

# Adventures

Martin Deppe



**Titanic** und kein Ende: Im Radio trällert Céline Dion ständig über abgesoffene Liebe, und Zottel-Schönling Leonardo di Caprio schmachtet von sämtlichen Titelblättern einschlägiger Magazine. Die tragische Begegnung zwischen Luxusliner und Eisberg ist seit Camerons Kinohit schwer angesagt. Das scheint die Spiele-Industrie bereits vorher geahnt zu haben. Wie sonst erklärt es sich, daß ein dermaßen ödes Rendermachwerk wie **Starship Titanic** just zu diesem Zeitpunkt erscheint? Oder daß ein uraltes 08/15-Adventure namens **Titanic** plötzlich eingedeutscht in den Läden auftaucht und laut »Kauf mich!« schreit?

Da lobe ich mir glatt **Might and Magic 6**. Dessen Grafik stammt zwar auch von 1912, doch frustgestählte Profi-Rollenspieler werden lange Spaß damit haben.

## 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	Tex Murphy: Overseer	Adventure	4/98	79%
13	Battlespire	Rollenspiel	3/98	78%
14	Dark Earth	Action-Adventure	10/97	78%
15	Leisure Suit Larry 7	Adventure	-	78%
16	Zork: Großinquisitor	Adventure	-	77%
17	Shannara	Adventure	-	77%
18	Rätsel des Master Lu	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	<b>Might and Magic 6</b>	<b>Rollenspiel</b>	<b>NEU</b>	<b>73%</b>

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

Might and Magic 6 .....	120
Starship Titanic .....	123
Tagebuch	
Ultima Online .....	124
Of Light and Darkness ..	125



Monster, Magier und dunkle Mächte

# Might & Magic 6

## The Mandate of Heaven

New World Computing hat bereits zum sechsten Mal eine Fantasy-Welt voller Magie, finsterner Gewölbe und strahlender Helden geschaffen. Profis erleben knallharte Abenteuer, die glatt für zwei Spiele ausreichen würden.

**K**önig Roland ist tot! Aus dem nicht ganz freiwilligen Ableben des gutmütigen Regenten von Enroth wollen gleich mehrere Parteien Kapital schlagen. Intrigante Mitglieder des Hofstaates setzen genauso wie eine teuflische Sekte alles daran, daß der designierte Erbe Nicolai niemals den Platz seines Vaters einnimmt. Doch zum Glück kann der kleine Prinz auf Ihre Hilfe zählen. Mit Macht und Magie setzen Sie alles daran, daß in **Might & Magic 6** das königliche **Mandate of**

**Heaven** zurück in die rechtmäßigen Hände gelangt.

### Missionsflut

Alles beginnt in dem kleinen Dörfchen New Sorpigal, wo Sie einen Brief überbringen sollen. Diese gute Tat verschafft Ihnen sogleich einen neuen Auftrag. Doch damit treten Sie eine ganze Lawine los. Kaum klappern Sie die ersten Häuser und Geschäfte im Ort ab, da erhalten Sie im Minutentakt eine ganze Latte weiterer Missionen angeboten. Und ehe Sie das Wort



Größere Strecken legen Sie am besten mit dem **Schiff** zurück.

Overkill buchstabiert haben, wartet ein gutes Dutzend Subquests auf ihre Erfüllung. Praktischerweise überschneiden sich einige Aufträge. So

ist ein verlassener Tempel gleichzeitig Fundort eines wertvollen Kerzenhalters, das Gefängnis einer holden Maid und das Heim der zu tötenden Spinnenkönigin.

### Helden mit Charakter

Wie gewohnt ziehen Sie auch im sechsten Teil der renommierten Serie mit einem Heldenquartett durch die Lande. Alle vier verdanken ihre Existenz einem komplexen Charaktergenerator und verfügen über sechs genreübliche Eigenschaften wie Stärke, Intelligenz oder Treffsicherheit. Daneben beherrscht jeder Recke vier Extraskills, die ihm beispielsweise Boni beim Schwertkampf, Öffnen von Schlössern oder Schachern mit Waren einbringen. Kreuz und quer über die Lande verstreut leben Lehrmei-

Unser Helden-trupp hat eine Horde **Diebe** überrascht. Unsere vier Verwundeten sind fast chancenlos gegen die Übermacht.



## Mick Schnelle



## Weniger wäre mehr

Might&Magic 6 ist eines dieser Rollenspiele, die Experten wieder auf Monate hinaus beschäftigen werden. Tonnenweise eklig schwer zu besiegende Monster und Subquests bis zum Abwinken bieten genügend Stoff für zwei Spiele.

