

Adventures

Martin Deppe



Die Bäume verfärben sich langsam goldbraun, die Dunkelheit bricht früher herein – kein Zweifel, der Herbst naht im Sause-schritt. Und damit die ideale Jahreszeit, um es sich vor dem Com-puter gemütlich zu machen, genüßlich heißen Kakao zu schlürfen und in spannende Abenteuer einzutauchen. Auf den folgenden Seiten finden Sie für solche Exkursionen ins Ungewisse gleich zwei Titel, die es in unseren Charts diesen Monat weit gebracht haben. Westwoods **Lands of Lore 2** führt Sie in der Haut des jungen Luther (nein, diesmal ist nicht mein

Vornamensvetter gemeint) in aufregende Fantasy-Welten. Den armen Kerl hat ein übler Fluch getroffen. Was für einer, verrät unser Test.

Auch das zweite Top-Spiel im Adventure-Genre ist eine Fortsetzung: In **Baphomets Fluch 2** landen Sie zwar nicht in einer Märchenwelt, doch auch die gute alte Erde bietet Mysteriöses. Begleiten Sie also George Stobbar und Nico Collard auf ihrer Jagd nach einem bössartigen Maya-Gott. Wir hatten jeden-falls viel Spaß beim Testen. Hoffentlich bekommen wir bald unser redakti-onseigenes Kaminzimmer – vor einem prasselnden Holzfeuer spielen sich Adventures schließlich noch mal so gut.



Adventure-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Diablo	Rollenspiel	-	88%
2	Lands of Lore 2	Rollenspiel	NEU	85%
3	Little Big Adventure 2	Action-Adventure	10/97	85%
4	Baphomets Fluch 2	Adventure	NEU	84%
5	Baphomets Fluch	Adventure	-	83%
6	Discworld 2	Adventure	-	83%
7	Toonstruck	Adventure	-	81%
8	Zork: Nemesis	Adventure	-	80%
9	Dark Earth	Action-Adventure	10/97	78%
10	Leisure Suit Larry 7	Adventure	-	78%
11	Shannara	Adventure	-	77%
12	Rätsel des Meister Lu	Adventure	-	77%
13	The Dig	Adventure	-	76%
14	Space Bar	Adventure	10/97	76%
15	Last Express	Adventure	-	75%
16	Atlantis	Adventure	-	74%
17	Koala Lumpur	Adventure	-	74%
18	Timelapse	Adventure	-	73%
19	9 - The last Resort	Adventure	-	72%
20	Betrayal in Antara	Rollenspiel	10/97	71%
Die 20 besten Adventures, Action-Adventures und Rollenspiele. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen.				

Inhalt

Tests

Lands of Lore 2	142
Baphomets Fluch 2	146
Jack Orlando	152
Legacy of Kain	154

Die Wiedergeburt des Rollenspiel-Genres?



Lands of Lore:

Monster und ein morphender Hauptdarsteller – die Leute von Westwood haben endlich die Fortsetzung des Fantasy-Spektakels Lands of Lore fertiggestellt. Bedeutet die Errettung eines bedauernswerten Helden auch die Rettung des darbenden Rollenspiel-Genres?

Das Schicksal meint es nicht gut mit dem jungen Luther: Erstens sitzt er im Kerker, zweitens lastet ein Fluch auf ihm. Diese kleinen

Handicaps verdankt er seiner Mutter Scotia, die im ersten Teil der Westwoodschen Rollenspielsaga **Lands of Lore** das Königreich Gladstone unterjochen wollte. Zwar scheiterte die böse

Hexe, konnte allerdings in letzter Sekunde ihrem Sohn die ungewollten gestaltwandlerischen Fähigkeiten unterjubeln. Dem sind sie höchst zuwider, weil Luther den Effekt nicht steuern kann und alle 5 bis 15 Minuten seine äußere Form verändert. Entweder nimmt er unwillkürlich den Körper eines starken Monsters an, oder er wird zur kleinen, wieselflinken Echse.

Zu Beginn der Fortsetzung **Götterdämmerung** zieht Luther allerdings Nutzen aus dem Fluch und entflieht seiner Zelle. Gejagt von den Wa-

chen, stolpert er in eine dunkle Höhle, wo er tief unter der Erdoberfläche das alte, verstoßene Draracle findet. Diese allwissende Gottheit kann ihm zwar nicht direkt helfen, gibt jedoch zumindest ein paar erste Hinweise – und damit geht das Abenteuer richtig los. Abgesehen von der Vorgeschichte und einigen alten Bekannten (wie der Mystikerin Dawn samt ihrem vierarmigen Soldaten Bacatta) hat Götterdämmerung aber wenig mit dem ersten Teil zu tun und verlangt keinerlei Vorkenntnisse.

