adventure	12/97	86%
6	Fallout (deutsch)	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	Last Express	Adventure	–	75%
23	Atlantis	Adventure	–	74%
24	Might and Magic 6	Rollenspiel	6/98	73%
25	Sanitarium	Adventure	NEU	73%

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

Final Fantasy 7	124
Sanitarium	128
John Sinclair	130
X-Files: The Game	131
Ultima Online Tagebuch	132

Japanisches Mega-Rollenspiel erobert den PC

Final Fantasy 7



Epische Story, prachtvolle Schauplätze, durchdachtes Magiesystem und packende Kämpfe verbinden sich zu einem Fest für Rollenspieler.

Facts

- 4 Kontinente
- 20 Städte
- 82 Magiesubstanzen
- 10 Hauptcharaktere
- 4 CD-ROMs

Die fantastischen Welten japanischer Konsolen-Rollenspiele erschließen sich PC-Fans nur selten: Anime-Stil und A-Team-Ambiente verschrecken trotz Tiefgang und Langzeit-Spielspaß erwachsene Spieler. Das aber könnte sich nun auf einen Schlag ändern, denn das auf der Sony Playstation höchst erfolgreiche **Final Fantasy 7** betritt nach langer Konvertierungsarbeit endlich das Reich der Tastatur- und Monitor-Computer.

Action von der ersten Minute an

Das fantastische Intro schaltet von einem einfahrenden Zug nahtlos auf die Spielgrafik um. Von der Lok hopsen plumpe Polygongestalten, deren Hände wie quaderförmige Hufe wirken. Ob dieser eigenartige Stil nun gewollt ist oder von der mangelnden Fähigkeiten der Sony Playstation herrührt: Nach kurzer Zeit hat man sich daran gewöhnt. Und welche Spielfigur stört es schon, daß sie aus viel zu wenigen Polygonen aufgebaut ist, wenn sie der mutigen Rebellentruppe



Auf der 3D-Weltkarte laufen Sie von Schauplatz zu Schauplatz.

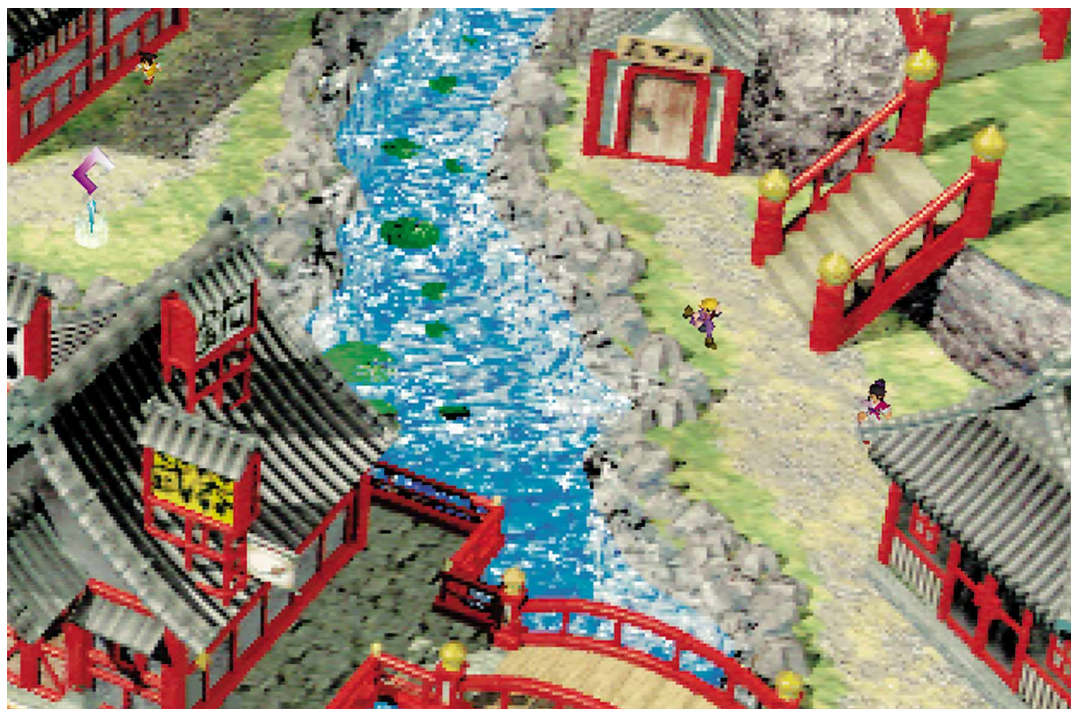
Avalanche angehört? Diese Organisation führt Krieg gegen die herrschende Klasse der auf Riesensäulen schwebenden Stadt Midgar. Die

oben im Luxus lebende Shinra-Herrscherkaste kontrolliert die Slums unter ihr; Macht und Wohlstand verdankt sie der Ausbeutung der Mako-Energie.

