

Adventures

Martin Deppe



Momentan hält mich das Privat-Abenteuer »Hochzeitsvorbereitung« ständig auf Trab: Darin soll ich verschollen geglaubte Dokumente aufstöbern und mit brummeligen Charakteren um Urkunden feilschen. Für viele Dukaten erwerbe ich wertvolle Schmuckstücke, die ich vor neugierigen Blicken schützen. Auch um mein Outfit muß ich mich kümmern, um nicht mit falschen Klamotten aufzufallen.

Wenn Ihnen dieses Adventure zu anstrengend erscheint oder noch die richtige Mitspielerin fehlt: Werfen Sie doch mal einen Blick auf [Hexplode](#). Das Rollenspiel ist zwar kein Augenschmaus, aber ein enorm fesselnder Mix aus Monsterkämpfen und Entdeckungsreisen.

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	Floyd	Adventure	12/97	86%
5	Fallout (deutsch)	Rollenspiel	5/98	85%
6	Lands of Lore 2	Rollenspiel	11/97	85%
7	Little Big Adventure 2	Action-Adventure	10/97	85%
8	Baphomets Fluch 2	Adventure	11/97	84%
9	Tomb Raider Dir. Cut	Action-Adventure	5/98	82%
10	Blade Runner	Adventure	1/98	82%
11	Toonstruck	Adventure	–	81%
12	Hexplode	Rollenspiel	NEU	79%
13	Tex Murphy: Overseer	Adventure	4/98	79%
14	Battlespire	Rollenspiel	3/98	78%
15	Dark Earth	Action-Adventure	10/97	78%
16	Leisure Suit Larry 7	Adventure	–	78%
17	Zork: Großinquisitor	Adventure	–	77%
18	Shannara	Adventure	–	77%
19	The Dig	Adventure	–	76%
20	Space Bar	Adventure	10/97	76%
21	Journeyman Project 3	Adventure	2/98	75%
22	Oddworld	Action-Adventure	1/98	75%
23	Last Express	Adventure	–	75%
24	Atlantis	Adventure	–	74%
25	Might and Magic 6	Rollenspiel	6/98	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

Hexplode	120
Ultima Online Tagebuch	155

Rollenspiel für fleißige Forscher

Hexplore

Auf den Pfaden der legendären Kreuzritter lauern Ihnen statt bärtiger Mauren mystische Echtzeit-Monster auf.

Tja, das ist eindeutig ein Fall aus der Kategorie »Pech gehabt«. Im Jahre 1000 AD ziehen Sie mit ein paar befreundeten Rittern zu einem gemütlichen Kreuzzug aus. Doch noch lange bevor Sie das Heilige Land überhaupt zu sehen bekommen, wird Ihr Trupp von einer Horde wilder Kreaturen überfallen. All Ihre Kameraden werden verschleppt, nur Sie können sich retten. Mutterseelenallein machen Sie sich auf den Weg, die ver-

schwundenen Waffenbrüder zu suchen. Und ganz nebenbei ergründen Sie, wofür ein finsterner Magierzirkel das geheimnisvolle Buch von **Hexplore** mißbrauchen will.

Der richtige Dreh

Nach dem eindrucksvollen Smacker-Intro finden Sie sich in den etwas pixeligen, isometrischen Wäldern der Karpaten wieder. Aber keine Angst, auf Dracula und Konsorten treffen Sie in diesem actionlastigen

Rollenspiel nicht. Vielmehr stoßen Sie zu Beginn auf zahlreiche Hinweise des Programms, die Sie mit der Steuerung Ihres Helden vertraut machen. Dabei erfahren Sie auch, daß Ihre Sichtweise der Dinge nicht so eingeschränkt ist, wie der relativ kleine Bildausschnitt Ihnen weismachen will. Denn auf Knopfdruck können Sie die Perspektive um 360 Grad frei rotieren lassen, um so hinter die Dinge zu schauen. Ohne diese Drehungen würden Ihnen einige Items entgehen, die Sie in zahllosen Kisten finden können. Neben einem schlagkräftigen Schwert stöbern Sie auch Rüstung und Schild auf und sind damit für Ihr Abenteuer bestens gerüstet.