Dunkle Grotten und lichte Wälder

Der Fluch treibt Luther durch 20 Welten. So erforscht er das altertümliche Museum des Draracles und lernt dort viel über die Geschichte von



Facts

- 20 verschiedene Welten
- 80 Minuten Cutscenes
- unzählige magische Gegenstände
- riesige, vielseitige Spielumgebung
- fortgeschrittene Gegner-KI

Götterdämmerung



Durch die Klauenberge führt ein frostiger **Gletscherbach**.



Bacatta hilft gelegentlich weiter, ist aber nicht immer freundlich.

Gladstone sowie die Vorgänge, die zum Untergang der dunklen Armee seiner Mutter führten. Zahlreiche verfallene Ruinen, finstere Friedhöfe und kleine Dörfer später landet der Gestaltwandler wider Willen schließlich in der

prächtigen Stadt seiner Vorfahren. Dort stellt er sich dem Endgegner. Zwischendurch lernt er das eisige Königreich der Klauenberge kennen und durchstöbert eine sagenumwobene Zitadelle. Die Welten unterscheiden

sich in ihren Ausmaßen ganz beträchtlich. Für die gründliche Untersuchung eines Waldgebietes benötigen Sie gleich mehrere Stunden, während die meisten Höhlen in beträchtlich kürzerer Zeit durchwandert sind.

Komplexe Aufgaben

In den Levels gibt es mehr zu tun als nur Monster jagen. Beispiel Dschungel: Dort pendeln Sie zwischen Stammeshäuptlingen, einem alten Kloster und mehreren Felsgrotten. Sie suchen ein gekidnapptes Kind, überbringen Botschaften an die verschiedensten Leute und bekommen im Gegenzug besondere Waffen oder Hinweise, wo Sie mit der Suche nach Erlösung fortfahren könnten. Gelegentlich steckt der gute Luther in der Zwickmühle und muß sich entscheiden: Soll er seiner alten Bekannten Dawn oder besser einem Mönch trauen? Beide helfen mit Ratschlägen und drücken Luther Extra-Items in die Hand. Welcher Weg letztlich der bessere ist, können Sie nicht wissen – das stellt sich erst im Spielverlauf heraus. Echte Sackgassen, die das Spiel unlösbar machen würden, vermeidet die geschickt ausgetüftelte Handlung.

Ein Schritt nach vorne schaltet von der **Spielgrafik** (links) in die **2D-Darstellung** (rechts). Durch zwei Bilder klicken Sie sich bis zum Skelett und finden dort ein wichtiges Objekt.



Ein roter **Feuerteufel** stürzt sich wütend auf Luther.

Peter Steinlechner



Magisch und mächtig gut

Durch so ein packendes Rollenspiel durfte ich schon lange nicht mehr

abenteuern. Die Story gehört zum spannendsten und intelligentesten, was das Genre zu bieten hat. Westwood hat viel Mühe in die Erschaffung eines glaubwürdigen Szenarios gesteckt, und der Aufwand zahlt sich aus. Monster und Kreaturen, die sich lebensecht verhalten, eine in sich logische Welt und viele Details vermitteln das Gefühl, wirklich zusammen mit Luther auf Reisen zu sein. Im dichten Wald hängen mir ständig Blätter und Gestrüpp vor der Nase, meinen Weg finde ich nicht ohne die Automap – das nervt im ersten Augenblick, wirkt aber letztlich realistisch.

Rollenspiel – oder nicht?

Durch den ständigen Wechsel zwischen »echtem« 3D und gerenderten oder gemalten Zwischensequenzen und Bildern wirkt Götterdämmerung nicht gerade wie aus einem Guß. Außerdem vermisse ich ein ausgefeilteres Charactersystem, durch das ich wirklich Einfluß auf meinen Protagonisten nehmen könnte. Eigentlich ist Götterdämmerung kein reinrassiges Rollenspiel, sondern hat viel mit einem Action-Adventure gemein. Letztlich sind solche Feinheiten aber nebensächlich: Auf den Spielspaß kommt es an, und den bietet Götterdämmerung im Überfluß.

Kein Klumpen Labskaus, sondern ein unförmiges Monster wird Luther in der **Stadt der Alten** gefährlich.



Ihre alte Bekannte **Dawn**, dargestellt von einer ins Bild einkopierten Schauspielerin.

