

Adventures

Martin Deppe



Diesmal stelle ich Ihnen gleich vier Top-Spiele vor. Im ersten treffen Sie eine alte junge Bekannte wieder, die Männeraugen erneut zum Leuchten bringt: Lara Croft. Wir haben lange diskutiert, ob **Tomb Raider 2** zu den Actionspielen oder den Action-Adventures gehört – ich habe gewonnen. Mein Hauptargument: **Tomb Raider 2** ist noch rätsellastiger als der erste Teil, Lara muß also mehr denn je beweisen, daß auf einem knackigem Äußeren auch ein heller Kopf sitzt.

Unser zweiter Held ist weniger hübsch, aber nicht minder clever: Der Außerirdische **Floyd** nimmt es mit einer ganzen Diktatur auf. **Floyd** ist ausgesprochen witzig, grafisch opulent und hervorragend synchronisiert. Drittens haben wir die Verkaufsversion des Internet-Rollenspiels **Ultima Online** getestet. Nach langer Diskussion (wir diskutieren ziemlich viel) kamen wir zu dem Schluß, daß ein Online-Rollenspiel nicht so ohne weiteres mit einem konventionellen Genvertreter verglichen werden kann – deshalb hat **Ultima Online** keine Gesamtwertung bekommen. Dafür werden wir unsere Heldin »Belle Star« auch in den kommenden Ausgaben begleiten. Das düstere **Fallout** hingegen ist nach langer Zeit mal wieder ein konventionelles, sehr gutes Solo-Rollenspiel.



Adventure-Charts

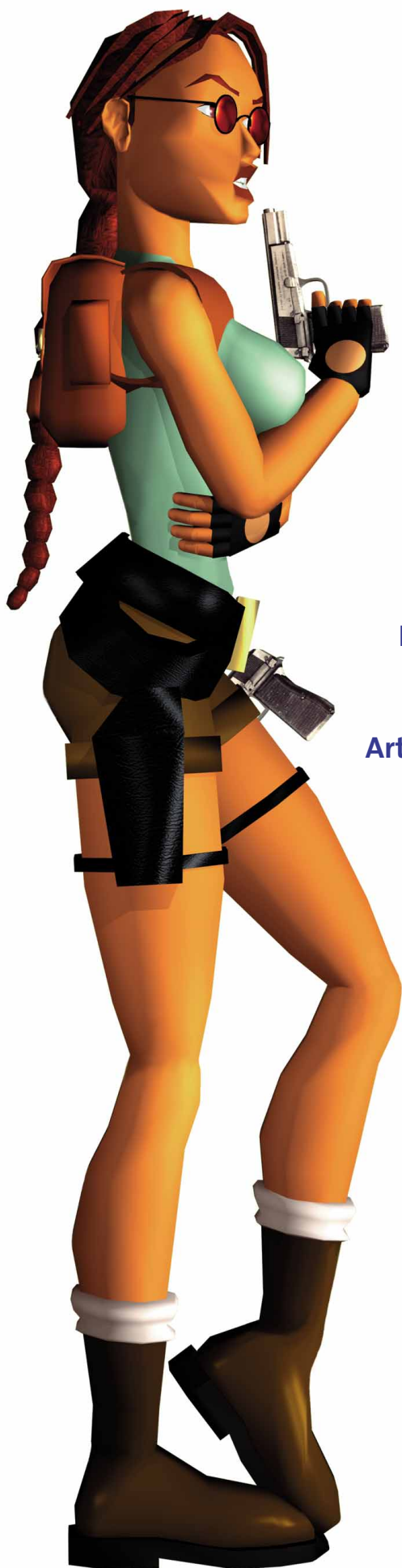
Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Tomb Raider 2	Action-Adventure	NEU	89%
2	Diablo	Rollenspiel	-	88%
3	Floyd	Adventure	NEU	86%
4	Fallout	Rollenspiel	NEU	85%
5	Lands of Lore 2	Rollenspiel	11/97	85%
6	Little Big Adventure 2	Action-Adventure	10/97	85%
7	Baphomets Fluch 2	Adventure	11/97	84%
8	Toonstruck	Adventure	-	81%
9	Dark Earth	Action-Adventure	10/97	78%
10	Leisure Suit Larry 7	Adventure	-	78%
11	Zork: Grand Inquisitor	Adventure	NEU	77%
12	Shannara	Adventure	-	77%
13	Rätsel des Master Lu	Adventure	-	77%
14	The Dig	Adventure	-	76%
15	Space Bar	Adventure	10/97	76%
16	Last Express	Adventure	-	75%
17	Atlantis	Adventure	-	74%
18	Koala Lumpur	Adventure	-	74%
19	Timelapse	Adventure	-	73%
20	9 – The last Resort	Adventure	-	72%

Die 20 besten Adventures, Action-Adventures und Rollenspiele.
Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen.

Inhalt

Tests

Tomb Raider 2	166
Floyd	178
Fallout	182
Zork: Grand Inquisitor	184
Ultima Online	186



Schöne Heldin, klasse Action-Adventure

Tomb Starring

Die Traumfrau der
Computerbranche bricht
auf zu frischen Taten.
Lara Crofts neue Expedition
ist eine spannende
Artefakt-Suche im klassischen
Action-Adventure-Stil.



Spätestens seit der lebenswichtigen Zanthia aus **Legend of Kyrandia 2** sind Frauen als Computerspiele-Helden keine Seltenheit mehr. Ende letzten Jahres konnte man jedoch zu der Überzeugung kommen, daß sich bis dahin überhaupt noch kein weibliches Wesen auf PC-Bildschirmen hätte blicken lassen. Eine englische Adels-tochter mit langen Beinen

und etwas zu spitz geratenem BH gab damals ihre Premierenvorstellung. Sie avancierte innerhalb kürzester Zeit zu einem der größten Stars, die unsere junge Branche

je gesehen hat. Lara Croft, so ihr Name, schaffte es bis aufs Cover von Frauenzeitschriften, turnte mit U2 auf

der Bühne herum und verhalf Top-Model Rhonda Mitra zu einem neuen Full-Time-Job.

Mit dem Mitte November erscheinenden Nachfolger **Tomb Raider 2 – Starring Lara Croft** soll sich Laras Ruhm noch mehr. Die Voraussetzungen stehen günstig: Die PR-Maschinerie läuft wie geschmiert und am Programm ließ Core Design alle nötige Sorgfalt walten, damit der Hit nicht zum Hype wird.

Fern der Heimat

Die brünette Schriftstellerin und Hobby-Archäologin hat sich kaum von ihrem letzten Abenteuer erholt, schon treibt es sie wieder ins ferne Ausland. Sie hat nämlich von einem Dolch erfahren, um den sich diverse Legenden ranken. Angeblich liegt er irgendwo in der chinesischen

Facts

- 18 Levels
- 7 Waffen
- 2 Fahrzeuge
- 5 Outfits
- 7 Schauplätze

Raider 2

Lara Croft

Mauer versteckt und verschafft seinem Besitzer große Macht. Das weiß auch Marco Bartoli, Anführer einer Mischung aus Sekte und Mafiagang. Der Chinastreifzug endet für Lara zwar als Enttäuschung, doch immerhin nimmt sie dabei Bartolis Fährte auf. Sie verfolgt ihn bis in seine Heimat Venedig und schafft es sogar, ihn nach langer Jagd zu eliminieren. Doch damit geht das Abenteuer erst richtig los, das Lara einmal komplett um den Globus führen wird.

Knappe Story, üppig präsentiert

Die Hintergrundgeschichte ist stimmig und ausgefeilt; Einfluß auf die einzelnen Level hat sie allerdings nicht. Das zeigt sich daran, daß die meisten relevanten Handlungsfortschritte in sehr gut



Ein riesiger Schneeadler bewacht als einer der wenigen Endgegner den Eispalast.

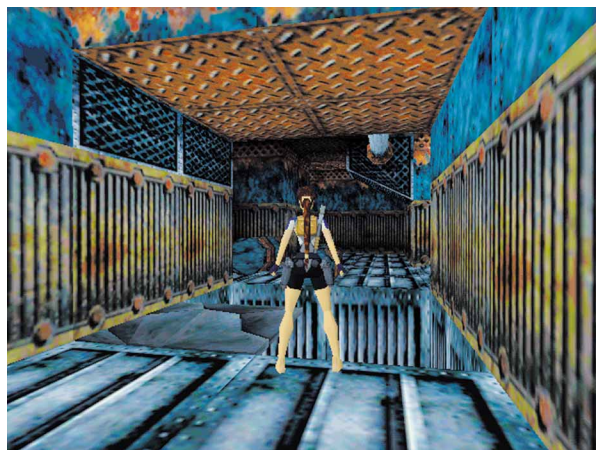
gemachten und komplett synchronisierten Cutscenes zu sehen sind. Die nutzen die Original-3D-Engine, laufen aber

ohne jede Eingriffsmöglichkeit ab. »Starsprecher« ist übrigens Fantastische-Vier-Rapper Smudo, der dem Oberböse-

wicht Bartoli seine Stimme lieh. Dazu gesellen sich herkömmlich gerenderte, aber dennoch brillant gemachte Vi-



Gewaltige Schluchten sind für die Grafik-Engine kein Problem.



Die Schiffslevels sind hauptsächlich in blau und braun gehalten.

Michael Galuschka



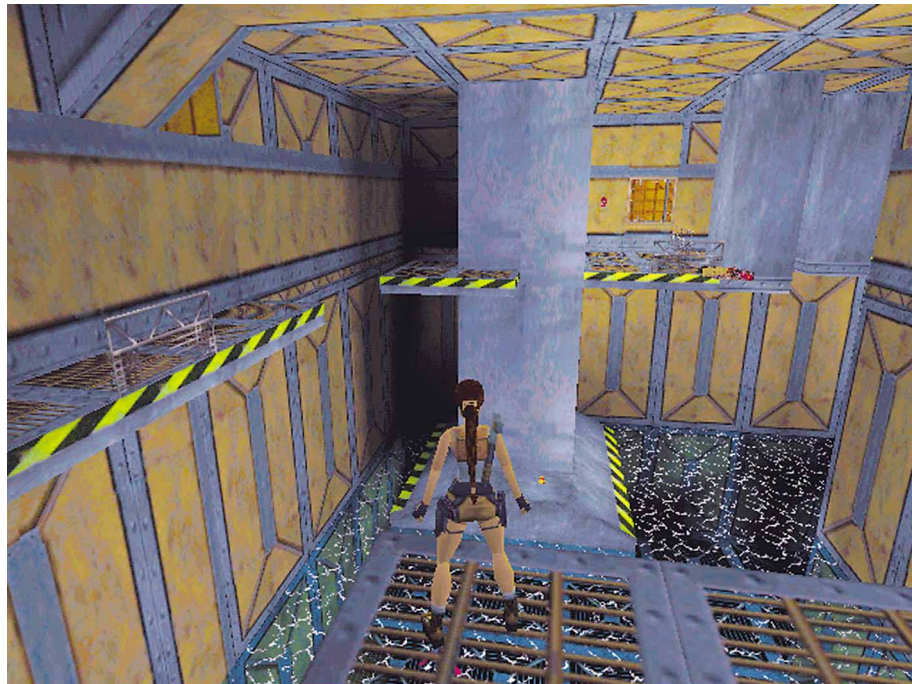
Ein Meilenstein des Action-Adventures

Core Design hat genau das Quentchen Kurskorrektur angebracht, auf das ich gewartet habe. Gott sei Dank muß ich nicht mehr so oft mit ansehen, wie Lara nach zehn Minuten anstrengender Sprungartistik an der vorletzten Plattform zum x-ten Mal zu Tode stürzt. Statt dessen kann sie nun endlich klettern und darf bei den deutlich besser gewordenen Puzzles vermehrt ihr schlaues Köpfchen einsetzen.

Auch kampftechnisch legt Lara einen Zacken zu. Mit ihrem erweiterten Waffenarsenal zeigt sie jedem Muskelprotz, wer die Hosen anhat. Der rechte Knüller ist beim neuen Kampfgerät allerdings nicht dabei.