Just einen der Reaktoren, die den Mako-Lebenssaft aus dem Planeten saugen, will Avalanche zerstören – und Sie sind dabei, als ehemaliges Mitglied der Shinra-Elitetruppe SOLDIER. Ihren ersten Kampf tragen Sie sofort nach Spielbeginn aus. Darüber hinaus lernen Sie in der ersten halben Stunde wichtige Personen kennen, besiegen den ersten Boß-Gegner und sprengen den Reaktor in die Luft. Bei typischen PC-Rollenspielen hätten Sie in dieser Zeit gerade mal die Charakterwerte ausgewürfelt...

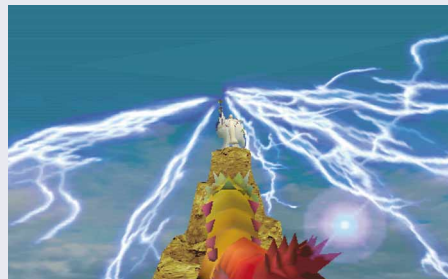
Irrer Supersoldat

Wie kaum ein anderes Spiel legt **Final Fantasy 7** Wert auf die Handlung. Die wird entweder in Textkasten-Unter-



Jede Ortschaft hat einen anderen Stil – Wukai ist sichtlich vom **mittelalterlichen Japan** inspiriert. Links oben befindet sich ein **Speicherpunkt**. Nur dort darf innerhalb von Schauplätzen der Spielstand gesichert werden – für PC-Spieler ungewohnt.

Fantastische Kämpfe



Seinen größten Reiz zieht Final Fantasy 7 aus den ungeheuer abwechslungsreichen Kämpfen. Selbst nach zig Stunden trifft man auf neue Schauplätze, aufwendigere Effekte und gewaltigere Gegner. Die Umgebung, in der sich die Party vor der Schlacht befindet, stellt jeweils die Hintergrundgrafik (z.B. ein Haus).

haltungen rübergebracht, oder von teils extrem langen Zwischensequenzen erzählt. Die Shinra-Corporation kontrolliert von Midgar aus die vier Kontinente der Spielwelt. Überall stehen ihre Mako-Reaktoren, die bei Pannen schon mal die umliegenden Gebiete verwüsten. Neben den Avalanche-Rebellen hat Shinra noch ein zweites Problem: Ihr ehemaliger Superkämpfer Sephiroth ist offensichtlich durchgeknallt. Auf der Suche nach seiner Bestimmung zieht er über die Kontinente und lässt eine Spur der Verwüstung hinter sich. Nach den anfänglichen Abenteuern in Midgar beginnen Sie mit der Verfolgung Sephiroths. Dabei können Sie sich nie sicher sein, auf welcher Seite Sie wirklich ste-

hen, denn offensichtlich wurden Ihre Erinnerungen manipuliert. Bis zu zwei Kämpfen begleiten Sie auf der Reise – überzählige Charaktere werden in Reserve gehalten und können an bestimmten Punkten (oder auf der Weltkarte) eingewechselt werden.

Kämpfe satt

Bei Konflikten wird in den Schlachtmodus umgeschaltet, der sein Terrain immer aus der aktuellen Spielumgebung (etwa Gebirge oder ein Innenraum) zieht. Hinter der effektvollen Grafik verbirgt sich ein rundenweise und unter Zeitdruck ablaufendes Kampfsystem mit Nahkämpfen, Zaubersprüchen sowie Spezialaktionen. Auf der einen Seite stehen immer Ihre Kämpen, auf der anderen die

Gegner. Sobald sein Zeitballen gefüllt ist, geben Sie einem Helden eine neue Aktion vor – per Gamepad dauert das maximal drei Sekunden. Nun rennt Ihr Krieger auf den anvisierten Kontrahenten zu, führt seinen Schwert-

hieb aus und weicht wieder zurück. Arkane Schwaden wabern, Monster wirbeln durch Ihre Gruppe, Flammenmeere ergießen sich übers halbe Schlachtfeld. Besonders wichtig ist die »Limit-Technik«: Mit jedem

Joerg		Waf. Murasame		Materia	
LV 33	HP 1602/1637	Prüfen			
MP 308/313		Rüs. Edin-Reif			
		Ordnen			

Zauber-Materia [Gewitter]	
Gewitter	★★★★ 8053
Blitz	Auf nächste Ebene 9947
Fähigkeitsliste	Rüstungseffekt
Blitz	Stärke -01
Blitz2	Zauber +01
Blitz3	MAXHP -02%
	MAXMP +02%

● Raub
● Ifrit
● Hitze
● Schwerkraft
● Gewitter
● Nebenwirkung
● Schutz
● Extra MP
● Verwandlung
● Ramuh

Hier statuen wir gerade die Rüstung unseres Protagonisten mit neuer **Materia-Substanz** aus. Die Auswirkungen sind links unten zu sehen.