Aber genau da liegt für mich der Hase im Pfeffer. Vor lauter Aufträgen habe ich das eigentliche Ziel sehr schnell aus den Augen verloren. Die Motivation, nächtelang permanent angreifende, riesige Monsterhorden zu plätten, nur um, mit einem Taschengeld abgespeist, weitere solche Missionen zu bekommen, verflüchtigte sich sehr schnell. Nichts gegen ausreichend Freiraum in Rollenspielen, aber eine etwas straffere Handlungsführung hätte Mandate of Heaven gut getan. Wenn Ihnen aber (als altem Fan der Reihe) eine spannende Storyline schnuppe und stetes Kämpfen Labsal ist, werden Sie mit Might&Magic 6 mehr als ausreichend bedient.

ster, die sie gegen Bezahlung in jedem Skill bis zur Perfektion unterrichten. Je nach zuvor ausgewählter Charakterklasse wie Ritter, Paladin oder Zauberer sind Ihre Jungs (oder Mädels) mehr oder minder magiebegabt und können im Laufe der Zeit neue Zaubersprüche lernen. Dazu (wie zum Ausbau aller anderen Fähigkeiten auch) sammeln Sie in Kämpfen Erfahrungspunkte, die Sie

in Trainingscamps gegen höhere Fertigkeitsstufen eintauschen.

## Monster &amp; Magie

Bei der Erledigung Ihrer Verpflichtungen bewegen Sie sich in Echtzeit durch die 3D-Szenerie. Gleichzeitig wuseln etliche NPCs um Sie herum, die größtenteils gleich aussehen, aber alle gern zu einem kleinen Schwätzchen bereit sind. Mit ein wenig Glück rücken die Einwohner nicht nur mit ihrem Wissen heraus, sondern lassen sich auch als Gefährten auf Zeit anheuern. Und was wäre ein waschechtes Rollenspiel ohne Monster? Schon direkt am Anfang erspähen Sie die ersten Gegner. Per Knopfdruck schalten Sie in den Rundenmodus um und verschaffen sich so die nötige Ruhe, um die Kämpfe ohne Hektik abwickeln zu können. Auf Wunsch dürfen Sie die Gefechte aber auch in Echtzeit weiterlaufen lassen und sich der Gegner unter Zeitdruck erwehren. Mit Magie oder Fernwaffen erledigen Sie zudem viele Feinde schon lange, bevor diese an Sie herangekommen sind.

## Komplexe Gewölbe

Bereits seit 1988 verfügen New World Computings Rollenspiele über Automapping. Deshalb ist es kein Wunder, daß auch in **Mandate of Heaven** ein digitaler Geselle fleißig von jedem Dungeon und jeder Ortschaft eine Karte anfertigt. Gut so, denn manche Gewölbe sind extrem verschachtelt aufgebaut und würden jedem **Descent**-Level zur Ehre gereichen. Unterstützend dazu können Sie den Zauberspruch Wizards Eye einsetzen, der Ihnen auf einen Schlag die Position anwesender Feinde, versteckter Schätze und verborgener



In allen Städten gibt es sehr viel mehr **Aufträge**, als Sie erledigen können.

Schalter zeigt. Leider dürfen Sie weder eigene Eintragungen in die Pläne machen, noch markiert das Programm automatisch wichtige Bereiche. Dadurch verlieren vor allem die Karten der Oberwelt schnell an Wert.

## Effektvoller Zauber

Grafisch gehörte die **Might & Magic**-Reihe noch nie zu den Vorreitern. Auch Teil 6 bildet da keine Ausnahme. Die biedere 3D-Optik wäre vor zwei Jahren schon veraltet gewesen, heutigen Maßstäben

genügt sie kaum noch. Ganze Landstriche bestehen aus immer denselben Texturen, die Monster sind spärlich und wenig glaubhaft animiert. Lediglich die Effekte der zahllosen Zaubersprüche sind sehr nett gelungen. Aber vielleicht sorgt ja ein Patch mit 3D-Unterstützung für Abhilfe. **MIC**



Unsere grünberockte **Amazonen** ist mit ihrem Waffenarsenal und dem schicken Käppie bestens gerüstet.



Aus sicherer Entfernung erledigen Sie auch besonders große **Echsenwesen** – wieso tapfer sein?