Faszinierende Atmosphäre

Ganz ohne Tadel kommt Frau Croft aber nicht weg. Ab und an hätte ich mir einen Tick mehr Gehorsam auf meine Tastaturbefehle gewünscht. Und warum halten ein paar schwächliche Gitterstäbe sie davon ab, aus einem Meter Entfernung einen fetten Yeti zu treffen? Naja, letztendlich sind das ebenso Kleinigkeiten wie die zwei, drei nervigen Trial-and-error-Puzzles oder die Detailmängel bei der Grafik. Gerade letztere verschaffte mir ansonsten aber besondere Wonnen auf dem Trip um die Welt. Ist ja auch ein Traum, durchs schöne Venedig zu gondeln oder dem herrlichen Barkhang-Tempel einen Besuch abzustatten.



Im Ölbohrturm muß Lara eine der wenigen längeren **Plattform-Sequenzen** bewältigen.

deo-Sequenzen, die besondere Vorkommnisse oder Reise-Etappen im Bild festhalten.

Nicht mehr so sprunghaft

Tomb Raider 2 nutzt zwar die gleiche Grafikengine wie der Vorgänger, verschiebt die spielerischen Prioritäten aber ein wenig. Trifft für den ersten Teil die Bezeichnung »3D-Jump-and-Run« noch am ehesten den Nagel auf den Kopf, tendieren Laras Erlebnisse nun deutlich in

Richtung Action-Adventure. Das Konzept wurde deswegen aber nicht etwa völlig umgekrempelt. Lara marschiert anmutig wie eh und je durch teilweise riesige 3D-Welten, balgt sich mit der lokalen Fauna, sammelt Schlüssel und drückt Schalter. Stark herabgesetzt hat man den Anteil an millimetergenauem Plattformgehopse und ziello-

sen Felswanderungen auf der Suche nach dem nächsten begehbaren Block.



In Tibet tragen die Gegner **peppige Schne Brillen**.

Laras Waffenkammer

Gegenüber dem ersten Teil hat Madame Croft ein paar neue Gerätschaften an die Hand bekommen. Wir öffnen ihr Depot und sagen Ihnen, was die Waffen können und wann sie zu finden sind.

Pistolen



Laras Standardwaffe; kaum Durchschlagskraft und deshalb – Alternativen vorausgesetzt – wenig empfehlenswert, es sei denn für Fische oder Taucher. Immerhin herrscht für diese Schießbeisen immerwährender Munitionsnachschub. Sparsam müssen Sie mit den Pistolen also nicht umgehen. Von Anfang an dabei.

Gewehr



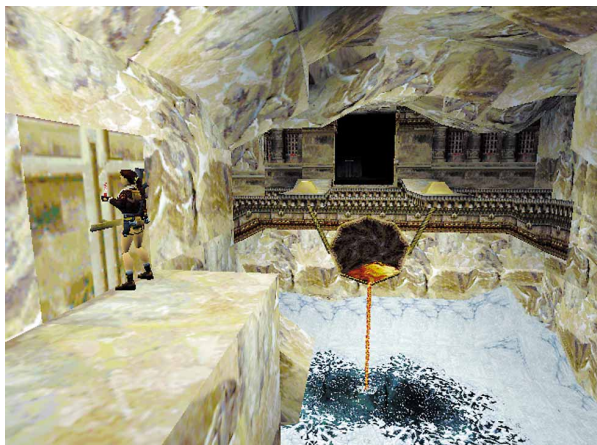
Sehr durchschlagskräftig, lädt aber nur langsam nach. Außerdem ist Munition nur spärlich verstreut. Geeignet für mittlere Entfernungen und Gegner mit Schusswaffen. Von Anfang an dabei.

Automatische Pistolen



Höhere Schußfrequenz und bessere Durchschlagskraft als die Standardpistolen. Empfehlenswert, solange keine Uzi im Inventar ist, ansonsten nur gegen leichtere Ziele gut. Frühester Fundort: Level 2





Eine typische Wirkung von **umgelegten Schaltern**: Auslaufende heiße Flüssigkeit macht den Weg durch die Eisdecke für Lara frei.



Lara bewundert die **Gottheit** der Barkhang-Mönche.

Ein Heim für Tiere

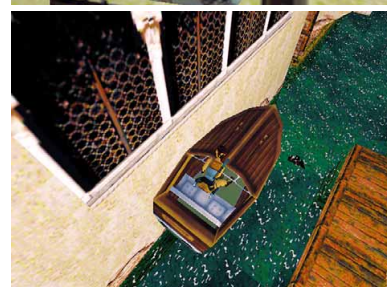
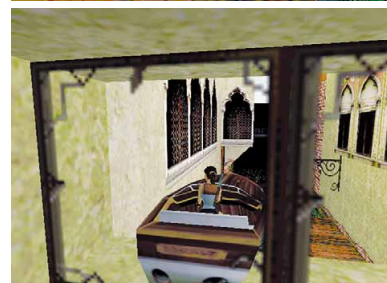
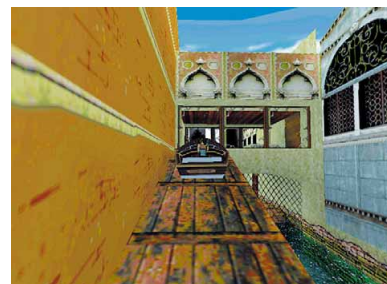
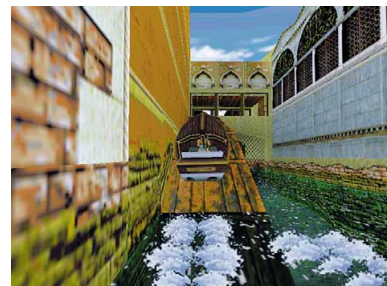
Statt Dauerspringen drängt sich nunmehr die Kampf-Action stärker in den Vordergrund. Laras Kanonenfutter besteht nicht mehr aussch-

ließlich aus animalischen Opfern, wenngleich diese enorm an Farben- und Formenvielfalt zugenommen haben. Schneeleoparden, Königstiger, Adler, Raben, Muränen, Haie, Barracudas

und sogar kleine, aber sehr lästige Spinnen – allein das neu hinzugekommene Getier entspricht der Belegschaft eines mittleren Zoos. Zusätzlich trachten Lara nun ganze Fußvolk-Scharen ihres Erzfeindes Bartoli nach dem Leben. »Moment!«, werden jetzt einige einwenden; schließlich gab es menschliche Gegner schon im ersten Teil. Das stimmt natürlich, doch die konnte man höchstens in die Flucht schlagen, während man sie jetzt eliminieren darf. Die meisten Feinde hinterlassen bei ihrem Ableben gleich noch ein Medipack, etwas Munition oder gar eine bessere Waffe.

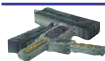
Mehr Adventure

Das soll nun wahrlich nicht heißen, daß **Tomb Raider 2** zum reinen 3D-Shooter mutiert ist. Core kam damit nur zahlreichen Kritikern entgegen, die sich darüber beschwerten, daß in den einzelnen Räumen zu wenig passiere. Deshalb wurde neben der Action auch die Puzzle-Dichte angehoben. Ab und zu muß man dabei ein wenig um die Ecke denken, da die Rätselkost um ein paar Komplexitätsgrade gestiegen ist. Gelegentlich konnten die Pro-



Von diesem **Motorboot-Stunt** wäre selbst James Bond beeindruckt: Er ist nötig, um den zweiten Level zu beenden.

Uzi



Insgesamt die beste All-roundwaffe. Hohe Schußfrequenz, gute Durchschlagskraft. Eignet sich wegen der hohen Frequenz besonders für Angreifer ohne Schußwaffe. Frühester Fundort: Level 3

M-16



Nach dem Granatwerfer die Waffe mit der besten Wirkung; hohe Frequenz, ausreichend Munition. Allerdings verschießt Lara mit dem M-16 nur kleine Salven, deshalb eher als Fernkampfmittel geeignet. Frühester Fundort: Level 4

Granatwerfer



Höchste Durchschlagskraft, niedrigste Schußfrequenz. Da die Munition sehr selten ist, kommt der Granatwerfer nur für »Spezialfälle« in Betracht. Frühester Fundort: Level 1.

Harpune



Ist Laras einzige Unterwasserwaffe. Sehr wirkungsschwach, außerdem fällt das Ziel schwerer als mit entsprechenden Waffen an Land. Angreifende Taucher oder Fische deshalb lieber ans flachere Ufer locken und von dort aus eliminieren. Frühester Fundort: Level 5

Stoppuhr

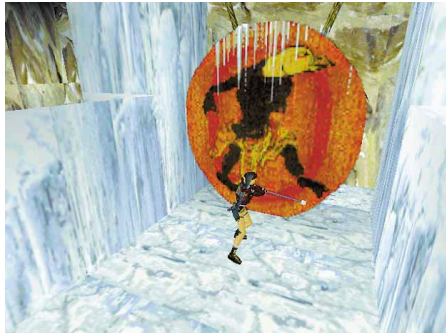


Natürlich keine Waffe, aber trotzdem sehr nützlich. Denn die Stoppuhr gibt Auskunft über benötigte Spielzeit, gefundene Secrets, erlegte Gegner, Schüsse-Treffer-Verhältnis, benutzte Medipacks und gelaufene Distanz. Von Anfang an dabei.

Fackeln



Werden eigentlich nur recht selten benötigt, sollten aber auch nicht sinnlos verschwendet werden, da sie nicht allzu häufig auftauchen. Von Anfang an dabei (zwei Stück).



Der **Gongschlag** hat leider negative Folgen.

grammierer ihren Hang zu exzessiven Kistenschiebereien nicht unterdrücken, ansonsten sind aber alle Aufgaben nachvollziehbar und logisch. Selbst mit ungewöhnlichen Aktionen konnten wir das Pro-

gramm nicht überraschen; es gelang uns im gesamten Spiel nicht, eine ungewollte Sackgasse zu provozieren.

Neue Elemente

Das Tüpfelchen auf dem Spielspaß-i sind einige nette Einfälle, die noch mehr Abwechslung ins bunte Levelstüppchen bringen. Zum Beispiel muß Lara einen Abschnitt ohne Waffen in Angriff nehmen, weil die ihr zuvor abgenommen wurden. Außerdem betätigt sie sich nun als Trampolinspringerin; das entsprechende Rätsel in Level 15 gehört zu den kniffligsten im ganzen Spiel. Dreimal darf Fräulein Croft sogar ihre geschundenen Gazellenbeine schonen und auf die Unterstützung von motorbetriebenen Mobilien bauen. Zum einen im Venedig-Level, den sie



In eine Richtung laufen, in die andere schießen: nur so hat Fräulein Croft gegen **größere Gegnermengen** eine Chance.

ne. Neben einer reinen Software-3D-Version (die wieder ziemlich starke Clipping-Probleme hat) konzentrierte sich Core Design diesmal ausschließlich auf Direct3D-Unterstützung; Native-Adaptionen,

jeweilige Atmosphäre ist hervorragend eingefangen.

Außerdem ermöglicht es die Engine, gigantische Räume und daraus wiederum riesige Levels zu basteln. Bei zu gewaltigen Ausmaßen geht dann allerdings selbst ein P/200 MMX mit 3Dfx-Karte in die Knie. Inzwischen beherrscht Cores 3D-Code auch ein dynamisches Lichtsystem. In schummrigen und stockfinsternen Räumlichkeiten ist dann der Griff zur Fackel oder zu einer Waffe mit Mündungsfeuer erforderlich, um Licht ins Dunkel zu bringen. Bis auf wenige größere Passagen (zum Beispiel im 13. Level) behalten Sie zur Not aber auch ohne künstlichen Helligkeitsspenden den Durchblick.