Erfahrene Helden

Kaum haben Sie die ersten Schritte auf der Iso-Karte ge-

macht und etwas Licht ins Dunkel der unerforschten Bereiche gebracht, da stoßen Sie auch schon auf die ersten Monster. Mit einem Klick stürzt sich Ihr Held auf die Bösewichter, wobei er automatisch bis zum Exitus der Unholde auch ohne Ihr Zutun weiter auf sie einhackt. Dabei verliert er sicherlich ein paar seiner Hitpoints, die sich jedoch leicht mit ein paar Heiltränken wieder auffüllen lassen. Noch wichtiger sind die Erfahrungsboni, die manche Monster bei ihrem Ableben zurücklassen. Wenn Sie diese schimmernden Sternsymbole aufsammeln, wächst nach und nach Ihr Fertigkeitenkonto an. Dadurch sind Sie später in der Lage, besonders schwergängige Türen zu öffnen oder komplizierte Steuermechanismen zu bedienen.



Tonnenweise tote Trolle pflastern den Weg Ihres wehrhaften Quartetts.



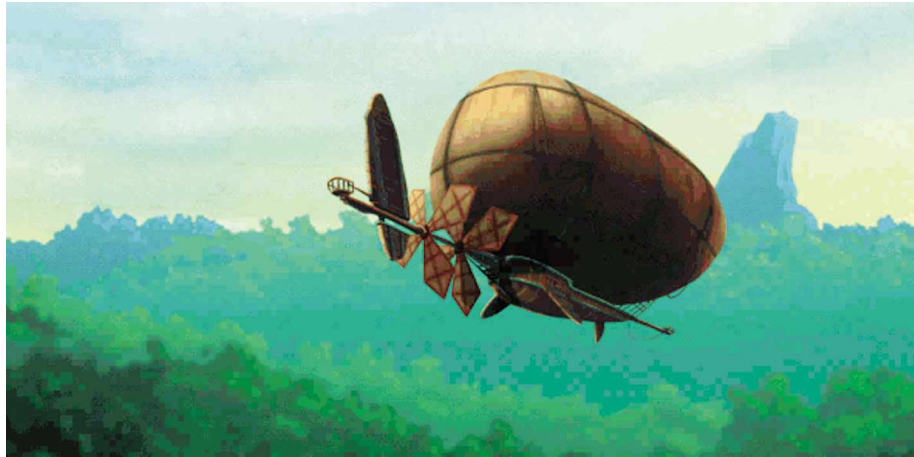
Um die **versteckte Höhle** hinter dem Wasserfall zu finden, müssen Sie erst die Perspektive ein wenig verändern.

Vier Freunde

Da die Ungeheuer im Laufe des Spiels viel fieser werden und ihre Zahl sich auch nicht gerade verringert, müssen Sie die **Hexplore**-Welt nicht alleine erkunden. Spätestens im ersten Dorf finden Sie mehr Gefährten, als Sie in Ihre maximal vierköpfige Gruppe aufnehmen können. Wichtig ist nur, daß je ein Vertreter der vier Klassen Abenteurer, Krieger, Bogenschütze und Magier mit von der Partie ist. Jeder Mitstreiter verfügt über



Ihre Reisen führen Sie durch die Wüste zu den **Basaren** des vorderen Orients.



Dieses schicke **Flugvehikel** transportiert Sie in den Orient.



Das schicke **Automapping** verhindert, daß Sie sich verlaufen.

sein eigenes Inventar, wo Sie unterwegs aufgelesene Heil- und Stärketränke, Waffen oder gar Zaubersprüche unterbringen. Dort legen Sie auch fest, welche Waffe oder welchen Zauberspruch Ihr Recke im Kampf benutzt. Einmal auf die Monster losgelassen, halten sich Fernwaffenkämpfer und Magier in den Echtzeitkämpfen automatisch im Hintergrund,

während mit Schwertern und Säbeln ausgestattete Schlage-tots sich mutig in den Nahkampf stürzen. Der Automatik sind Sie aber nicht wehrlos ausgeliefert. Auf Wunsch können Sie jeden Helden auch einzeln befehligen.