## Might &amp; Magic VI

<b>Genre:</b>	Rollenspiel	<b>Hersteller:</b>	New World Computing
<b>Anspruch:</b>	Profis	<b>System:</b>	Windows 95
<b>Sprache:</b>	Englisch (Deutsch in Vorb.)	<b>Anleitung:</b>	Englisch (Deutsch in Vorb.)
<b>Preis:</b>	ca. 90 Mark	<b>Festplatte:</b>	ca. 200 MByte
<b>Spieler:</b>	Einer		
<b>3D-Karten:</b>	<input type="radio"/> Direct 3D <input type="radio"/> 3Dfx <input type="radio"/> Power VR <input type="radio"/> Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD

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

Solides Rollenspiel klassischer Bauart.





# Starship Titanic

Douglas Adams ohne jeden Humor.



Durch dieses **Schalter-Rätsel** gelangen Sie an den Zentral-Computer.

**E**ines schönen Abends kracht ein Raumschiff mit dem bezeichnenden Namen Titanic in Ihre Woh-

nung und entführt Sie auf eine interstellare Reise. Um zur Erde zurückzukehren, müssen Sie in die erste Klasse gelangen und den Hauptcomputer reparieren. Dazu wandeln Sie auf vorberechneten Bahnen durch ein ödes Render-Adventure, lösen einfallslose Schalter-Puzzles und unterhalten sich via Text-Parser mit psychotischen Robotern. Allerdings bekommt man meistens nur schlechte Witze statt sinnvoller Orientierungshilfen. Zwar wirbt **Starship Titanic** mit dem Namen des Sciencefiction-Humoristen Douglas Adams, ist aber in Sachen Spielspaß eher zum Heulen. **RS**

## Rüdiger Steidle

### Spielspaß-Untergang

Motivationslos klicke ich mich durch entvölkerte Gänge und besichtige das nett gerenderte Interieur. In einer Wandnische entdecke ich drei Hebel – ein weiteres langweiliges Kombinations-Puzzle. Starship Titanic ist monoton und ohne Besonderheiten. Einzig der Chat-Parser konnte mich eine Weile bei Laune halten, wurde aber schnell langweilig, da sich die Antworten bald wiederholen.

## Starship Titanic

**Genre:** Adventure      **Hersteller:** Activision  
**Anspruch:** Fortgeschrittene      **System:** Windows 95  
**Sprache:** Englisch (Deutsch in Vorb.)      **Anleitung:** Englisch (Deutsch in Vorb.)  
**Preis:** ca. 80 Mark      **Festplatte:** ca. 160 MByte bis 1,3 GByte  
**Spieler:** Einer  
**3D-Karten:** ☐ Direct 3D   ☐ 3Dfx   ☐ Power VR   ☐ Rendition

Pentium 100  
16 MByte RAM, 4fach CD

Pentium 133  
16 MByte RAM, 8fach CD

Pentium 166  
32 MByte RAM, 8fach CD

Grafik: ☐ Ausreichend  
 Sound: ☐ Ausreichend  
 Bedienung: ☐ Mangelhaft  
 Spieltiefe: ☐ Ausreichend  
 Multiplayer: ☐ Nicht vorhanden



Innovationsloses Render-Adventure.



Belle Star, Zauberlehrling.

## DER SIEBTE MONAT

# Ultima Online Tagebuch

Kommt der Euro-Server? Belle Star rüstet sich schon mal für die große Demo.

**D**ie von einigen UO-Spielern gegen Origin angestrengte Klage erregt in den USA inzwischen zunehmend Aufsehen. Sie hebt vor allem darauf ab, daß Origin mit 24-Stunden-Verfügbarkeit des

Anstrengungen in absehbarer Zeit Erfolg beschieden sein könnte.

Und noch eine gute Nachricht für alle, die UO ohne Kreditkarte spielen wollen. Ab sofort sind Game-Time-

## Belle Star's Diary

### Die schwarze Kunst

Bisher habe ich mich immer sorgfältig gehütet, mit den Mächten der schwarzen Kunst in Berührung zu kommen. Doch nach allem, was ich mit Gerrick und Surion erlebt hatte, erschien mir die Magie in einem veränderten Licht. Mit Vorsicht und dem nötigen Wissen angewandt, kann sie wohl wertvoller sein als schwere Rüstungen und unhandliche Waffen. Doch wie lernt man zaubern? Einfach in der Luft herumfuchteln und unverständliche Worte murmeln genügt nicht, das fand ich schnell heraus. Ich suchte also für den Anfang einen der bekannteren Hexenmeister von Trinsic auf und bezahlte ihm einen Batzen Gold für einige Stunden Unterricht, ein paar Schriftrollen und einen Beutel voller Reagenzien.