Der blaue Riesengreif attackiert Barret, dessen **Limitbalken** voll ist (Spezialangriff möglich). Zur gleichen Zeit befehlen wir Tifa den nächsten **Angriff**; während Joerg etwas warten muß (**Zeitbalken** füllt sich noch).

Schadenspunkt steigt der Limitbalken Ihrer Streiter, bis eine Spezialattacke zur Verfügung steht. Mit zunehmender Kampferfahrung gibt's davon zusätzliche Vari-

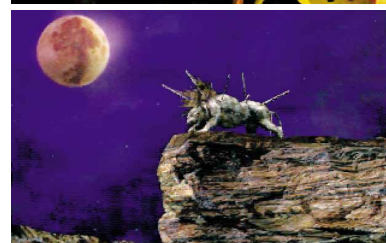
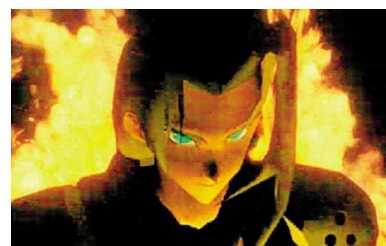
anten – so setzt etwa Tifa Lockheart so ab Erfahrungsstufe 30 nacheinander Faustschlag, Rückwärtssalto, Wassertritt und Meteor-Lift ein. Barret macht seinen Gegnern mit Feuerbällen und Granaten zu schaffen, Cloud läßt den gefürchteten Klingenstrahl los, der mehrere Opfer hintereinander trifft. Zahlreiche Nettigkeiten wie Vergiftung oder Versteinigung sorgen für weitere Abwechslung. Außerdem haben vor allem die Boß-Gegner viele Tricks drauf und können oft nur mit der richtigen Taktik besiegt werden.

Waffen und Materia

Die neun Verwaltungsmenüs wie »Ausrüsten«, »Objekte« oder »Werte« unterstreichen die Komplexität des Spiels. Dort rüsten Sie Ihre Charaktere aus, überprüfen die Wirkung von Zauber-Substanzen oder stellen die Party neu zusammen. Auch die vielen mitgeschleiften Gegenstände, von Tränken bis zu verschiedenen Gemüsesorten, lassen sich hier ordnen. Alle Helden können eine Waffe,

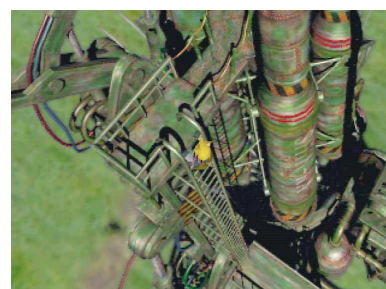
eine Rüstung sowie ein weiteres Utensil à la magischer Umhang tragen. Jeder Kämpfer ist dabei auf seine ureigene Waffenklasse beschränkt. Bei Ihrem Alter Ego sind das Schwerter, bei der elfenähnlichen Aeris Zauberstäbe. Barret kämpft mit allerlei Armprothesen wie Kreissäge oder Maschinengewehr, Ihre holde Jugendfreundin Tifa schwört auf Kampfhandschuhe.

Die Güte einer Waffe oder Rüstung hängt vor allem von der Zahl ihrer »Schächte« für die »Materia«-Zauberkekeln ab. Die über 80 Materia-Typen sind in fünf Farben und damit Gruppen aufgeteilt: Magie, Zusatzbefehl à la »Todesstoß«, Unterstützung, Beschwörung und Sonstige (etwa Gegneranalyse). Manche Schächte sind miteinander gekoppelt. Wenn Sie in den einen eine »Alle«-Kugel und in den anderen eine »Gewitter«-Substanz legen, verfügen Sie plötzlich über den Zauberspruch »Blitzattacke auf alle Gegner«. Mit »Feuer« plus »Behandlung« ausgestattet, richtet ihre Waffe zusätzlichen Flammenschaden an.



Die **Animationssequenzen** gehen teilweise nahtlos in die eigentliche Spielgrafik über und sind von insgesamt sehr guter Qualität.

den an. Die Materia-Kugeln gewinnen sogar an Erfahrung; so läßt ein »Verwandlung«-Spruch zweiter Stufe das Opfer nicht länger nur schrumpfen, sondern macht es gleich zu einem Frosch. Viele der besseren Materia-Kugeln warten gut versteckt an geheimen Orten. Das gilt besonders für den ultimati-



Perspektivwechsel: Cloud klettert eine rostige Raketenabschuß-Anlage hoch.