Jörg Langer



Die unendliche Geschichte enttäuscht nicht

Auf Lands of Lore hat die Spielewelt noch länger gewartet als auf Dungeon Keeper. Jetzt ist das epische Rollenspiel endlich da und enttäuscht die hochgesteckten Erwartungen nicht. Auch wenn KI, Szenario und Morphing-Einlagen aufgrund der jahrelangen Berichterstattung keine Überraschungen mehr darstellen – sie nun leibhaftig zu erleben, ist trotzdem toll.

Sein Alter ist dem Boliden allerdings in einem Punkt deutlich anzumerken: Was vor ein, zwei Jahren noch fantastisch ausgesehen hätte, wirkt heute halt »nur« noch gut. Mit besserer Präsentation wäre das Spielerlebnis noch wesentlich intensiver, doch auch so ist Lands of Lore 2 das mit Abstand beste Rollenspiel seit langem.

Viel Action und etwas Adventure

Die Umgebung sehen Sie aus Luthers Augen in 3D-Grafik, wie sie aus Baller- oder anderen Rollenspielen hinlänglich bekannt ist. Auf dem Weg durch die Sagenländer begegnen Ihnen etliche gerenderte oder von echten Mimen dargestellte Personen. Beispielsweise laufen Sie einen Weg entlang, als das Programm Ihren Blick in eine bestimmte Richtung auf einen Ork lenkt und diesen vollautomatisch ein Gespräch beginnen lässt. Während solcher Small-Talks bleibt die Mausesteuerung eingefroren, Sie können Dialoge nur per Angreifen-Icon gewaltsam beenden. Auf einige Unterhaltungen folgt ein vorberechnetes Skript und Sie laufen automatisch anderen Personen nach. Zwischendurch treiben aufwendig gerenderte Zwischensequenzen die Handlung voran. Auch das Innere einiger Gebäude lernen Sie so kennen. Statt der 3D-Darstellung sehen Sie plötzlich ein ähnlich aussehendes Standbild,

in dem Sie wie in typischen Adventures Gegenstände anklicken und benutzen können.

Magisches Morphen

Die Geschehnisse des Luther lenken Sie per Tastatur und Maus. Bei Kämpfen mit Schwert oder Armbrust sind vor allem schnelle Reflexe gefragt. Im Spielverlauf erlernt Luther allerlei Zaubersprüche und findet zahlreiche übersinnliche Objekte. Er kann sich heilen, umgibt sich per Knopfdruck mit magischen Schutzschilden, haut seinen Gegnern Energiebälle

um die Ohren oder beschwört Hilfe in Form eines Monsters. Das dazu nötige Mana erneuert sich genauso wie seine Gesundheit nach einiger Zeit von selbst.

Luthers Verwandlungen geschehen meist zufällig. Nur bestimmte Stellen zwingen ihn in eine der beiden Formen, etwa wenn er einen engen Gang nur in seiner Miniatur-Version passieren kann. Luther kann dieses Morphen anfangs nicht beeinflussen. Erst im Spielverlauf lernt er, es zu verhindern – und später sogar, gezielt eine der beiden anderen Gestalten anzunehmen.

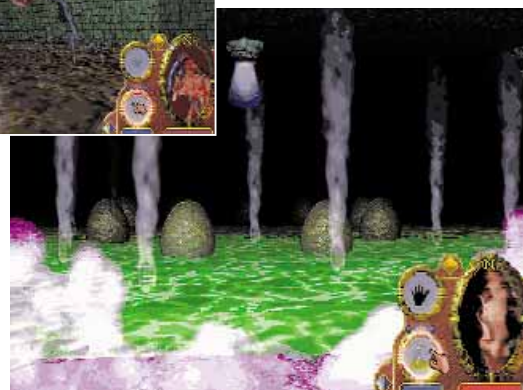
Kluge Biester

Götterdämmerung nutzt eines der fortschrittlichsten KI-Systeme, die es bislang in PC-Spielen gab. Das heißt nicht unbedingt, daß die Monster besonders geschickt angreifen – die meisten in den Levels umherstreunenden Kreaturen lassen Sie sogar friedlich Ihres Weges ziehen. Sie verhalten sich aber natürlich und glaubwürdig, wie etwa die doppelköpfigen Katzenwesen, die einen der Levels bevölkern. Die Biester hüpfen flink durch den Urwald, greifen nur gelegentlich mit einem eher schwa-



Aliens läßt grüßen: In der **Zitadelle** brütet das Böse in großen Eiern.