An Bord dieses **Flugzeugs** erreicht unsere Heldin die Ölbohrinsel.

größtenteils mit einem Holzboot durchschippert; zum anderen auf der ersten Tibet-Etappe, wo sie ein Snowmobil erbeutet. Damit brettet sie schonungslos über Schanzen, Berghütten und Geröllfelder; im weiteren Verlauf kann sie sogar ein Modell mit aufgepflanztem MG ergattern. Shoot'n'Drive in Reinkultur...

Riesige Räume

Eines der herausragendsten Merkmale von **Tomb Raider 2** ist die verbesserte 3D-Engi-

ne. Neben einer reinen Software-3D-Version (die wieder ziemlich starke Clipping-Probleme hat) konzentrierte sich Core Design diesmal ausschließlich auf Direct3D-Unterstützung; Native-Adaptionen, etwa für 3Dfx, soll es nicht geben. Immerhin können Sie in einem speziellen Menü einzelne Features wie Anti-Aliasing, Texture Filtering oder den Z-Buffer zu- und abschalten. Insgesamt ist die Grafik der Block-basierten Engine auf sehr hohem Standard. Hervorzuheben ist besonders die sehr gute Fähigkeit, stimmungsvolle Regionen jeglicher Couleur zu erzeugen. Ob Schiffslevel, Tibet oder Ölplattform: Die



Peter Steinlechner



Schwächen ausgebügelt, Stärken bewahrt

Ich muß gestehen, daß mir der Rummel um Fräulein Croft langsam auf die Nerven zu gehen begann. Lara ist ein hübsches Mädels, aber spätestens seit ihr Antlitz auf Duschgel-Verpackungen prangt, war bei mir der Sättigungsgrad erreicht – was sich mit Tomb Raider 2 allerdings wieder radikal geändert hat. Hier laufe ich gerne mit der brünetten Schönheit durch neue Levels. Eidos hat ganze Arbeit geleistet, in der zweiten Version steckt noch mehr Spielspaß als im Erstlingswerk. Für Spannung sorgt vor allem, daß in den Welten jetzt deutlich mehr los ist als in Teil 1.

Intelligente und herausfordernde, aber bis auf zwei Ausnahmen nie nervende Puzzles mit clever eingesetzten Lichteffekten, neue Bewegungen und entsprechende Rätsel: Die Entwickler haben klar erkannt, was sich mit 3D so alles anstellen läßt. Absoluter Highlight des Programms ist für mich aber immer noch die unglaublich packende Atmosphäre. Tomb Raider 2 spielt sich fast wie ein echter Abenteuerurlaub. Egal, ob auf dem versunkenen Schiff, der gruseligen Ölplattform oder in Venedig – an die Erlebnisse an all den exotischen Orten erinnere ich mich sicher auch in ein paar Jährchen noch gerne.



Wo geht's hier weiter? Die **schwimmenden Inseln** fordern selbst Tomb-Raider-Profis das letzte ab.



Wer genau sucht, findet auch die gefräßigen **Dinos** aus dem ersten Teil wieder.



Mit dem **Skibob** durchquert Lara den 11. Level.

Schwebende Tote

Ein paar Schwächen der 3D-Engine wollen wir nicht verschweigen. Die Proportionen stimmen nicht immer, einige Texturen brechen auf der Qualitätsskala stark nach un-

ten aus. Gewichtiger Nachteil: Zwischen Lebewesen und 3D-Umgebung besteht eine seltsame Kollisionsabfrage. Kontaktpunkt ist generell der Fuß einer Figur; deshalb passen sich beispielsweise auf einer Treppe eliminierte Gegner sich dem Untergrund nicht an und schweben – je nach Lage – in der Luft oder versinken im Boden. Gehörig an Qualität gewonnen haben dafür die Audiotracks, während die Lara-Soundsamples größtenteils gleichgeblieben sind.

Halbintelligente Kamera

Da Sie die Protagonistin samt des lustig wippenden (und sich in Freiluftleveln sogar nach der Windrichtung drehenden) Zopfes fast immer von hinten sehen, ist ein »mitdenkendes« Kameranystem notwendig, das automatisch den günstigsten Blick auf die Szenerie vermittelt. Das schafft die **Tomb Raider**-Engine nicht immer. Gerade bei brenzligen Kämpfen sieht man zwar das hübsche Gesicht von Lara, den Gegner ignoriert die Kamera dagegen. Wenigstens zielt Lara selbständig; dafür ballert sie auch auf bereits ausgeschaltete Gegner munter weiter. Mit der 0-Taste können Sie ihren Kopf quasi manuell bewegen. Das funktioniert sogar bei Kämpfen ganz gut, weil die Bedienung bewußt einfach gehalten wurde. Idealerweise nimmt man dazu eine Nicht-Windows95-Tastatur, per Joypad funktioniert's aber auch recht ordentlich.

Frauenbewegung

Eine leicht von der Hand gehende Steuerung ist auch deshalb nötig, weil Lara seit ein paar Besuchen im Fitnessstudio neue Moves beherrscht. Sie kann sich nun

auch während eines Sprungs drehen, im Wasser waten und dabei Waffen benutzen sowie im kühlen Naß eine Rolle drehen. Die mit Abstand wichtigste Neuerung bei den Bewegungen ist sicherlich das Klettern; einige Abschnitte machen sich mit extremen Höhenunterschieden Laras neue Fähigkeit zunutze. Zum Erklettern geeignete Wände erkennt man nach spätestens zwei Levels auf den ersten Blick.



Auf ihrem Anwesen steht Lara ein gut ausgestattetes **Trainingsareal** zur Verfügung.

feuerspeienden Drachen; ihn zu bezwingen, bedarf wirklich einiger Übung. Selbst als eine



Zufrieden betrachtet Lara zu Hause den **Dolch von Xian**.

Lara im Babydoll

Das Finale hat gegenüber dem schwächlichen Ende des Vorgängers gehörig zugelegt. Sie kämpfen gegen einen gelben,

im samtblauen Babydoll gewandete Lara den ersehnten Dolch von Xian zufrieden in den Händen hält, ist der Spuk noch nicht ganz vorbei. Aber sehen Sie selbst... **MG**

Tomb Raider 2

Genre:	Action-Adventure	Hersteller:	Core Design
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	0 bis 130 MByte
Spieler:	Einer		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 133	Pentium 233 MMX
16 MByte RAM	16 MByte RAM	32 MByte RAM
4fach CD	4fach CD	8fach CD
DirektX 5.0	3D-Karte	3D-Karte

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

Top-Hit mit enorm viel Abwechslung.



Alle 18 Levels von Tomb Raider 2

Mit Lara um die

Tomb Raider 2 ist in punkto Leveldesign deutlich abwechslungsreicher als der Vorgänger. Wir zeigen Ihnen jeweils eine charakteristische Szene aus allen 18 Abschnitten.

1: DIE GROßE MAUER

In Asien geht das Abenteuer noch recht gemütlich los. Wer sich ziemlich tief herabläßt, erlebt allerdings eine Überraschung...



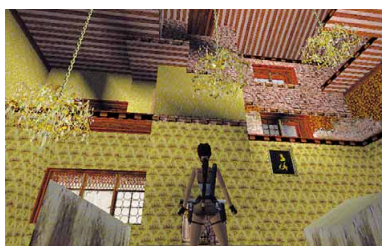
2: VENEDIG

Zumeist per Sportboot tuckert Lara durch die Stadt der Verliebten, trifft jedoch nur auf feindselige Fima-Negra-Schergen.



3: BARTOLIS VERSTECK

Auf dem Weg zu Bartolis venezianischem Unterschlupf: Selbst vor wertvollen Kristalllüstern machen Laras Sprungkünste nicht halt.



4: DAS OPERNHAUS

Ein altes, verfallenes Opernhaus ist Laras letzte Station der Italien-Reise. Dieser Abschnitt gehört grafisch zu den schwächsten.



5: DER BOHRTURM

Grafikpracht auf der Ölplattform: Core Design hat die Atmosphäre einer technischen Großanlage wunderbar hinbekommen.



6: DIE TIEFE

Nach wie vor geht's auf dem Bohrturm zur Sache, doch mit verstärkten Tauchgängen rüstet sich Lara schon für die nächsten Aufgaben.



7: 40 FADEN

Zu Beginn des Bordaufenthaltes wartet – trotz schlecht gelaunter Froschmänner – ein leichter und dennoch amüsanter Abschnitt auf Sie.



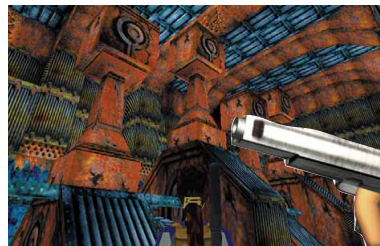
8: WRACK DER MARIA DORIA

Halligalli im Ballsaal: Der Level auf der Maria Doria ist mit gut 2 Stunden reiner Spielzeit einer der längsten und anspruchsvollsten überhaupt.



9: DIE QUARTIERE

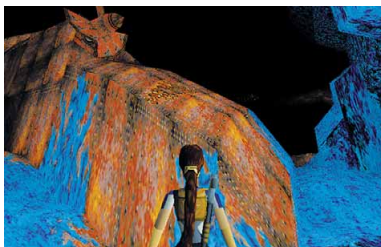
Neben den Mannschaftsunterkünften besuchen Sie im letzten Unterwasserabschnitt auch den riesigen Maschinenraum.



halbe Welt

10: AN DECK

Zum Abschluß der Schiffswelt untersucht unsere Heldin den noch nicht versunkenen Teil der Maria Doria auf nützliche Hinweise.



13: DIE KATAKOMBEN DES TALION

Wie es sich für Katakomben gehört, liegen große Teile von Talion in Finsternis. Hier hilft nur intensiver Fackel-Einsatz.



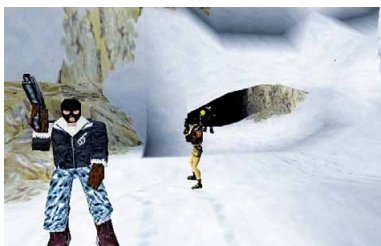
16: DIE SCHWIMMENDEN INSELN

Zum Ende hin wird's abgehoben: Schwebende, halb aus Smaragd bestehende und mit Fabelwesen bevölkerte Schwimm-Inseln...



11: DAS TIBETANISCHE HOCHLAND

Klirrende Kälte, bössartige Raubvögel und grimmige Terroristen erwarten die bejockte Lara in Tibet - und ein Skimobil zum Austoben.



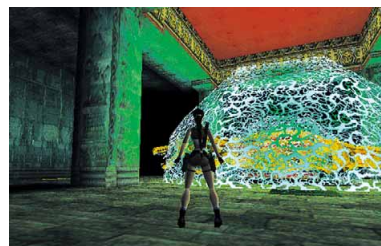
14: DER EISPALAST

Ein knackig-kurzer, teilweise sehr schwerer Abschnitt. Dutzende Yetis wollen Lara zum Abschluß der Eissaison an den Kragen.



17: DER HORT DES DRACHEN

Ohne große Umschweife kommt es zum finalen Showdown, der nur mit ausreichend Medipacks und Granaten zu überleben ist.



12: DAS KLOSTER VON BARKHANG

Toller, langer Abschnitt, der sowohl vom Spielwitz als auch von der Präsentation zu den besten in Tomb Raider 2 gehört.



15: DER TEMPEL DES XIAN

Der längste Absturz der Spielgeschichte: Fast 20 Sekunden geht es mit Lara steil bergab, bevor ein Wasserfall sie wieder ausspuckt!