Mick Schnelle



Brillant

Endlich kann ich auf Videospiel-Konsolen verzichten und auch am PC meiner Leidenschaft für japanische Rollenspiele frönen. Ich

genieße den Neotechno-Fantasy-Look, der Squares Final-Fantasy-Serie seit jeher auszeichnet. Als Neueinsteiger ohne Manga- oder Anime-Vorbildung werden Sie zwar einen Kulturschock erleben, wenn stachelhaarige Knopfaugenhelden gegen lebende Wohnhäuser kämpfen. Aber glauben Sie mir, wenn Sie einmal begonnen haben, werden auch Sie sich der herzigen Story und den unzähligen spielerischen Feinheiten kaum mehr entziehen können. Final Fantasy 7 sollte als Pflichtprogramm für einfallsslose Designer von Durchschnitts-Rollenspielen dienen. Schade nur, daß ohne 3D-Karte (die immerhin das gleiche kostet wie eine Playstation) kaum Bewegung ins Spiel kommt. Das sollte Sie aber keinesfalls abhalten – sonst entgeht Ihnen eins der besten Rollenspiele dieses Jahres.



Im Kampf sehen Sie genau, welche **Waffe** Ihre Helden führen. Hier schwingt Cloud (von links nach rechts) sein anfängliches Butterfly-, das magieverdoppelnde Runen- sowie das enorm starke Murasame-Schwert.

ven Beschwörungszauber »Ritter der Tafelrunde«, der bis zu 90.000 Schadenspunkte auf einmal anrichtet...

Soweit die Füße tragen

Während Sie sich innerhalb von Ortschaften durch animierte Szenerien bewegen, wird die Weltkarte in 3D gezeigt. Auf ihr marschieren Sie von Ort zu Ort – jeder hat natürlich seine Händler und sonstigen Bewohner. Außerdem fangen Sie auf der Weltkarte Vogel-Strauß-kompatible Reittiere namens »Chocobos« und bestreiten mindestens einmal pro Laufminute ein Gefecht. An viele Stellen gelangen Sie erst mit dem entsprechenden Vehikel, etwa einem Buggy, Wasserflugzeug oder U-Boot. Besonders begehrt ist der goldene Chocobo, den sich erfahrene Spieler im späteren Verlauf aufwendig züchten. Mehr als eine perspektivisch dargestellte Landkarte ist der

Reisemodus freilich nicht – mit 3D-Rollenspielen kann die Grafik nicht mithalten. Die eigentlichen Schauplätze entschädigen dafür: Malerische Dörfer wechseln sich mit düsteren Metropolen ab, und schroffe Gebirgslandschaften mit idyllischen Wäldern. Die Gold Saucer ist ein riesiger fliegender Vergnügungspark inklusive eigener Währung. Bei den dort veranstalteten Chocoborennen können sie nicht nur per Wertschein, sondern auch als Jockey teilnehmen. Solche Minispiele gibt es zuhauf – immer wieder ist etwas Geschick oder Taktik gefragt, um in Shinra-Uniform eine Parade zu überstehen oder mit simpler Echtzeit-Taktik einen Berg zu verteidigen. Selbstverständlich erhalten Sie für solche Zusatzleistungen nette Bonusobjekte.



Da hilft nichts: Unser Held (links) muß sich vorübergehend als **Mädchen** verkleiden.

auch etwas: Die vierte dient nur zur Installation, der Großteil des Spiels findet auf der ersten statt. Trotzdem brauchen selbst Profis, die schnellstmöglich gewinnen wollen, um die 50 Stunden;

wer sich Zeit läßt und den vielen Unteraufgaben und versteckten Gags nachgeht, hat doppelt so lange seine Freude. Die PC-Version wur-

de von Eidos wesentlich besser ins Deutsche übersetzt als die Playstation-Variante, erreicht aber dennoch keine literarischen Höhen. **LA**

Jörg Langer

Fantastisch



Endlich wieder ein echtes Rollenspiel! Unter der gewöhnungsbedürftigen Grafik versteckt sich ein Scherengewicht, das alle nötigen Zutaten bietet: tolle Story (wenn nur die ewiglangen Rückblenden kürzer wären...), stimmige Charaktere und ein Magiesystem mit fast perfektem Mix aus Beherrschbarkeit und Komplexität. Mich nervt zwar leicht, daß man ständig in Zufallskämpfe läuft. Doch die effektgeladenen Schlachten laufen so zügig ab, daß ich die Erfahrungspunkte gerne mitnehme. An die eingeschränkte Speicheroption gewöhnt man sich erstaunlich schnell. Einziger dicker Minuspunkt ist der schwache Sound – wenn schon keine Sprachausgabe, dann bitte ordentliche Effekte und nicht nur billiges Sägezahn-Gequäke à la C64.