Aus der **Echsen-Perspektive** wirkt dieser Gegner gigantisch.



chen Prankenhieb an, der Luther kaum verletzt, und verziehen sich dann wieder. Die schmalen Vogelwesen von Huline umlagern Sie zwar ständig, attackieren aber nicht. Auch die Skelett-Wächter im Museum des Draracles verhalten sich grundsätzlich friedlich. Erst wenn Sie den Museumsschlüssel einsacken, reagieren die Mon-

Nicht so in Götterdämmerung. Es gibt nur eine Hauptfigur, und die heißt Luther. Die Entwicklung seiner Stärken bestimmt der Spielverlauf. Es gibt nur zwei Werte: Kampfkraft und magische Erfahrung. Greifen Sie in Auseinandersetzungen regelmäßig zum Schwert, baut sich erstere sehr schnell auf, dafür werden Sie einige Zau-

bersprüche nie kennenlernen. Andererseits kommt Luther, wenn Sie lediglich seinen magischen Muskel trainieren, auch mit der besten Waffe nicht weit. Ähnlich wie in **Diablo** gewinnen Sie nur gegen ein-

nigermaßen starke Gegner Erfahrungspunkte. Obwohl es zahlreiche effektive Zaubersprüche gibt, ist es nicht ganz einfach, einen guten Magier auszubilden. Die nötigen Mana-Vorräte sind nämlich arg knapp bemessen, während Sie sofort über gute Schwerter stolpern. Mindestens ebenso wichtig wie Luthers Grundwerte sind die Boni, die er durch seine Kampfgeräte dazugewinnt. Jede einigermaßen brauchbare Waffe gibt ihrem Träger mehr Schlagkraft – freilich nur, solange er sie auch in der Hand hält.

Dick und breit

Ein echtes Schwergewicht ist **Lands of Lore 2** in technischer Hinsicht. Insgesamt umfaßt Götterdämmerung vier CDs. Je nachdem, welche Welt auf der Festplatte gerade zwischengespeichert ist, verbraucht das Programm zwischen 130 und 200 MByte Platz. Für die Zwischensequenzen ließ Westwood einen ganzen Rechnerpark



Die **Automap** zeichnet verschiedene Gebiete in unterschiedlichen Farben mit.



Wo ist bloß der Schlüssel versteckt? Die **Skelett-Wächter** passen im Museum auf.

ster ziemlich sauer, greifen an, klauen den Schlüssel aus Ihrem Inventar und versuchen dann zu fliehen. Manche der feindseligen Wesen reagieren nicht nur auf Sicht- oder Hörkontakt, sondern bemerken auch verschiedenste Arten von Magie. Wieder andere springen nur auf Bewegungen an – ähnlich dem T-Rex im ersten Teil von **Jurassic Park**. Verharren Sie starr, sieht ein solches Biest Sie nicht und bleibt suchend stehen.

Nur zwei Stärken

In den meisten Rollenspielen dürfen Sie zu Beginn Ihren Protagonisten im Helden-Baukasten zusammenstellen.



Das Draracle und Luther in einer der **perfekt gerenderten** Zwischensequenzen.

heißlaufen, viele der insgesamt 80 Minuten Animation zeigen allerdings verschiedene Varianten der gleichen Szenen, von manchen gibt es drei oder vier Versionen. Technisch kann die 3D-Grafik nicht ganz mithalten. Die platten Bitmap-Figuren wirken in die Landschaft hineingeklebt. Dafür ist die Grafik-Engine flexibel und erlaubt neben beeindruckenden Lichteffekten auch einstürzende Gänge oder sich verändernde Wände.

Erst nach Veröffentlichung will Westwood per Internet-Download Unterstützung für 3D-Beschleunigertarten



Im aufgeräumten **Inventar** herrscht stets Ordnung. Etwas größer könnte es trotzdem sein.

nachliefern. Allerdings weist der Hersteller bereits jetzt darauf hin, daß diese Version aus technischen Gründen nicht schöner, sondern nur schneller sein wird. **PS**

Lands of Lore: Götterdämmerung

Genre:	Rollenspiel	Hersteller:	Westwood
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	DOS und Windows ab 3.1
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	200 MByte
Spieler:	Einer		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 75	Pentium 133	Pentium 200 MMX
8 MByte RAM	16 MByte RAM	32 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	8fach CD

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



Das beste Rollenspiel seit langem.

Ein Amerikaner in Paris

Baphomets Fluch 2 – Die Spiegel der

Auf zum nächsten Abenteuer! George Stobbard ist wieder da – und diesmal einer garstigen Maya-Gottheit auf der Spur.

Die Komplettlösung finden Sie in unserem Tips & Tricks-Teil ab Seite 173.