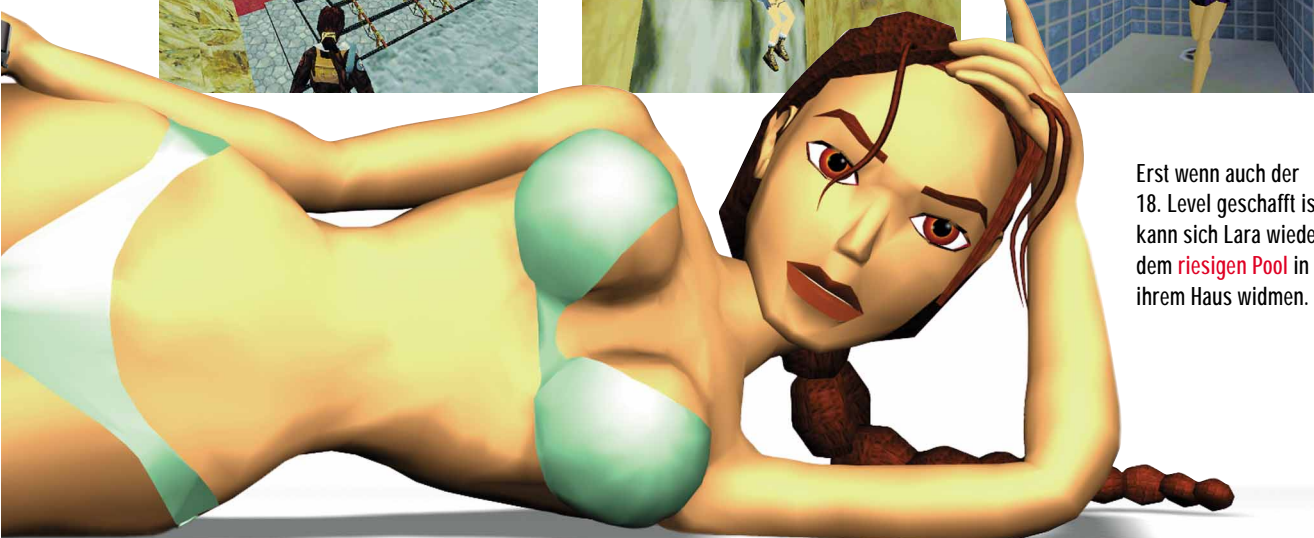


18: ZU HAUSE

Endlich geschafft! Denkste, denn Lara bekommt zu Hause unliebsamen Besuch, weshalb es noch nicht zum Duschen reicht.



Erst wenn auch der 18. Level geschafft ist, kann sich Lara wieder dem riesigen Pool in ihrem Haus widmen.





Wir sind das Volk!

Floyd

Es gibt noch Helden

Hängeschultern und ungesunde Hautfarbe – sieht so ein Held aus? Klar! Floyd schlägt jeden Lichtsäbel-schwingenden Recken.



Im Tips-Teil:
Komplettlösung

Erich von Däniken hat recht: Die rätselhaften Kornkreise, die so manches irdische Weizenfeld über Nacht verzieren, stammen wirklich von Außerirdischen. Von einem einzigen Außerirdischen, um genau zu sein.



Das **Alien** vom Planeten Ripley hat Hunger.

Von Floyd, um ganz genau zu sein. Der ist begeisterter Fan unseres schönen blauen Planeten und arbeitet als Angestellter der »Abteilung für Kornkreise« in MegaPrimus, einer Lichtjahre entfernten galaktischen Stadt.

Erfolgreicher Papa

Geistiger Vater von **Floyd** ist der bekannte Simon Woodroffe, der sich mit **Simon the Sorcerer** einen Namen machte. Die beiden ironisch-witzigen Abenteuer des unfreiwilligen Zauberers Simon müssen vorerst auf eine Fortset-

zung warten – erst mal kommt **Floyd** unter die Leut'.

Es passiert an einem ganz normalen Arbeitstag: Floyd hat mit seinem Ein-Mann-UFO soeben ein neues Kornkreis-Muster hinterlassen, als sich ihm ein Asteroidenfeld in den Weg stellt. Kurzerhand bahnt sich unser Held per Bordkanone einen Weg durch die unangenehmen Brocken. Doch nach 500 Schuß ist die Munition alle,

das Donnerrohr schweigt und Floyd kreischt. Aus der Bahn geworfen, rammt er einen Satelliten, der Richtung MegaPrimus trudelt und sich in ein Staatsgebäude bohrt. Der Bruchpilot steckt ganz schön in der Patsche...

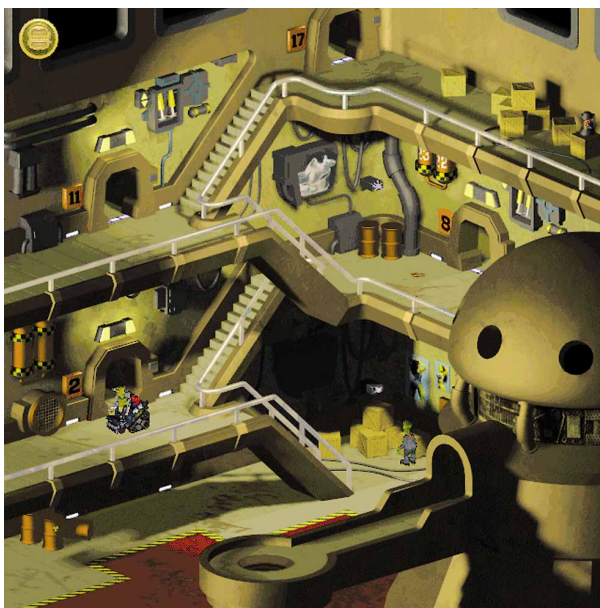
Soweit zur Vorgeschichte, die in einem hollywoodreifen Intro erzählt wird. Nach Floyds unrühmlicher Rückkehr nehmen Sie sein Schicksal in die Maushand.

Grafikfeuerwerk

Floyd – Es gibt noch Helden verwöhnt mit vorberechneten Animationen vom Feinsten. So fliegt der Titelheld elegant mit seinem Vespa-artigen Spacebike oder reißt in Großaufnahme erschrocken die Augen auf, in denen sich der Grund für sein Entsetzen spiegelt. Urkomisch auch der Anblick, wenn er durch eine Pille zum Disco-Star mutiert



In Daves **Spacebar** hungern die merkwürdigsten Gestalten. An der Theke lauert ein **Vollstrecker**.



Viele Schauplätze **scrollen** seitlich oder nach oben.

und zu stampfendem Beat abtanzt. Zahlreiche gerenderte SVGA-Zwischensequenzen setzen die Handlung fort – und das in einer Qualität, die viele Spiele allenfalls im Intro bieten. Kein Wunder, daß **Floyd** gleich vier CDs in Anspruch nimmt.

Totale Überwachung

Floyd lebt in einer Welt, in der alle glücklich sind – oder zumindest so tun. Die totalitäre Regierung läßt Honeckers ehemalige DDR nämlich vergleichsweise liberal aussehen. Wer nicht nonstop grinsend tiefste Glücksgefühle äußert, steht schnell auf der Abschußliste.

Ein ominöses Wesen namens Omnibrain zieht die Fäden im Hintergrund; »Vollstrecker« mit Lizenz zum Töten überwachen ständig die Bürger. Klar, daß Floyds Crashkurs

schnell auffliegt und nicht auf Begeisterung stößt. Also soll er bei Omnibrain vorsprechen; doch bereits dieser erste Abenteuer-Auftrag ist verflucht schwierig: Die Emp-

fangsdame läßt Sie nicht zum Boß ins Büro. Derart schnöde abgewiesen, können Sie immerhin MegaPrimus und Umgebung erforschen.



In einer **aufwendigen Sequenz** entkommen unsere Helden ihren Häschern.



Das könnten **Darth Vaders** Nichten sein.

Zunächst haben Sie nur zu wenigen Orten Zugang. Neben der fliegenden Stadt MegaPrimus, »Daves Spacebar« und einem als Müllhalde dienendem Raumschiff wäre

da noch das »Ministerium für galaktische Unsicherheit«, wo Ihr Abenteuer beginnt und die ersten Rätsel warten. Die fallen noch leicht aus, doch sobald Sie auf Ihrem Weltraum-Motorrad die nächsten Schauplätze erreicht haben, wird's haariger. So blockieren zwei Verliebte die einzig freien »Vidfon«-Zellen und videofonieren turtelnd, während Sie händeringend vor der Zelle stehen. Die brauchen Sie dringend, um Ihre Lederjacke aus- und die offizielle Omnibrain-Uniform anzuziehen – Superman läßt grüßen. Warum Floyd sich nicht in jeder x-beliebigen dunklen Ecke umziehen kann, bleibt Ihrer Phantasie überlassen. Solche Fragen stellt man sich in diesem Abenteuer häufig. Vor allem Anfänger werden oft

nicht wissen, was als nächstes zu tun ist und hilflos drauflos probieren.

Hilfreiches Orakel

Bei Ihren Exkursionen durch Floyds Heimat steht Ihnen ein Orakel bei. Das sitzt nicht in Delphi, sondern an Ihrem Handgelenk. Das elektronische Wunderding birgt Ihr Inventar, Spielstände und eine Enzyklopädie. Dieser digitale Brockhaus erläutert auf Knopfdruck allerlei Wissenswertes über Omnibrains



Mit solchen **Farbrätseln** haben Sie oft zu tun.

Staatsapparat, MegaPrimus' Gerätschaften und andere Dinge. Orakels Info-Funktion gibt Tips, was Sie als nächstes tun sollten, sowie grobe Lösungsvorschläge bei Rätseln. Die Maussteuerung ist etwas umständlich ausgefallen. Der

Martin Deppe



**Witzig,
spannend
– aber
laaangsam**

Es ist Floyds menschlich-schusselige Art, die den außerirdischen Grünlings so sympathisch macht. Unbeholfen und unterwürfig versucht er, alles richtig und jedem recht zu machen – und springt mit Karacho in jedes Fettnäpfchen. Das spannende Abenteuer wird liebevoll präsentiert und brachte mich immer wieder zum Lachen. Floyds John-Travolta-Imitation muß man einfach gesehen haben, und auch die vielen Anspielungen an Star Wars halten den Gute-Laune-Level hoch.

Hammerharte Rätsel

Viele Rätsel sind nur mit extremer Geduld zu lösen und teilweise unfair. So muß ich/Floyd einen Automaten mit einer Münze füttern. Die erste verschwindet ohne Gegenleistung in der Metallbox, ein zweiter Versuch schlägt ebenfalls fehl. Jeder normale Mensch wendet sich spätestens jetzt grummelnd ab – und bleibt hoffnungslos im Abenteuer hängen, denn erst mit der dritten Münze stellt sich endlich der Erfolg ein. Ebenfalls nervig ist Held Floyds Gemeinsamkeit mit einem VW-Käfer: Er läuft und läuft und läuft. Vor allem bei großen Entfernungen vermisste ich eine Option, mit der Floyd sofort den Zielort erreicht. Davon abgesehen, ist Floyd das beste Abenteuer, das seit langem meinen Bildschirm beehrte.



Das praktische **Orakel** birgt nicht nur Ihr Inventar.

Zeiger verändert sich zwar auf einem verwendbaren Objekt, für eine Aktion sind aber bis zu vier Rechtsklicks nötig. Mit denen schalten Sie nacheinander die Verben »anse-

Kommt Ihnen dieses **Raumschiff** bekannt vor?



Peter Steinlechner



Außerirdisch gut

Meine Güte, sieht das genial aus! Der treuherzige Alien Floyd macht beinahe schon

hochbezahlten Schauspielers Konkurrenz. Wenn er ängstlich die großen Kuller-
augen aufreißt oder ob seines harten Schicksals verzweifelt - man sieht förmlich, was in dem kahlen Schädel vorgeht. Die hinreißend erzählte Story hat mich schlicht umgehauen. Texte, die zielgenau den Punkt treffen und mit spielerischer Leichtigkeit aus ernsthaften Dialogen vor Witz sprühende Wortwechsel machen - andere Adventures sollten sich davon ein großes Stück abschneiden!