Was Lernkurve und Motivationsaufbau anbelangt, können sich viele PC-Spiele-Designer eine Scheibe abschneiden. Einsteiger finden sich leicht zurecht, Profis fühlen sich nur die ersten drei Stunden unterfordert, dann zieht das Niveau an. Die manchmal arg tränendrüsigte Handlung bleibt bis zuletzt spannend: Final Fantasy 7 ist eines der abwechslungsreichsten Spiele, die mir je untergekommen sind.



Im **Minispiel** stellen wir durch zackiges Präsentieren Präsident Rufus zufrieden.

Finale Technik

Technisch gibt sich **Final Fantasy** anspruchsvoll. Selbst auf einem Pentium II 233 können Sie die Software-Beschleunigung in den Kämpfen nur mit Geduld ertragen; der optionale Viertelbild-Modus macht selbst auf großen Monitoren keinen Spaß. Die vier CDs relativieren sich

Final Fantasy 7

Genre: Rollenspiel
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 100 DM
Hersteller: Eidos
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: 260 oder 460 MByte
Spieler: Einer
3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

	Minimum	Standard	Optimum
Pentium 233, 32 MB, 4fach CD oder P133, 32 MB, 4x CD, 3D-Karte	Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium 200 64 MByte RAM, 24fach CD 3D-Karte, Gamepad	
Grafik			Sehr gut
Sound		Befriedigend	
Bedienung			Sehr gut
Spieltiefe			Sehr gut
Multiplayer	Nicht vorhanden		

Episches Rollenspiel mit viel Abwechslung.



Reif für die Anstalt

Sanitarium

Der Wahnsinn hat Methode: Ein ernsthaftes Abenteuer entführt Sie in die wunderbare Welt der Wirkköpfigen.



Jemand fährt mit seinem Wagen über eine Klippe und erwacht in einem finsternen Irrenhaus. Bandagen bedecken sein Gesicht, seinen Namen hat er vergessen. Abseitige Gestalten umgeben ihn und brabbeln widersinnige Worte. Ein Generator in

der Nähe droht zu explodieren, doch ein steinerner Engel erwacht und rettet den Helden. So beginnt eine bizarre Geschichte über den Gratwandel zwischen Wirklichkeit und Wahnsinn.

Die neun Episoden von **Sanitarium** spielen in Max' Kopf und in der Anstalt, wobei bis zum Ende unklar bleibt, was nun real ist. Eben noch hat Max in einem unheimlichen Dorf Kinder vor einem grausamen Schicksal bewahrt, da erzählt ihm im nächsten Kapitel ein mitleidiger Pfleger, daß er sich das alles nur eingebildet habe.

LucasArts stand Pate

Sanitarium kommt mit zeitgemäß-schicker Isometrie-Grafik daher. Nichtsdestotrotz haben Sie es mit einem waschechten Point-and-click-Adventure zu tun, das sich an bekannten Vorbildern orientiert. Klassische **Monkey Island**-Features wie die Tatsache, daß Ihr Alter Ego weder sterben noch sich in Sackgasen manövrieren kann, finden Sie auch bei **Sanitarium**. Die seltenen Action-Einlagen sind fairerweise unbegrenzt oft wiederholbar. Leider haben die Designer des Irrenhaus-Abenteuers bei den Rätseln den Service etwas übertrieben – Profis tüfteln an keiner der logischen Knobelien länger als eine Viertelstunde. Nach knapp zwölf Spielstunden war bei uns im



Wem's da wohl mehr **gruselt**: Max spricht mit einem unheimlichen Kind.

Test der Spaß schon vorbei. Dabei ist das Spiel nicht einmal sehr kurz; nur viel zu einfach. Einsteiger werden ein bißchen länger grübeln, mehr als zwei Wochenenden sind jedoch kaum drin.

Dumm gelaufen

Die Maus-Steuerung ist nur bedingt gelungen. Unser

Held Max setzt sich erst in Bewegung, wenn Sie die rechte Maustaste festhalten und mit einem eingblendeten Pfeil die Marschrichtung angeben. Auf längeren Wegstrecken würde man gern einen Briefbeschwerer auf der Taste deponieren, da keine Möglichkeit eingebaut ist, Wege abzukürzen. **GUN**

Gunnar Lott



Wahn-sinnsspaß

Im Hexenkessel von **Sanitarium** brodeln alle typischen Zutaten von Gruselfilmen: Hal-

loween-Kürbisse, eine Riesenkrake, der Zirkus des Grauens, ein Irrenhaus et cetera. Also bloß eine seichte Klischee-Klamotte für Amerikaner, dachte ich – doch weit gefehlt.