Helden-Recycling

In den vielen Kämpfen wird irgendwann einmal (trotz des massiven Einsatzes von Heiltränken) einer Ihrer Streiter das Zeitliche segnen. Das ist aber noch lange kein Grund zur Panik, und es besteht auch keine Notwendigkeit, auf einen alten Spielstand zurückzugreifen. Zum Glück finden sich kreuz und quer über die Spielwelt verteilt Wiederbelebungsfelder. Sofort nach dem Ableben verwandeln sich Ihre Mannen in Mumien. Sobald Sie einen dieser Mull-Recken auf besagte Felder bewegen, wird er ohne irgendwelche Punktabzüge wiederbelebt. Einen kleinen Nachteil hat diese Art des Recyclings aber doch.

Denn alle bis dahin gesammelten Gegenstände und Waffen liegen nach wie vor an dem Ort, wo der jeweilige Charakter sein Leben verloren hat. Das ist besonders dann kritisch, wenn sich dieser Platz immer noch in Feindeshand befindet.

Im Falle einer Falle

Das Leben in dieser bösen Welt besteht aber nicht nur

Mick Schnelle



Gelungener Mix

Fast hätte man glauben können, die Gilde der Action-Rollenspiele wäre ausgestorben.

Doch dann flatterte mir Hexplore auf die Festplatte. Anfangs von der mageren Grafik abgeschreckt, ließ ich mich doch mehr und mehr von dem kurzweiligen Spaß einfangen.

Was Hexplore wirklich auszeichnet, ist ein gelungener Mix aus hektischem Monsterplätzen und fleißigem Landkarten-erforschen. Stets entdeckt man etwas neues, immer wieder kommt man ein Stückchen weiter voran. Unfaire Stellen gibt es nicht, lediglich ein, zwei Mal haben es die Entwickler mit der Monsterdichte ein wenig zu gut gemeint. Aber auch diese Ecken meistern Sie mit ein wenig Übung. Wirklich störend ist nur die Amiga-mäßige Präsentation, die Sie an den Fähigkeiten Ihrer Grafikkarte zweifeln läßt. Doch glauben Sie mir, die haben Sie schon nach ein paar spannenden Minuten in der weitläufigen Welt von Hexplore völlig vergessen.



Eine Monsterhorde geht im **Flammenzauber** unseres Magiers unter.

aus Kampf. Während Sie mit Ihrem Heldenquartett durch die Lande ziehen, stoßen Sie auf zahllose Höhlen, die sich besonders gern hinter Wasserfällen oder unter Felsblöcken verbergen. Diese Dungeons beherbergen neben fiesen Gegnern stets auch Schatzkisten mit neuen Heiltränken oder Rüstungs-Goodies. Der Weg zu den

Truhen wird nicht nur von Monstern bewacht: Immer kniffligere Fallensysteme versperren Ihnen den Weg zu Reichtum und besserer Ausrüstung. Sämtliche Speer- oder Feuerfallen lassen sich durch Bodenplatten oder Schalter deaktivieren. Allerdings müssen Sie dazu oft erst die richtige Reihenfolge der Schalter herausfinden.

Fantasy-voll

Hexplore ist in zehn abgeschlossene Kapitel eingeteilt, zwischen denen Sie nicht hin- und herwechseln können. Atmosphärisch dichte Videosequenzen verbinden die Episoden und sorgen

dafür, daß sich Ihre Suche zu einem epischen Stück Fantasy entwickelt. Die deutsche Version leidet allerdings ein wenig unter den laienhaften Sprechern. Gesellige Rollenspieler dürfen per Modem und Netzwerk auch zu viert auf die Suche gehen. **MIC**

Hexplore

Genre:	Action-Rollenspiel	Hersteller:	Ocean
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 5 bis 300 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis vier (Netzwerk)		
3D-Karten:	<input type="checkbox"/> Direct 3D <input type="checkbox"/> 3Dfx <input type="checkbox"/> Power VR <input type="checkbox"/> Rendition		

	Minimum	Standard	Optimum
	Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 133 32 MByte RAM, 6fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 6fach CD
Grafik	Ausreichend		
Sound	Befriedigend		
Bedienung	Gut		
Spieltiefe	Gut		
Multiplayer	Gut		
Langfristig motivierende Monstermetzelei.			