Schade, daß manche Rätsel zu unausgewogen sind und in Frust umschlagen. Da leihen die Akteure selbst beim x-ten Anklicken unterhaltsame, aber nebensächliche Textzeilen herunter. Dem Spieler fehlt das Signal »Hier kommt nichts wichtiges mehr, mach woanders weiter«. In Sachen Präsentation ist Floyd ein Meilenstein, in Sachen Rätsel und Spielbarkeit immerhin überdurchschnittlich.

hen«, »aufnehmen«, »benutzen« und »kombinieren« durch. Wollen Sie gar einen Gegenstand aus dem Inventar mit einem noch nicht aufgenommenen Objekt verwenden, leiert die rechte Maustaste schnell aus.

Gemütlicher geht's hingegen zu, wenn Floyd herumwandert, denn wegen seiner kurzen Beine ist er nicht der Allerschnellste. Da viele Schauplätze seitlich oder in der Höhe scrollen, wird Ihre Geduld arg strapaziert. Hinzu kommt, daß Floyd manche Orte mehrmals aufsuchen muß. Während er zum x-tenmal durch den gleichen Hangar tapst, können Sie bequem selbst eine Runde um den Block machen.

Floyd muckt auf

In Daves Spacebar bekommt Floyd erstmalig Kontakt mit einer Rebellengruppe. Die Begegnung hat zwei hübsche Augen, ebensolche Beine und hört auf den Namen Dolores. Unser Held ist so hingerissen von der jungen Dame im Kampfanzug, daß er sofort einen scheinbar harmlosen Auftrag annimmt. »Nur ein einfacher Botengang«, meint Dolores und drückt ihm ein kleines Päckchen in die grünen Hände. Der Inhalt ist zwar bisant, bringt Floyd aber etwas Bargeld ein. Mit dem schafft er es endlich, bei Omnibrain vorzusprechen und seinen Unglücksflug zu beichten. Es kommt, wie es kommen muß: Der arme Kerl landet auf der Strafkolonie Cygnus Alpha und bekommt den Radikallehrgang »So werde ich ein guter Bürger« spendiert.

Mit Dolores' Hilfe gelingt jedoch die Flucht - und das Abenteuer geht richtig los. Mit einem entführten Raumschiff legen die beiden Protagonisten eine Bruchlandung



Bei **Dialogen** können Sie aus mehreren Sätzen den passendsten wählen.

auf einem wilden Planeten hin. Hier treffen sie auf Kampfroboter SAM, gegen den sogar der **Terminator** wie ein Muttersöhnchen wirkt. Zum Glück hört der martialische Blechkamerad auf Ihr Kommando: Per Fernbedienung können Sie situationsbedingt auch SAM steuern.

Später geht's zurück nach MegaPrimus, wo Floyd die Obrigkeit ins Schwitzen bringt. Klar, daß es im Finale zum Showdown zwischen ihm und Omnibrain kommt...

Whoopis Stimme

Die deutsche Übersetzung ist hervorragend gelungen. Während man bei vielen Adventures genervt die Dialoge



Floyd **sprengt** sich den Weg frei.

durchklickt, hört man bei Floyd gerne zu. Das liegt zum einem am Wortwitz, zum anderen an den passenden Synchronsprechern. So spricht Floyd mit Brad Pitts und Dolores mit Whoopi »Guinan« Goldbergs markanter deutscher Stimme. **MD**

Floyd

Genre: Adventure
Anspruch: Fortgeschrittene und Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 100 Mark
Spieler: Einer

Hersteller: Adventure Soft
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: 31 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 75 16 MByte RAM 4fach CD	Pentium 90 16 MByte RAM 4fach CD	Pentium 133 32 MByte RAM 8fach CD

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

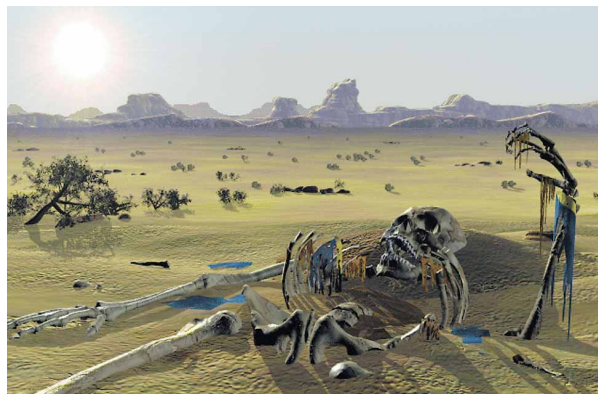
Abgedrehtes Abenteuer mit 1-A-Grafik.



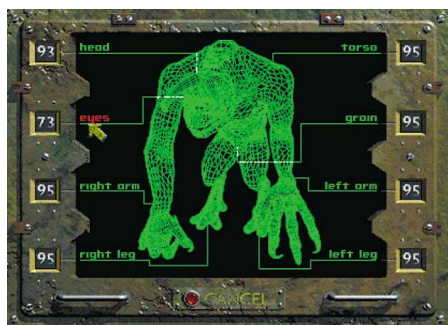
Rollenspiel vom alten Schlag

Fallout

Folgen Sie einem einsamen Rollenspiel-Helden in die strahlende Zukunft des postnuklearen Südkalifornien.



Mit **Wasteland** bewies Interplay, wie spannend Endzeit-Rollenspiele sein können. Daß das Team



Gezielt visieren Sie bestimmte Stellen an.

um Brian Fargo seit damals nichts verlernt hat, demonstrieren sie eindrucksvoll in **Fallout**. Der letzte große Weltkrieg endete mit dem atomaren Holocaust. Nur wenige Menschen retteten sich in riesige, autarke Bunker, die sogenannten Vaults. 80 Jahre sind seitdem vergangen, da fällt die Wasserversorgung aus. Ein Held muß her, der sich nach oben wagt, um beim Nachbarvault um Hilfe zu bitten. Dieser Auserwählte sind Sie! Das Problem: Ihnen bleiben nur 150 Tage, bis die Kameraden verdursten.



Der **Flammenwerfer** hat kaum Reichweite, bedroht aber gleich mehrere Gegner.

Michael Schnelle



Ungeheuer gehaltvoll

Joi, was habe ich in **Fallout** für einen Spaß gehabt! Nachdem ich mich an die etwas fum-

melige Steuerung gewöhnt hatte, stellte sich schnell höchster Spielspaß ein. Ich vergesse nie den Schreckmoment, als der rechte Arm meines von einem Skorpion vergifteten Helden verkrüppelt wurde, und ich verzweifelt einen Arzt suchte. Mit kaum noch Lebensenergie wurde ich erst in allerletzter Sekunde gerettet!

Die düstere Atmosphäre kommt im Spiel noch besser rüber, als es die stilschlecht graubraunen Screenshots vielleicht andeuten. Das liegt vor allem an den vielen Details (getragene Waffen und Rüstungen aller Figuren sind jederzeit zu sehen). Rollenspieler werden das komplexe Endzeit-Abenteuer lieben. Zweifler sollten die Demo auf unserer Cover-CD anspielen - um dann überzeugt zur Vollversion zu greifen.

Geburt eines Helden

Ihr Alter Ego setzt sich aus sieben Grundwerten wie Stärke, Beweglichkeit und Intelligenz zusammen, die durch 18 Skills ergänzt werden - etwa »Schwere Waffen«, »Sanitäter« oder »Feilschen«. Außerdem können Sie Ihren Helden mit Sonderfähigkeiten versehen, die allesamt neben den positiven auch negative Eigenschaften aufweisen. Beispielsweise erkaufen Sie sich schnellere Genesung durch schlechtere Widerstandsfähigkeit gegen Strahlung.

Erste Schritte

Mutig verlassen Sie den heimischen Bunker und wandern als kleines Fadenkreuz über eine noch schwarze (un erforschte) Landkarte zum Nachbarvault. Der Quadrant,

durch den sie marschieren, wird »aufgedeckt«, von den direkt benachbarten sehen Sie zumindest das Terrain. Sofern es keine Zufallsbegegnung gegeben hat (Überfälle durch Mutanten und Räuber, Patrouillen, andere Reisende etc.), kommen Sie bald beim

anderen Vault an. Jetzt wird (wie auch bei Zufallsencountern und anderen Siedlungen) auf eine Iso-Perspektive umgeschaltet, in der Sie das inzwischen verlassene Gebäude nach Hinweisen durchsuchen. Schnell kommt es zu den ersten Kämpfen, ein



Zum **Handel** mit dem Stahl-Paladin fehlen uns teure Gegenstände.



Die schlichte **Landkarte** zeigt die Umgebung von Los Angeles – Quadranten mit Siedlungen sind grün markiert.



Eine kleine **Waffenwahl**.

freundlicher NPC schließt sich Ihnen an und Sie erfüllen Ihre erste Untermission (Vernichtung von Mutanten-Skorpionen).

Rundenkämpfe und Waffenvielfalt

Während Sie Ihren Helden normalerweise in Echtzeit bewegen, werden Gefechte rundenweise durchgeführt. Sie können jederzeit in den Kampfmodus wechseln, um etwa weit entfernte Ziele anzuvisieren, bevor diese Sie bemerkt haben. Jede Handlung wie Schießen, Nachladen oder Bewegen geht zu Lasten Ihrer maximal 10 Aktionspunkte pro Kampfrunde.



Die teils verketteten **Iso-Schauplätze** können Sie beim nächsten Besuch direkt anspringen.

Zum Einsatz gelangen die unterschiedlichsten Waffen, von der »kleinen« Desert Eagle Kaliber .45, über Uzis und Sturmgewehre, bis hin zu Flammenwerfern und dicken Plasmagewehren. Einige lassen Ihnen die Wahl, gezielt bestimmte Monster-Stellen anzuvisieren, andere treffen mehrere Gegner gleichzeitig.

Ihre Umwelt manipulieren Sie durch verschiedene Icons. So öffnen Sie Türen, benutzen eine Leiter oder entladen eine Pistole. Durch die in Kämpfen und Missionen gewonnene Erfahrung steigen Sie im Level und können gezielt Skills aufwerten. Alle drei oder vier Stufen gibt's sogar eine Spezialfähigkeit à la »Scout« (erhöht den Aufklärungsradius auf der Landkarte) dazu.

Schlaue NPCs

Damit Sie sich Ihr Equipment wie Geigerzähler, Bewegungssensor und Rüstung überhaupt leisten können, müssen Sie Gegner fleddern und Handel treiben – letzteres funktioniert mit fast jedem NPC im Spiel. Sie suchen sich aus Ihrem Inventar und dem des Gegenübers Gegenstände zusammen. Sofern Ihre mindestens gleichviel wert sind, klappt der Handel. Wichtige NPCs sehen Sie als animierte Portrait-

bilder, mit denen die Multiple-choice-Gespräche nochmal soviel Spaß machen.

Ihr Armband-Computer führt währenddessen Buch über den Status der rund 50 Untermissionen, die Sie meist auf mehrere Arten lösen können. Außerdem verwaltet er die Automaps und verrät Ihnen, wie lange die Wasservorräte Ihres Heimatbunkers noch reichen. Doch selbst wenn Sie das Ersatzteil gefunden haben, ist **Fallout** nicht beendet. Denn das verstrahlte Land voller ominöser Sekten und Gangs, wie der Brotherhood of Steel oder den militanten Blumenkindern, hält noch reichlich Überraschungen bereit. Die eingedeutschte Version soll erst im Frühjahr '98 erscheinen.

MIC



Der **Inventar-Screen**. Unten sehen Sie die bereitgehaltenen Waffen.



Auf der CD-ROM: Die spielbare Demo

Fallout

Genre: Rollenspiel
Anspruch: Fortgeschrittene & Profis
Sprache: Englisch
Preis: ca. 90 Mark
Spieler: Einer

Hersteller: Interplay
System: MS-DOS & Windows 95
Anleitung: Englisch
Festplatte: 2 bis 645 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte (Win 95) 32 MByte (MS-DOS) 4fach CD	Pentium 133 32 MByte 4fach CD	Pentium 166 32 MByte 6fach CD

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

Klassisches Edel-Rollenspiel.



Ein Held taucht unter

Zork: Grand Inquisitor

Die Zork-Saga geht in die achte Runde und erfreut mit knackigen Rätseln und Monty-Python-Humor.