Einmal begonnen, zog mich die intelligente Story um den tragischen Helden mehr und mehr in ihren Bann, und Stunden vergingen wie im Flug. Dank geschickt eingestreuter Filmschnipsel blieb die Spannung am Kochen und immer wieder setzte der berühmte »Nur noch zehn Minuten«-Effekt ein. Dann kam das jähe Ende: Viel zu schnell ist das Spiel vorbei. Für einen Hunderter sind zwei Tage Spaß zu wenig.

Sanitarium

Genre: Adventure
Anspruch: Einsteiger
Sprache: Englisch
Preis: ca. 100 Mark

Hersteller: Dreamforge
System: Windows 95
Anleitung: Englisch
Festplatte: ca. 30 bis 80 MByte

Spieler: Einer
3D-Karten: ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 133 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Gut	
Sound	Gut	
Bedienung	Ausreichend	
Spieltiefe	Ausreichend	
Multiplayer	Nicht vorhanden	

Kurzes, ernsthaftes Einsteiger-Abenteuer.



Götzen, Geister und Dämonen

John Sinclair – Evil Attacks

Das Böse ist immer und überall – selbst auf Ihrem PC. Doch ein tapferer Geisterjäger stellt sich den satanischen Mächten entgegen.

Auf diesem vermeintlich idyllischen Jahrmarkt verbirgt sich das Böse.



Actioneinlagen. Fortan arbeiten Sie sich, bewaffnet mit der legendären Beretta, durch hässliche Kellergewölbe oder Friedhofsanlagen und erlösen satanische Schergen von ihrem Dasein als jämmerlich animierte Pixelhaufen. Haben Sie das Rätsel der Horrorkirmes gelöst, geht es in ein Klosterinternat, wo Zombies ihr Unwesen treiben. Dort, wie auch in den beiden letzten Abschnitten in Ägypten und New York steht Ihnen Amtskollege Suko hilfreich zur Seite, der auf Kommando besonders kraftintensive Aufgaben übernimmt. **MIC**

Mick Schnelle



Nur für Sinclair-Fans

Ja, ich mag Heftromane! Egal ob Weltraum-Ikone Perry, sexy Vam-

pira oder eben John Sinclair, bei mir finden alle »Groschenhelden« herzliche Aufnahme. Trotzdem kann mich das Sinclair-Spiel nicht begeistern. Die 3D-Szenen sind häßlich und schlecht zu steuern, und die Rendereinlagen schlichtweg stümperhaft. Dafür gefallen mir die Standbilder gut, und die Musik samt professioneller Sprachausgabe verbreitet Gänsehautflair. Genauso durchwachsen ist die Qualität der Rätsel. Einige Knobeleyen sind ganz nett und passen zum Spiel, während andere schlichtweg dämlich sind. Warum kann ich 08/15-Monster nicht mit Silberkugeln bekämpfen, sondern muß magische Wasserbomben basteln? Unterm Strich bleibt so nur ein sehr durchschnittliches Adventure, dem Fans der Serie durch die Gruselatmosphäre mit ein wenig Nachsicht trotzdem einigen Reiz abgewinnen können.

Sein Name ist **John Sinclair** und er jagt seit rund 25 Jahren als Inspektor bei Scotland Yard die Kreaturen der Hölle rund um den Globus. Neuerdings wagt sich der Held aus über tausend Heftromanen auch auf den PC. Im Adventure **Evil Attacks** kommt er einem Fluch aus dem sagenumwobenen Atlantis auf die Spur.

Wo steckt Bill?

Alles beginnt im heimatischen London auf einem Jahrmarkt, auf den sich John und sein Freund, der Reporter Bill Conolly, wagen. Beim Besuch der Kuriositätenschau verschwindet der serienbekannte Schreiberling urplötzlich. In klassischer Renderadventure-Manier fahren Sie als Alter Ego des blonden Geisterjägers den um bis zu 360 Grad drehbaren Bildschirm mit dem Cursor ab und warten darauf, daß sich die Form des Mauszeigers ändert. Nur dann

können Sie sich auf festgelegten Bahnen durch die Szenerie bewegen, Örtlichkeiten genauer unter die Lupe nehmen oder Gegenstände aufnehmen und manipulieren.