79%
SPIELSPASS





Die Lady Belle Star, Expert Warrior.

DER ACHTE MONAT

Ultima Online Tagebuch

Abenteuerlust und Reisefieber

gewinnen endgültig die Oberhand:

Belle Star überquert den Kontinent.

Die Online-Demonstration von rund 200 europäischen UO-Fans am 9. Mai auf Chesapeak war laut Origin »ein voller Erfolg«. Nach einem Zug quer durch die Hauptstadt Britain sollte im Thronsaal des Schlosses ein Buch mit den gesammelten Forderungen (darunter hauptsächlich die nach einem eigenen Euro-Server) einem Firmen-Repräsentanten überreicht werden. Die Übergabe mußte schließlich zwar woanders stattfinden, weil Lord British's Eigenheim vor Demonstranten überquoll, ging aber ansonsten doch noch plangemäß vonstatten. Konkrete Zusagen gab es bisher nicht, laut Origin bemüht man sich jedoch bereits seit längerem, Partner für einen Euro-Host zu finden.

Neue Reputation

Für alle Great Lords and Ladies naht in diesen Tagen die Stunde der Wahrheit – welchen Titel werden sie tragen, wenn der nächste große Patch den Wechsel vom »Notoriety« zum »Reputation«-System bringt? Um den Usern freieres Rollenspiel und gleichzeitig den NPCs eine bessere Beurteilung von »guten« und »bösen« Helden zu ermöglichen, haben die Designer die Titelvorgabe

komplett umgekrempelt. Dadurch wird auch die Inflation an Höchstlevel-Charakteren zumindest für eine gewisse Zeit eingedämmt.

Acht Monate begleiten wir Belle Star mittlerweile bei ihren großen und kleinen Abenteuern in Britannia. Wir würden gerne wissen, ob Sie sich auch weiterhin regelmäßig Nachrichten aus dem UO-Universum wünschen. Schreiben Sie uns bitte, wenn Sie unserer Heldin weiterhin ins Tagebuch gucken wollen – und natürlich auch, wie wir diese Seiten für Sie noch interessanter gestalten könnten.

Belle Star's Diary Scheiden tut weh

Nachdem ich nun die Grundlagen der schwarzen Kunst erlernt, mich auch im Bogenschießen weiter geübt hatte, kam mir mein alter Plan wieder in den Sinn, mich im Nor-

den umzusehen. Reisende aus Yew hatten mir berichtet, dort sei noch keine Not an Wild und reichen Ork-Lords, so daß jeder Jäger sein Auskommen fände. Das klang doch über alle Maßen verlockend – schon lange war mir kein Hirsch mehr begeg-

Landleben in Yew

Yew wirkt recht beschaulich, wenn man den Lärm von Trinsic gewohnt ist. Die Häuser liegen weit verstreut, sandige Wege und viel Baumbestand dazwischen. Im Süden der Stadt erstreckt sich ein



Im Thronsaal sollte das Buch mit den Forderungen der europäischen UO-Fangemeinde übergeben werden.

net, und der Fisch kam mir zu den Ohren heraus.

Etwas schwer fiel mir der Abschied doch, schließlich war Trinsic trotz allem meine zweite Heimat geworden. So besorgte ich mir eine teure Rune, die mich schnell zurückbringen würde, sollte mich Heimweh übermannen.