Es gibt Serien, die sind nicht totzukriegen. Neben Magnum, Columbo und Lindenstraße gehört die **Zork**-Reihe eindeutig dazu. Zwanzig (!) Jahre ist es her, daß der erste Teil das Licht der Welt erblickte. Mittlerweile gibt's

die Textadventure-Schmiede Infocom nur noch als Activision-Label, und die neuen Zorks haben außer dem Szenario (»Great Underground Empire«) nichts mehr mit den alten gemein. Trotzdem enthält das achte Abenteuer **Grand Inquisitor** dezente Anspielungen auf frühere Teile, ohne aber Neueinsteiger zu benachteiligen.

Wie im Vorgänger **Zork: Nemesis** spielen Sie einen namenlosen Abenteuerer. Ihre Heimat Zork liegt im Sterben, denn ein tyrannischer

Großinquisitor unterdrückt jede Magie. Wer beim Zaubern erwischt wird, landet vor der Inquisition. Das stinkt Ihnen gewaltig, also begeben Sie sich in den Untergrund. Und zwar im wahrsten Sinne des Wortes: Durch einen Brunnen geht's hinab in die Unterwelt, wo Magie noch großgeschrieben wird. Hier erfahren Sie von Zorks letzter Chance. Drei verzauberte Gegenstände müssen Sie finden: Den Würfel der Gründung, den Schädel von Yoruk und die (allen Fans wohlbe-



Wir treffen den Helden und die berühmte Messinglampe aus **Zork 1**.

kannte) magische Kokosnuß von Quendor. Ihr Kampf gegen den Großinquisitor verläuft nicht so staubtrocken wie in **Nemesis**, sondern nimmt sich gehörig selbst auf den Arm. So treffen Sie eine Fee mit Handy, eine Telefonanlage bringt Sie an den Rand der Verzweiflung, und



Ein **Rubbel-Los** à la Zork.

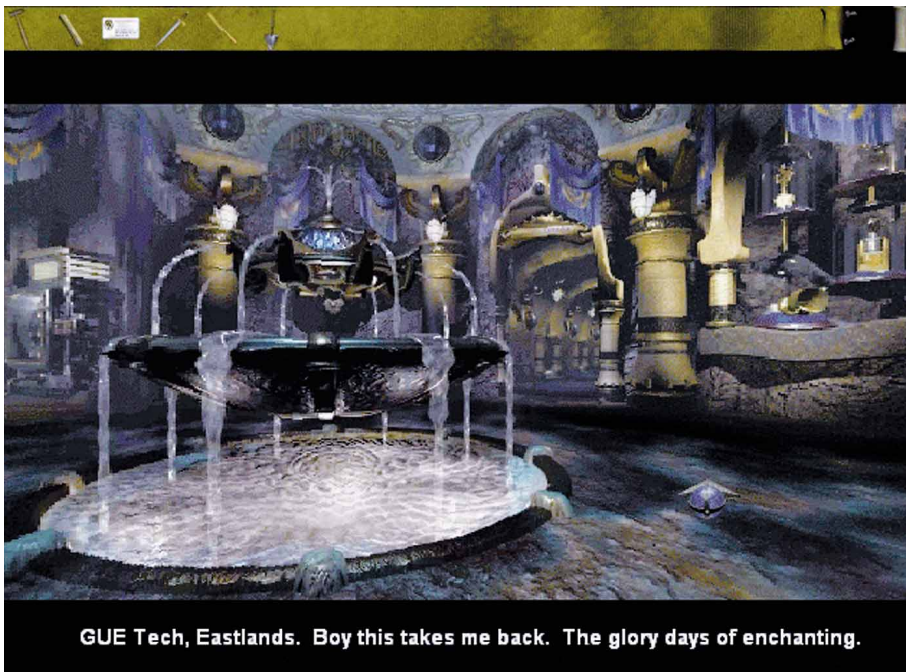
zwischendurch erklingen die groovenden Gitarrentöne aus **Interstate '76**.

Rundumblicke

Sie marschieren »Bild für Bild« durch die Spielwelt. Die Übergänge zwischen zwei Standpunkten sind nicht fließend wie in **Spacebar**, statt dessen »springen« Sie zum Zielort. Sie können sich komplett um die eigene Achse drehen, wobei Ihr Sichtfeld stufenlos scrollt. Blicke nach oben oder unten sind hingegen nur an manchen Stellen möglich. Im Gegensatz zu **Nemesis** schaltet das Bild einfach um, wenn Sie nach oben schauen, anstatt zu scrollen. Auch wenn Sie näher an ein Objekt herangehen, beispielsweise an einen Schrank, sind Sie auf Vor und Zurück beschränkt. Ungeschickt: Ihr Sichtfeld füllt

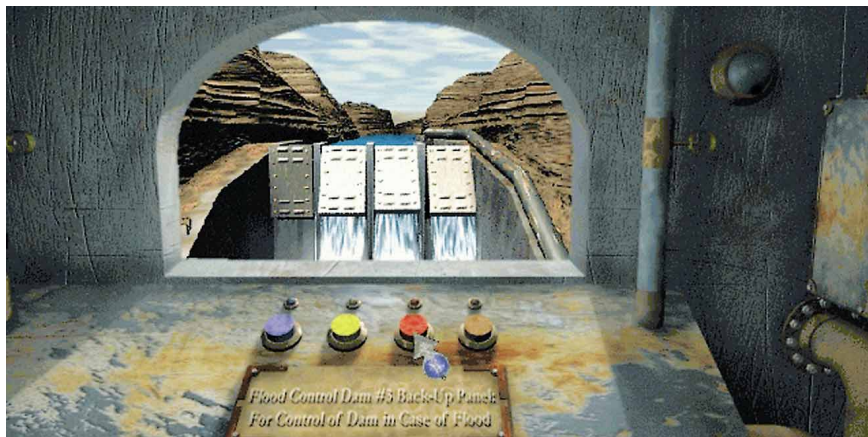


Das **Inventar** birgt auch Lupe, Lampe und Zauberbuch.



Besuch in der **Zauber-Schule**. Oben ist die eingeblendete Inventarleiste zu sehen.

Vier **Knöpfe**
und vier **Tore**.
Doch welcher
öffnet
welches?



nicht den ganzen Bildschirm, weil Inventarleiste und Untertitel der Sprachausgabe sehr viel Platz verbraten.

Ihr Zauberbuch

Gefundene Zauber wandern automatisch in Ihre magische Kladde, in der Sie den gewünschten Spruch per



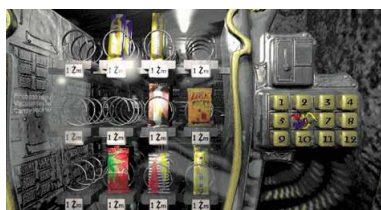
Der komplizierte **U-Bahn-Plan** wird ...



erst per **Zauberspruch** lesbar.

Mausklick aktivieren. Manche Rätsel lösen Sie mit Magie, die beispielsweise verschlossene Türen öffnet oder im Handumdrehen Brücken baut. Viele Maschinen sind in Gang zu bringen, darunter defekte Schokoriegel-Automaten oder Zauberspruch-Entschlüssler. Einmal rennen Sie mit einem selbstgebastelten explosiven Snack in der Hand panisch umher; wenn Sie den Sprengsatz nicht rechtzeitig an der richtigen Stelle deponieren, endet Ihr Heldendasein abrupt. An anderer Stelle lösen Sie Verschieberätsel, indem Sie Bil-

der richtig zusammensetzen. Oft müssen Sie Gegenstände weit von ihrem Fundort entfernt einsetzen; Hin- und Herlaufen in den herumliegenden Büchern oder Zetteln helfen weiter, allerdings fehlt eine Notizfunktion. Die Landkarte im Inventar ist zwar nützlich, aber umständlich mit vier Mausklicks zu entfalten. Warum reicht hier nicht ein Tastendruck? Dafür verkürzen Teleporter und U-Bahn lange Märsche durch die weiträumige Welt.



Dieser **Automat** ist sehr widerspenstig.

Reisebegegnungen

Ab und zu treffen Sie auf andere Charaktere, die in Videosequenzen oder per Sprachausgabe Kontakt zu Ihnen aufnehmen. Die Videos sind geschickt in die Handlung integriert, Sie blicken aus der beliebten Ich-Perspektive auf Ihr Gegenüber. Manche Filmsequenzen zeigen eine Parallelhandlung, so landet einer Ihrer Gesinnungsgenossen vor der Inquisition. Anders als in herkömmlichen Adventures laufen die Begegnungen automatisch ab, Dialoge mit Wahlmöglichkeiten zwischen verschiedenen Sätzen gibt es nicht. Ihre eigene Stimme hören Sie nie, vielmehr redet nur Ihr Gegenüber. Spaßig, aber wenig sinnvoll ist die Mehrspieler-Option. Auf zwei PCs »teilt« man

sich den Charakter, wobei beide Spieler Befehle erteilen dürfen. Dabei sehen Sie an-

hand des Mauszeigers Ihres Mitspielers, was dieser für Aktionen durchführt. Das wird schnell konfus; etwa dann, wenn der eine weiterlaufen, der andere aber ins Inventar blicken will.

Zork 8 erscheint zunächst komplett in Englisch, Ende November soll die vollständig übersetzte deutsche Fassung herauskommen. Wer kein Englisch-Crack ist, sollte bis dahin warten. Die nächsten beiden Zork-Teile sind bereits angekündigt. **MD**

Martin Deppe



Verrückt-witzig, doch grafisch alt-modisch

Auch der achte Zork-Wurf ist gelungen: Die Reise durch den magischen Untergrund sprüht nur so vor Witz, ständig nimmt das Spiel seine Vorgänger, sich selbst und das gesamte Adventure-Genre kräftig auf die Schippe. Mir gefällt die Mischung aus Fantasy und heutiger Zeit – per U-Bahn gondole ich von Schauplatz zu Schauplatz, in der Zauberschule stehen Getränkeautomaten. Die Rätsel sind abwechslungsreich, logisch und fair. Anstatt tonnenweise Krimskrums mit mir herumzuschleppen, komme ich mit wenigen Gegenständen aus.

Altbackene Grafik

Die Grafik ist nicht die allerschönste, besonders die Übergänge zwischen Standbildern und Rendersequenzen fallen negativ auf – ein Rückschritt im Vergleich zu Nemesis. Schon das hatte erstmals 360-Grad-Schwenks, bei Atlantis durfte ich sogar stufenlos nach oben und unten schauen. Auch die Bedienung hätte ich mir einfacher gewünscht; um einen Gegenstand zu untersuchen, muß ich ihn erst umständlich unter die magische Lupe legen. Das gleiche gilt fürs Kombinieren zweier Objekte, auch wenn es nur selten nötig ist. Doch witzige Einlagen (köstlich: die Inquisitions-Szene, die an »Das Leben des Brian« erinnert) und gehaltvolle Rätsel versöhnen mich schnell wieder.

Zork: Grand Inquisitor

Genre: Grafik-Adventure
Anspruch: Fortgeschrittene und Profis
Sprache: Englisch
Preis: ca. 100 Mark
Spieler: Einer bis zwei (Internet, Netzwerk)

Hersteller: Activision
System: Windows 95
Anleitung: Englisch
Festplatte: 50 oder 125 MByte

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	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Ausreichend



Witziges Render-Adventure mit Tiefgang.

Das langerwartete Internet-Rollenspiel startet

Ultima Online

Online-Avatare frohlocken: Ziemlich termingerecht und ungeachtet aller Rest-Bugs ging Origins Internet-Britannia dieser Tage ans Netz.