### In Mani

Neben einigen Sprüchen des ersten Zirkels lehrte mein Meister mich auch, daß die Anwendung der meisten Zaubersprüche innerhalb der Stadtmauern streng verboten ist. Deshalb wollte ich mir als nächstes einen ruhigen Platz auf einer Waldlichtung suchen, um meine neuen



Lord British sei Dank, daß der **Heal-Spruch** zum ersten magischen Zirkel gehört.

Fähigkeiten zu üben. Frohgemut folgte ich, mein Zauberbuch unter dem Arm, dem Weg, als auch schon ein Übungsobjekt auftauchte, mit dem ich gar nicht gerechnet hatte: Ein Skelettkrieger ging mit seiner rostigen Axt auf mich los! Nun hätte ich wahrlich lieber den Bogen zur Hand gehabt, der im Rucksack steckte, als erst nach dem Zauber für magische Pfeile blättern zu müssen.

Abwechselnd schlug ich dem Unhold meine behandschuhte Faust, das große Zauberbuch und einige einfache Sprüche um die Ohren, während ich mich zur Stadt zurückzog. Die Magie ist sicher keine schlechte Alternative im Kampf, aber einfacher zu beherrschen oder mit weniger Mühe zu führen als ein gutes Schwert ist sie offenbar auch nicht.

CG

(wird fortgesetzt)



Das Skelett zeigt sich wenig beeindruckt, als Belle Star ihm das **Zauberbuch** um die Ohren haut.

Spiels wirbt, die nicht gewährleistet sei. Bis alle Probleme behoben seien, solle Origin auf die Monatsgebühr verzichten, verlangen die Kläger.

Währenddessen formiert sich die europäische UO-Fangemeinde. Neben einer Petition, die bereits 3.500 Unterschriften tragen soll, organisiert sie am Wochenende vom 9./10. Mai Avatar-Demos für einen eigenen Server in Europa. Gerüchte deuten sogar darauf hin, daß diesen

Die **Magierausbildung** erweist sich als ziemlich teurer Spaß.

Gutscheine, die den UO-Account für 90 Tage freischalten, auch per Money Order zu beziehen, allerdings zu saftigen Preisen: 29,85 US-Dollar plus 10,99 US-Dollar Versandkosten, somit fast 20 Mark mehr, als Kreditkartenbenutzer für den gleichen Zeitraum zahlen. Die genauen Angaben gibt's unter <http://www.owo.com/shop/uo-game.html> im Internet.

# Of Light and Darkness

Sieben Todsünden bedrohen die Erde.



Ex-Nackedei Angel fleht per gerenderter Video-Übertragung um Hilfe.

**Martin Deppe**

## Mehr Schatten als Licht

Rendern ist nicht alles: Of Light and Darkness wirkt einfach leblos. Herumschwebende Köpfe und Videoübertragungen können nun mal keine »richtigen« Gesprächspartner ersetzen. Während die Maschinen in Riven zumindest in einer netten Umgebung stehen, ist die Spielwelt von Of Light and Darkness viel zu düster. Lediglich die launigen Kommentare aus dem Off verhindern den Fall ins Spielspaßloch.

**D**a haben Sie sich aber viel vorgenommen: Kurz mal die Menschheit retten und eine ehemalige Nackttänzerin befreien. **Of Light and Darkness** ist ein Render-Adventure im Stil von **Zork 8**. In der Ich-Perspektive wandern Sie durch eine Phantasie-Welt. Sieben diabolische Maschinen repräsentieren je eine Todsünde; Sie müssen passende Gegenstände finden, um die Apparaturen schachmatt zu setzen. Dabei ist Eile geboten, denn wie bei **Last Express** schreitet die Spielzeit unerbittlich voran. **MD**

## Of Light and Darkness

**Genre:** Adventure  
**Anspruch:** Fortgeschrittene, Profis  
**Sprache:** Englisch  
**Preis:** ca. 90 Mark  
**Spieler:** Einer  
**3D-Karten:** ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

**Hersteller:** Interplay  
**System:** Windows 95  
**Anleitung:** Englisch  
**Festplatte:** ca. 75 MByte

Pentium 90  
16 MByte, 2fach CD

Pentium 133  
32 MByte, 4fach CD

Pentium 166  
32 MByte, 8fach CD

Grafik		Befriedigend
Sound		Gut
Bedienung		Ausreichend
Spieltiefe		Ausreichend
Multiplayer	Nicht vorhanden	



Mäßiger Mix aus Zork 8 und Riven.