Jagdgebiet, das mein Herz sofort höher schlagen ließ. Auf Schritt und Tritt begegneten mir Hasen, aber auch Hirsche und Rehe. Wölfe heulten aus allen Richtungen, und als Goldlieferanten traten Kopflöse, Orks oder Trolle auf, die dank ihrer Dummheit für einen Bogenschützen keine Ge-

fahr darstellen. Auch Vögel fand ich zur Genüge, darunter die großen Weißkopfadler, die ich hier im Norden zum ersten Mal aus der Nähe sah. Da sich auch Holz nach Herzenslust schlagen ließ, würden mir wohl nie mehr die Pfeile ausgehen. Ganz vertieft in die Jagd, zog ich immer weiter nach Süden.

Zitterpartie

Meine Begeisterung ließ mich blind werden für alle Gefahren. So dauerte es nicht lange, bis aus einem Gebüsch zwei Gestalten stürzten, die ohne ein weiteres Wort mit Spiesen auf mich eindrangen. Im Nu stand ich als Geist neben meinem toten Körper, den die Räuber sofort plünderten. Zum Glück hatte ich nicht viel dabei, nur selbstgefertigte Waffen und eben die Beute der bisherigen Jagd.

Da es in den Wäldern um Yew nicht nur von Wild, sondern auch von wandernden Heilern wimmelt, dauerte es nicht lange, bis mir ein neues Leben geschenkt wurde. Gleich hatte ich auch wieder einen Bogen gemacht und, da mir just zwei unvorsichtige Hühner vor die Füße liefen, einen ausreichenden Vorrat an Pfeilen. Selbst meine Verluste machte ich schnell wieder wett, während ich nun vorsichtiger von Baum zu Baum huschte.

Schein-Heilige

Doch eine Erfahrung mußte ich noch sammeln: Schlimmer als die Mordgesellen sind jene scheinheiligen Lords, die mit dem Gesindel gemeinsame Sache machen. Als ich nach kurzer Zeit einen offenbar ehrlichen Gentleman traf, gab ich seinen Gruß frohgemut zurück und trat aus meiner Deckung. Schon fielen drei zerlumpte Kerle über mich her, die darauf nur gewartet hatten. Diesmal konnte ich wenigstens einen schwer verwunden, der gleich nach seinen Kumpanen und um Hilfe wimmer- te. Lang hatte ich jedoch nicht zu lachen, denn alsbald stand ich wieder im weißen Hemd da und sah zu, wie der »noble« Herr Shadow Knight mein bißchen Habe verteilte.

Immerhin war auch diesmal gleich ein Heiler zur Stelle, und ich wechselte einmal mehr vom Jenseits ins Diesseits. Allmählich begann ich mich aber zu fragen, ob gute Beute es wirklich wert sei, alle Stunde selbst zur solchen zu werden.

Jagdpartie

Nach so vielen unerquicklichen Begegnungen stand



So ein feines **Ork-Lager** lädt zu einem Riesen-Getümmel förmlich ein.

mir doch noch eine erfreuliche bevor. Auf einer Lichtung traf ich eine Jagdgesellschaft, und vertraute Töne aus der Heimat drangen an mein Ohr. Es handelte sich um mehrere Gefährten meiner Kampfgenossen aus dem Wrong-Abenteuer, die ich seit jenem Dungeonbesuch nicht wiedergetroffen hatte. Freundlich begrüßte man mich und ließ es sich nicht nehmen, mich mit Rüstung und besseren Waffen auszustatten. Nur zu gern ging ich auch auf das Angebot ein, die Jagd mit der Gruppe fortzusetzen, denn gemeinsam wa-

ren wir gegen Wegelagerer gefeiert. Die Orks, denen wir an diesem Abend einen Besuch in ihrem Lager abstateten, waren von der Entwicklung weniger begeistert. Ich dagegen konnte doch noch einen überaus ordentlichen Beuteanteil auf der Bank von Yew deponieren.

CG

(wird fortgesetzt)

Den Beweis, daß in UO nicht nur Belle Star tausend Tode stirbt, liefert »ImaNewbie« auf <http://diablo2.gagames.com/tryon/imamain.html> – witzige Cartoons, trostreich speziell für UO-Anfänger.



Der **Zahn der Zeit** nagt auch an den virtuellen Bauten von Ultima Online.



In der Höhle des Löwen warten die Jäger auf **Ork-Nachschub**.