Keller-Geister

Während Sie so Rätsel der Bauart »Benutze Schlüssel mit Tür« lösen, stoßen Sie von Zeit zu Zeit auch auf 3D-



In müden **3D-Sequenzen** müssen Sie sich zutrauliche Zombies vom Leibe halten.

John Sinclair – Evil Attacks

Genre:	Adventure	Hersteller:	Bitlab
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 280 bis 340 MByte
Spieler:	Einer		
3D-Karten:	<input type="radio"/> Direct 3D <input checked="" type="radio"/> 3Dfx <input type="radio"/> Power VR <input type="radio"/> Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 6fach CD	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 6fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Ausreichend	Sehr gut
Sound	Ausreichend	
Bedienung	Ausreichend	
Spieltiefe	Ausreichend	
Multiplayer	nicht vorhanden	

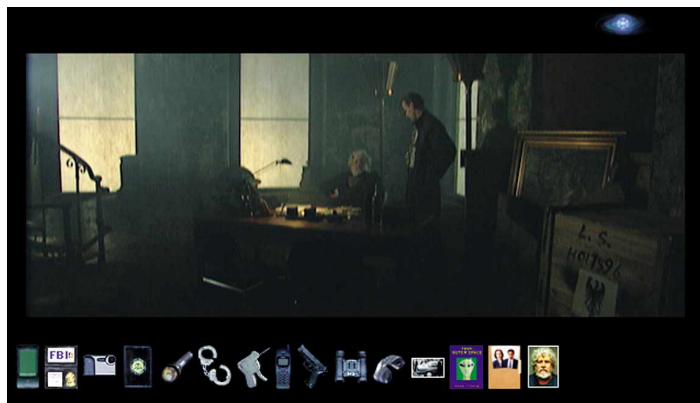
Renderdämonen für Groschenheft-Fans.



Akten, Aliens, Abenteuer

X-Files: The Game

Das Spiel zur Kult-Fernsehserie schickt Sie auf eine heikle Suche –
Scully und Mulder höchstpersönlich werden vermißt.



Nur das Inventar füllt gelegentlich die **schwarzen Balken** um das Grafikfenster.

Aufruhr in der FBI-Außenstelle Seattle: Der stellvertretende Direktor ist vor Ort, um einen wichtigen Auftrag zu vergeben. Zwei seiner besten Agenten sind verschwunden. Die Namen: Mulder und Scully. Nur Special Agent Craig Willmore kann die Aufregung nicht ganz verstehen: Ein Mann, eine Frau, ein einsames Motel – die Sache scheint klar zu sein.

Fernseh-Atmosphäre

X-Files: The Game beginnt wie eine übliche Fernsehfolge. Ein knappes Intro, in dem Sie Scully und Mulder kurz vor Ihrem Verschwinden be-

obachten, geht dem bekannten Serienvorspann voraus. Nun machen Sie sich als Agent Willmore sofort auf die Suche nach den beiden Vermissten. Mit von der Partie sind praktisch alle wichtigen Personen aus der Serie: Anfangen von Direktor Skinner, der Sie bei Ihren ersten Schritten begleitet, über den mysteriösen Informanten X bis hin zum berühmten Krebskandidaten. Selbstverständlich tauchen auch Scully und Mulder in (wenigen) eigens gedrehten Szenen auf. Zu den Schauspielern gesellen sich in der deutschen Version die passenden

Synchronstimmen. Von den **Akte X**-typischen Mysterien ist anfangs noch nicht viel auszumachen. Erst später stößt Agent Willmore auf geheimnisvolle Tote, unerklärliche Lichter und Leute, die ihm eifrig Steine in den Weg legen.

Die Schauplätze bestehen aus animierten Standbildern, zwischen denen bei jeder Bewegung umgeschaltet wird. Aktionen und Gespräche verfolgen Sie in hochwertigen Videofilmen. Die Spielgrafik beschränkt sich dabei leider nur auf das mittlere Drittel des Bildschirms. In den schwarzen Streifen ober- und unterhalb des Spielfensters tauchen bei Bedarf das Inventar und Gesprächs-Icons auf. Mit einfachen Mausklicks durchkämmen Sie Tatorte nach Indizien und befragen Kollegen und Verdächtige. Die Fäden laufen in Ihrem FBI-Computer zusammen, mit dem Sie Personen

Christian Schmidt



Spiel-verderber Technik

Scully, Mulder, Skinner, alle sind sie da. Dazu Musik von Mark Snow,

professionelle Filmszenen und eine ordentliche Prise Verschwörung: X-Files bemüht sich redlich, an die Atmosphäre der Fernsehserie heranzukommen.