Umfangreiche Infos zu Ultima Online finden Sie unter <http://www.ultimaonline.com>

Facts

- derzeit 8 US-Server
- 35 GByte-Server-Code
- 500 Spieler pro Server
- 10 US\$ Monatsgebühr
- 5 Helden pro Account
- 46 Charakter-Skills
- ca. 38.000 Screens
- ca. 200 Mio (virtuelle) Quadratfuß Gelände
- 12 Städte, 7 Dungeons
- 11 Terrainarten
- ca. 200 Pflanzenarten
- über 50 Monster- und Tierarten
- über 40 Waffen- und Rüstungstypen
- über 12 Werkzeugtypen



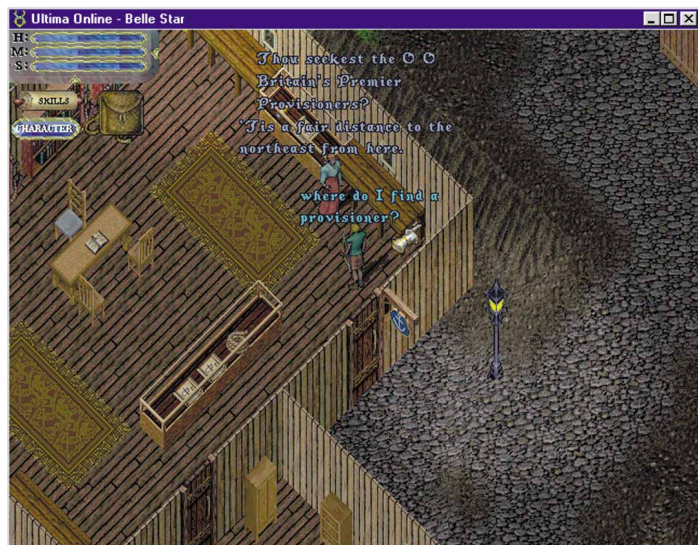
Die winzige Gestalt im Kettenhemd, die dem roten Drachen gegenübersteht, blutet bereits aus mehreren Wunden. »Wachen! Wachen!« Die Bestie nimmt Maß für den alles entscheidenden Prankenhieb. Da preschen im letzten Moment zwei Berittene in schimmernder Rüstung zur Rettung aus dem Wald und stürzen sich in den Kampf: Wo einer scheitert, siegen drei.

Origins **Ultima**-Reihe ist die wohl langlebteste und belieb-

teste Computer-Rollenspiel-Serie der Welt. In neun Folgen rettete der sogenannte Avatar dieses Fantasy-Universum abwechselnd vor Untugend, Dämonen oder dem bösen Guardian. Ab sofort sind Avatare nicht mehr auf sich allein gestellt oder nur von Nicht-Spieler-Charakteren umgeben: Bei **Ultima Online** werden Tausende Spieler auf verschiedenen Servern in mehreren parallel existierenden Britannias (so heißt die Welt seit Teil 4) agieren.



Ein **Drache** vor der Kneipe – hat er Durst oder wartet er auf Herrchen?



Ein Parser erkennt in der Unterhaltung mit NPCs Schlüsselwörter.

Ehrgeiziges Konzept

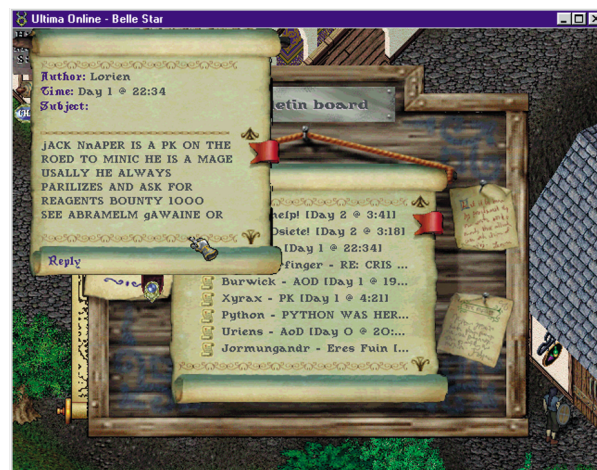
Ultima Online ist mit Abstand das ehrgeizigste Rollenspiel-Projekt, das bisher im Internet gestartet wurde. Eine riesige, ungeheuer detaillierte Weltsimulation erwartet Sie, in der viele Zusammenhänge, etwa das Verhältnis zwischen Raub- und Beutetieren, der Realität nachgebildet wurden. Die Teilnehmer können selbst Gegenstände wie Kleider oder Waffen herstellen und alle typischen Berufe einer Fantasy-Welt ergreifen. In Ehren ergraute Helden werden sich irgendwann zur Ruhe setzen und von ihrem angesparten Gold beispielsweise eine Kneipe kaufen, in der sie Frischlingen von ihren Erlebnissen erzählen oder wertvolle Tips weitergeben.

Anders als bei Solo-Abenteuern hat der Spieler in **UO** keinen festgelegten Auftrag zu erfüllen. »Rette die Welt« funktioniert hier nicht, denn wenn ein Akteur das Spiel »beenden« könnte, wäre Tausenden ande-



Lord British's Wachen würden auch unter anderen Berufsbezeichnungen durchgehen.

ren der Spaß verdorben. **Ultima Online** ist also eher die Simulation einer Fantasy-



Die Pinboards funktionieren nur regional und sind noch fehlerhaft.

Welt, in der jeder Teilnehmer eine frei gestaltbare Rolle übernimmt. Es gilt, den eigenen Charakter zu entwickeln, speziell seine Fähigkeiten, sein Bankkonto und seine Reputation. Anders als übliche Multiplayer-Spiele bedient sich **UO** dabei keines Level-Systems, sondern bewertet die Fähigkeiten in 46 Skills. **UO**-Recken müssen sich auch nicht kämpfend und tö-

tend durch die Lande prügeln, sondern können sich genauso gut als Bauern, Hirten, Handwerker, Seefahrer oder Kaufleute betätigen. Sie sammeln, kaufen, verkaufen und tauschen, ernten Rohstoffe und produzieren daraus Waren. Wer etwa eine Karriere als Bogenmacher beginnt, kann seine selbstgemachten Pfeile auf Orcs und kapitale Hirsche verballern, sie einem Händler in der nächsten Stadt andrehen oder sie selbst an andere Spieler verkaufen.

Fast schon zu real

Zu Anfang balancieren Sie die drei Hauptattribute Ihres Helden aus, die seine grundsätzliche Eignung für

der stundenlang im Übungsraum auf eine Strohpuppe einschlagen, sich für Gold von einem erfahrenen Warrior-NPC trainieren lassen oder mit etwas mehr Wagemut »echte« Kämpfe in der freien Natur suchen. Auch sonst setzt **UO** auf Realismus, indem beispielsweise eine ökologische

Charles Glimm



Zuviel ist nicht genug

Ist Ultima Online ein Spiel? Zeitweise kommt man sich eher wie in

einer universitären Mittelalter-Simulation vor. Für mich grenzt es an Realsatire, wenn Leute ihren Nachmittag damit verbringen, ein animiertes Männlein oder Weiblein volle 45 Minuten auf einen animierten Strohsack einschlagen zu lassen, nur um ihren Fencing-Wert von 18 auf 19 zu erhöhen. Völlig affig wird es, wenn der Realismus sich gegen sich selbst verkehrt. Warum kann Belle unter einer 128-Steine-Last noch leichtfüßig wie eine Elfe durch den Forst eilen, wenn sie mit 130 vor Anstrengung bei jedem Schritt ohnmächtig zusammenklappt? Wieso braucht sie den Koch-Skill, um sich ein Stück Fleisch (übrigens ganz ohne Skill fachgerecht filetiert) zu Gemüts zu führen? Schon mal was von roh essen gehört? Der Hunger treibt's rein, jedenfalls im realen Alltag.

Licht und Schatten

Gerade weil Tag-Nacht-Wechsel, fast perfekt simulierte Umwelt und das »gesellschaftliche« Zusammenwirken tausender Teilnehmer die Spielwelt besonders glaubhaft machen, wirken Patzer umso ernüchternder. Mein Haupttäter sind die miesen Kommunikationsmittel, die keinen systemweiten Austausch erlauben und jede kleine Unterhaltung zur Konzentrationsübung machen.

Und trotzdem freue ich mich schon morgens auf meine tägliche Dosis Britannia. Die grafische Detailfülle, das Experimentieren mit den nahezu unbegrenzten Möglichkeiten, die Lösungen, die andere Spieler für bekannte Probleme finden – all das macht neugierig, weckt den Wunsch nach mehr. Für Rollenspiel-Profis ist Ultima Online Faszination pur.



Schiffe sind praktisch, aber teuer.

Jörg Langer



Ein Traum für Britannia-Verkückte

Ich bekenne: Seit Ultima 3 auf dem C64 bin ich Origins Eskapismus-Welt verfallen. In Ultima 4 war ich tugendhafter als im wirklichen Leben; mein absoluter Liebling ist der fünfte Teil, Knights of Destiny. Ultima 6 hab' ich im Inforaum in der Schule gespielt, Teil 7 auf meinem damals pfeilschnellen 486/33-PC. Und Pagan (Ultima 8) war mein erster wirklich großer Spieletest. Ich bringe also alle Voraussetzungen mit, um Ultima Online zu schätzen. Bis auf eine: Geduld.

Es nervt mich schon gehörig, wenn meine Figur zwei Sekunden braucht, um eine Tür zu öffnen, oder mitten im Sprint stoppt, weil mal wieder auf dem langen Weg vom Origin-Server bis zu meinem Rechner ein Stau eingetreten ist. Außerdem bin ich eben nicht der gewohnte Avatar-Superstar, sondern nur einer unter vielen Helden.

Realismus-Wahn

Doch wer sich auf Ultima Online und seinen nicht immer logischen Realismus-Wahn einläßt, wer Spaß am Chatten, Fleddern und Zähmen von Bergziegen hat, und wer vor allem so glücklich ist, eine der momentan sehr seltenen Vollversionen zu ergattern: Dieses Rollenspiel ist eines der wenigen auf PCs, die den Namen tatsächlich verdienen. In der komplexen Fantasywelt können Sie tun und lassen, was Sie wollen. Soviel wie hier gibt es in keinem anderen Computerspiel zu entdecken – man braucht vermutlich Jahre, um die interessantesten Flecken abzuklappen. Internet-Pioniere, traut euch! Die große Masse der Spieler aber wartet lieber noch etwas auf billigere Telefonatarife und zugänglichere Kost.

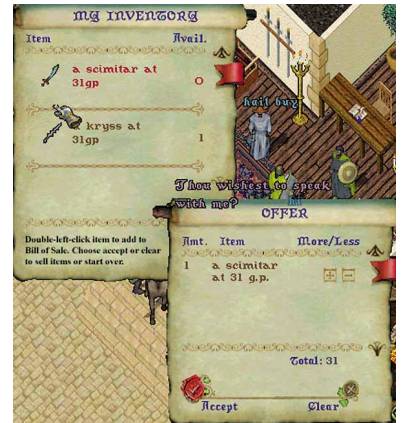
und ökonomische Balance bewahrt wird. Das betrifft sowohl das Warenangebot als auch das Gleichgewicht der Natur. Wenn etwa ein Jäger alle Rehe in der Nähe einer Stadt erlegt, werden nicht automatisch Bambis vom Server »nachgeliefert«. Vielmehr kommen Drachen und andere Raubtiere mit knurrenden Mägen näher an den Ort heran – und suchen sich fortan eben zweibeinige Nahrung.

Der Erzfeind: Lag

Daß ein derart ehrgeiziges Konzept nur schwer in den Griff zu bekommen ist, leuchtet ein. Störend, wie bei allen Online-Spielen, wirken vor allem die Verbindungsverzögerungen, das sogenannte Server-»Lag«. Oft

Schließlich ist man in der riesigen Welt auf Tips von Mitspielern (menschlichen und künstlichen) angewiesen.

UO wird in einer ganz normalen Spielepackung in den Regalen stehen – falls Ihr Händler einige der zunächst nur 1.500 in Deutschland ausgelieferten Exemplare ergattert hat. Über den EA-Online-Shop kostet die Box rund 70 US-Dollar, deutsche Versandhändler bieten sie bereits für etwa 70 Mark an. Dafür bekommt man zwei Referenz-Faltblätter und eine Installationsanleitung, die CD, die Ultima-übliche Stoffkarte von Britannia und einen Monat Gratis-Zugang zum Server. Regulär kostet der Monat 10 US-Dollar (rund 18 Mark). Ein Hand-



Sicherer Handel ist mit Shopkeepern ...



ebenso wie mit Spielern möglich.

buch gehört nicht dazu, sondern befindet sich auf der UO-Website (und spart so Origin einige Druckkosten).