Doch ärgerliche Mängel verhindern den Erfolg. Daß die Schauspieler nicht dem Niveau der Serie entsprechen und die Rätsel sich meist auf ödes Indiziensammeln beschränken, kann ich noch verschmerzen. Wirklich schade ist, daß die stimmungsvollen Videos durch ständiges Nachladen und mangelhafte Synchronisation zerstückelt werden. Trotzdem kommen Akte-X-Fans auf ihre Kosten.

identifizieren, nach Stichworten in den Akten wühlen und Untersuchungsergebnisse durchgehen. **CS**



FBI-Heldin Scully alias **Gillian Anderson** ist noch etwas mißtrauisch...

X-Files: The Game

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

Hersteller: Fox Interactive
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: 250 MByte bis 3,5 GByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 120	Pentium 200	Pentium II 233
16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD	64 MByte RAM, 16fach CD

Grafik		Gut
Sound		Befriedigend
Bedienung		Befriedigend
Spieltiefe		Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden	



Technische Schwächen trüben den Spielspaß.



Belle Star ist gerüstet für UO Gold.

DER NEUNTE MONAT

Ultima Online Tagebuch

Mühsam gelernte Lektion: Belle will nie mehr allein ihrer neugierigen Nase folgen.

Gerüchte machen die Online-Fangemeinde unruhig: im Herbst soll das UO-Britannia um einen zusätzlichen Kontinent erweitert werden. Wer dieses bisher unbekannte Land erkunden will, das unter anderem wohl auch neue Geländeformen und Monster ins Spiel bringt,

wird allerdings wieder eine CD kaufen müssen, die nach Aussagen von Origin-Mitarbeitern jedoch zum »Update-Preis« zu haben sein soll. Näheres finden Interessierte bei der »gewöhnlich gut informierten« UO-Vault unter der Adresse <http://www.uo-vault.com/uogold.html>.

Quartier in der beeindruckenden Empath Abbey sorgen dafür, daß ich nach meinen Jagd- und Beutezügen gern hierher zurückkehrte. Ich lernte, mich im Wald noch unauffälliger zu bewegen und zu akzeptieren, daß ich von Zeit zu Zeit im Geisterhemd den nächsten wandernden Heiler suchen mußte.

Immerhin sind nicht wenige gute Leute im Norden gern bereit, in Not Geratenen zu helfen. Oft teilten edle Britannier ihr wenig Hab und Gut mit mir, wenn ich erneut an den Bettelstab geraten war. So lernte ich den Noblen Paul kennen, der meine Überreste heldenhaft gegen einen Liche verteidigte, den Reformer Gladius, der mir eine komplette Orkrüstung aus seiner Beute überließ, und noch viele andere hilfreiche Lords und Ladies.

Alter Trott

Recht bald wurde mein Leben wieder Routine. Ich ging auf die Jagd, machte Bögen und Pfeile, sammelte Reagenzien und übte einfache Zaubersprüche. Irgendwann wurde ich rastlos und dachte wehmütig an mein Dungeon-Abenteuer zurück. Kurz entschlossen zog ich los, die dunklen Höhlen von Despise auf eigene Faust zu erforschen. Echsenmänner, Zom-

bies und Ghoule sollten für Abwechslung sorgen.

Doch einmal mehr mußte ich einsehen, daß blinder Eifer in Britannia nur zum Tode führt. Ich konnte gerade den Eingang zum Dungeon sehen, als ich von einer ganzen Horde Gesindel ohne Grund oder Vorwarnung niedergemacht wurde. Und auch das ersparte mir nur den Tod durch Monsterzähne. Denn wie ich kurz darauf erfuhr, waren die »minderen« Unholde, mit denen ich rechnete, inzwischen durch weit gefährlichere vertrieben worden, denen ich allein nie hätte standhalten können.

Rufe im Wald

Ich nahm mir vor, in Zukunft den guten Rat erfahrener Abenteurer zu befolgen und mir für gefährvolle Unternehmen immer zuverlässige Gefährten zu suchen. Seltsam, wie das Leben spielt, denn während ich durch den Wald zurück nach Yew streifte, traf ich auch schon auf einen, der mir bald ein unersetzlicher Begleiter auf vielen gefährlichen Jagdzügen werden sollte. Ich war hinter einem Adler her, um wieder zu Pfeilen zu kommen, als ich jemanden lauthals »BELLE STAR!« rufen hörte. **CG**

(wird fortgesetzt)



Sehenswürdigkeiten wie dieser neue, geheimnisvolle Schrein lockern die Jagdzüge auf.

Fette Beute erwartet tapfere Gefährten im Dungeon.

Belle Star's Diary Neue Heimat

Es fiel mir nicht schwer, mich in Yew einzuleben. Seine herrliche Landschaft, die Stille und das freundliche