Prozent-Bredouille

Wir haben uns nach langer Diskussion entschlossen, keine Prozent-Wertung für Ultima Online zu vergeben, da sich die Welt ständig ändern wird und nicht innerhalb einiger weniger Tage zu beurteilen ist. Lesen Sie auf der nächsten Seite weiter... **CC**



Erklärungen zu allen 46 Skills finden sich auf der CD.

wird eine längere Bewegung in ein Stakkato aus Einzelszenen zerlegt. Luxus-Konzepte wie ein Adventure-Parser, der die NPCs auf Zurufe sinnvoll reagieren läßt, fressen einige Rechenzeit. Und ein Menü mit vorgefertigten Dialogen wäre nicht nur in programmtechnischer Hinsicht effektiver. Die Unterhaltung mit NPCs und Spielern wird einem oft verleidet, weil sich die über den Figuren erscheinenden Textzeilen ständig überschreiben und viel zu schnell wieder verschwinden.

Ultima Online

Genre: Online-Rollenspiel
Anspruch: Fortgeschrittene und Profis
Sprache: Englisch
Preis: ca. 70 Mark
Spieler: einige tausend (Internet)

Hersteller: Origin
System: Windows 95
Anleitung: Englisch
Festplatte: 261 oder 550 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM 8fach CD	Pentium 200 64 MByte RAM 8fach CD-ROM
Slip/PPP-Verb. mit 14.4k bps	Slip/PPP-Verb. mit 28.8k bps	Slip/PPP-Verb. mit 56k bps

Grafik		Gut
Sound	Ausreichend	
Bedienung	Befriedigend	
Spieltiefe		Sehr gut
Multiplayer		Gut

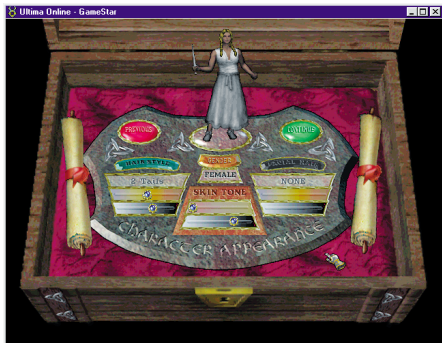
Da Ultima Online als reines Internet-Rollenspiel übliche Spielekonventionen sprengt, vergeben wir keine Spielspaßwertung.

Die Kultserie setzt die Online-Meßlatte neu.

Ultima Online Tagebuch

GameStar spielt für Sie im Internet:
Unser monatliches Tagebuch hält auch
(Noch-)Nicht-Spieler über die Ent-
wicklung in Online-Britannia informiert.

Um **Ultima Online** richtig zu testen, genügen einige Tage einfach nicht. Deshalb werden wir über einen längeren Zeitraum mit einer offiziellen GameStar-Figur Britannia erforschen. Unser Spielercharakter ist weiblich und heißt »Belle Star«. Sie begann ihr Online-Leben am 20.10.97 als Ranger. Ihre



Mit Schiebereglern stellt man das **Aussehen** ein.

Startwerte sind 22 Strength/Hitpoints, 19 Dext./Stamina, 24 Int./Mana, 31 in Bowcraft, 39 in Archery und 30 Punkte in Cartography.

Belle Star's Diary

Tag 1: Die Ankunft

Auf der Suche nach meiner Schwester habe ich endlich Britannia, die Hauptstadt unseres allergnädigsten Lord British, erreicht. Kaum angekommen, wurde ich meines mageren Handgelds beraubt. Ich bemerkte den frechen

Diebstahl zu spät und mein zaghafter Ruf nach den Wachen blieb ungehört. Zwar wurde die Diebin wenig später von einem ihrer anderen Opfer gestellt und getötet, doch als ich dazukam, war es zu spät. Ihr Leichnam war bereits gefleddert.

Mittellos, wie ich nun war, nahm ich den Rat eines Fremden an, auf den Feldern vor der Stadt Korn zu ernten, das ich dann einem Proviandhändler verkaufen wollte. Aber die Händler in Britannia scheinen die Lager voll zu haben, jedenfalls kauft keiner von mir. Auch die guten Pfeile, die ich unterwegs anfertigte, will der Bogenschütze nicht haben. Immerhin habe ich mit Leuten gesprochen, die meiner Schwester begegnet sein wollen, und zwar in Trinsic. Ich werde mich also nach dieser Stadt aufmachen und dort mein Glück versuchen.

Tag 2: Auf Reisen

Auf meinem Weg kam ich an eine Brücke. Ein fahrender Schmied er-



Fleddern bringt einen oft weiter als Handel und Wandel. Wer zu gierig ist, bekommt allerdings ernsthafte Gewichtsprobleme.

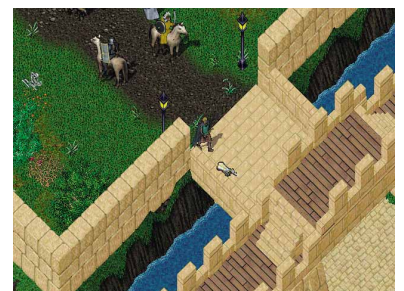
zählte mir, daß sie normalerweise von Mordgesellen besetzt gehalten wird. Die sollen nur so zum Spaß Reisende umbringen und ausrauben. Ich kam aber gottseidank unbehelligt hinüber. Wenig später stieß ich dann doch auf einen Mann, der sich über einen Leichnam beugte. Er war aber kein Wegelagerer, sondern hatte rechtmäßig einen Dieb erschlagen. Er erlaubte mir, vom Besitz des Toten zu nehmen, was ich haben wollte. Zwar widerstrebt es mir, Leichen zu fleddern, doch in meiner Situation kann ich kaum wählerisch sein.

Der getötete Dieb hatte einen Beutel mit Waffen und Werkzeug bei sich, die ich gut gebrauchen kann. Zumindest eignen sie sich besser zum Verkauf als meine armseligen Waren. Als ich weitergehen wollte, war jedoch meine Last zu schwer geworden. Deshalb beschloß ich, mich vom Großteil meiner Weizenvorräte zu trennen, auch eingedenk der Erfahrung mit dem Getreidehandel in Britannia.

Müde, keine Mark

Ohne das übermäßige Gewicht konnte ich meinen Weg fortsetzen und fand im Wald später noch ein feines grünes Kleid, offenbar achtlos zurückgelassen. Von den Unholden, vor denen man mich gewarnt hatte, sah ich nur einen Kadaver. Trotzdem war ich heilfroh, als die Tore von Trinsic und die Stadt wachen vor mir auftauchten.

Elendes Pech! Auch hier in Trinsic interessiert sich niemand für Weizen. Einen Bogenschütze habe ich bisher



Belle erreicht die Stadttore von **Trinsic**.

nicht gefunden, das Beil mußte ich bereits gegen eine Auskunft eintauschen. Zu allem Überfluß bricht die Nacht herein und ich bin ohne ein Goldstück für Essen oder einen Schlafplatz. Ich werde mein Nachtlager wohl im öffentlichen Park aufschlagen müssen. Mögen die Sterne über mich wachen! *(wird fortgesetzt)*



So sieht **Belle Star** bei ihrer Geburt aus ...



und so **zwei Stunden** (Realzeit) später.

Die Antwort auf Lara Croft

Excalibur 2555 AD

**Scharfes Schwert mit adäquater Besitzerin:
Antike Blondine säbelt, rätselt und zaubert
sich durch 3D-Höhlen des 26. Jahrhunderts.**



Sprich' dich aus: Wer plaudert, erntet **Aufträge**.

Heinrich Lenhardt



Save-Tortur Excalibur

Knuffig: Die Unterteilung in abgeschlossene Levels, die wiederum aus überschaubaren Einzelzimmern bestehen, macht die 3D-Erkundung schön übersichtlich. Gefällig, wenngleich wenig aufregend die Rätsel-Ansätze: nimm hier, tausche dort und drücke Schalter in einem fort. Der Dienstleister-Alltag ist mit viel Gerenne und ständigem Schielen auf die Karte verbunden.

Die etwas eintönigen Kämpfe halten Profishootisten nicht lange bei Laune. Und die Rätsel-Komponente ist auch nicht so toll, daß sie monatelange Adrenalin-Ausschüttung bewirkt. Die Technik paßt sich dem ganzen »gehobenes Mittelmaß«-Feeling an. Ohne 3Dfx-Karte geht das optische Empfinden schon beunruhigend in Richtung »häßlich & langsam«.

Immerhin: Die spielerische Mischung ist ganz ausgewogen; mit der Steuerung kommen auch Einsteiger klar. Nur wird just diese Zielgruppe die Einschränkung beim Speichern am meisten verfluchen. Excalibur 2555 AD ist im Vergleich zu Tomb Raider 2 allenfalls als Pausensnack tauglich.

Merlin ist erbost: Das magische Schwert **Excalibur** wurde von Langfingern aus der Zukunft entwendet. Womit soll der ehrwürdige Zauberer jetzt sein Gyros schnetzeln? Schnell die willige Hilfskraft durchs Zeitportal gehetzt, um das Schneidewerkzeug zu bergen.

In der Ära vor **Tomb Raider** wäre jene Spielfigur sicher ein wohlbemuskelter Jüngling gewesen, aber mit einer strammen Schwertbraut verkauft sich derzeit alles besser. Folgerichtig holt eine Blondine namens Beth Excalibur zurück. Mühsam gerät ihr Rückweg: 13 Regionen gilt es zu durchqueren, um die Zeitmaschine zu erreichen.

Mehr Rätsel, weniger Action

Excalibur 2555 AD sieht auf den ersten Blick wie ein gemeiner **Tomb Raider**-Clone aus, aber entgegen aller gängigen Vorurteile muß das blondierte Busenwunder mehr Gehirnschmalz einsetzen als die brünette Kollegin Lara Croft. Beim Herumtapern stößt Beth auf interessante Gegenstände und Personen. Per Tastendruck wird geredet und genommen. Wichtige Gegenstände springen oft erst nach Erfüllung kleiner Missionen heraus. Außerdem klabuen wir unterwegs ein paar Zauberspruch-Rezepte auf. Beth muß dann die



Kaum betritt Beth den Raum, muß sie ein paar **Zombies** verhaun'n. (256 Farben)

auf dem Spickzettel aufgeführten Zutaten besorgen, um magische Panzerung, Feuerball, Heilzauber und Konsorten aufzusagen. Die Action-Komponente wurde



Bei hoher Farbtiefe gibt's nette **Lichteffekte** samt Tempobremse.

im Gegenzug etwas runtergefahren. Unsere Heldin greift stets zum Schwert, um gelegentliche Grunzbolde zu plätten. Große Sprünge sind nicht drin; neben Hüpf talent und Extrawaffen fehlt eine permanente Speicher-Option: Sie müssen einen Level komplett schaffen, um den Zwischenstand zu konservieren. 3Dfx sorgt für mehr Spritzigkeit und Farbtiefe; das Spiel läuft aber auch ohne Beschleunigerkarte. **HL**

Excalibur 2555 AD

Genre:	Action-Adventure	Hersteller:	Telstar
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	1 MByte
Spieler:	Einer		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 100	Pentium 166	Pentium 200
16 MByte RAM	16 MByte RAM	32 MByte RAM
4fach CD	8fach CD	12fach CD
	3Dfx-Karte	3Dfx-Karte

Grafik		Befriedigend
Sound		Befriedigend
Bedienung		Befriedigend
Spieltiefe		Befriedigend
Multiplayer	nicht vorhanden	

Fesche Heldin rätselt und kämpft in 3D.