Unsere Helden fliehen in eine Maya-Pyramide.



vom Geschehen im wahrsten Sinne des Wortes gefesselt wird. Haben Sie die erste Hürde gemeistert, gilt Ihre Sorge natürlich der verschleppten Nico. In Oubiers Haus finden sich weitere Hinweise, daß die Quelle des Übels in Mittelamerika zu finden ist. Außerdem fällt Ihnen ein Kontoauszug in die Hände, der erkleckliche Abhebungen an einem Geldautomaten in Marseille aufzeigt.

Peter Steinlechner



Weniger Talk-Show, bitte!

Trotz jahrelangem Training bei Hans Meiser: Für meinen Geschmack

labern die Akteure auch in Baphomets Fluch 2 noch zu viel. Darf ich mal an The Dig von LucasArts erinnern? Da wurde zu spritzigen Konversationen zwischen den Sprechern hin- und hergeschaltet, mal die Totale gezeigt – kurz, es gab mehr fürs Auge als schön gepixelte Hintergrundbilder. Anders als Kollege Deppe bin ich auch von den aufgesetzten Maschinen-Rätseln wenig angetan – in Baphomet darf ich zu selten Gegenstände miteinander kombinieren.

Dafür zieht Revolution in Sachen Story und Atmosphäre wieder gekonnt alle Spannungsregister. Wer ein paar Minuten gespielt hat, will einfach wissen, wie es letztlich ausgeht. Insgesamt kann ich die Spiegel der Finsternis abenteuerlustigen Computerspielern auf jeden Fall empfehlen.

Das schwarz-gelbe Team schlägt wieder zu. Ausnahmsweise ist nicht die Dortmunder Borussia gemeint, sondern Blondschoopf George Stobbard mit seiner schwarzhaarigen Freundin Nico Collard. Vor einem guten Jahr zerschlugen die beiden in **Baphomets Fluch** eine tödliche Verschwörung verwirrter Tempelritter-Nachkommen. Die Jagd nach mittelalterlichen Artefakten im heutigen Europa gefiel nicht nur **Indiana Jones**-Fans. Und so war es nur eine Frage der Zeit, bis Revolution den leicht schusseligen Amerikaner nebst Augenweide Nico in **Baphomets Fluch 2 – Die Spiegel der Finsternis** erneut ins Rätselrennen schickte.

Die **Schauplätze** sind teilweise sehr groß und scrollen seitlich. Hier hat George gerade ein wenig gezündelt...

Auch in ihrem neuen Abenteuer können die beiden dem Strudel der Ereignisse nicht entkommen: Als sie einen gewissen Professor Oubier in Paris aufsuchen, erscheint kein trotteltiger Wissenschaftler, sondern ein muskelbepackter Indio nebst Komplizen. Ein Betäubungspfeil trifft Nicos zarten Hals und schickt sie ins Reich der Träume, während George

Die Maus macht's

Die Bedienung des Spiels ist äußerst einfach. Fahren Sie



Emily ist eine gerissene Verhandlungspartnerin.



Finsternis



Die romantische
Flußfahrt nimmt
ein jähes Ende.

mit dem Mauszeiger über etwas wichtiges, verwandelt er sich entweder in ein Fadenkreuz (Aktion ausführen) oder eine Hand (Gegenstand aufnehmen). Eingesammelte Gegenstände lassen sich kombinieren, was jedoch sehr selten nötig ist. Bei Dialogen klicken Sie einfach Themen-Icons an. Zwar ist **Baphomets Fluch 2** weniger laberlastig als der Vorgänger, dennoch müssen Sie manche Klickerei durchstehen, um an wichtige Informationen zu kommen. Die deutsche Sprachausgabe ist gut gelungen, die Stimmen passen zu den Charakteren – besonders in Nicos Fall. Wer mag, darf farbige Untertitel hinzuschalten oder ganz auf gesprochene Texte verzichten.

Die einzelnen Schauplätze sind meist recht groß und

George bringt
Dreharbeiten
erst richtig zum
Rotieren.

scrollen zur Seite, wenn man George oder Nico in die entsprechende Richtung schickt. Dank Parallax-Scrolling entsteht ein räumlicher Eindruck, weil etwa Büsche im Vordergrund schneller wandern als der Hintergrund. Spieler mit schwächeren Computern schalten die Grafikqualität herunter, um flüssigere Animationen zu erhalten.

Zwei Einzelkämpfer

In Marseille angekommen, können Sie Nico trotz Gegenwehr ihrer Entführer aufspüren und befreien. Jetzt erst recht neugierig geworden, macht sich das Paar auf die Socken, um die ominöse Geschichte aufzuklären. Eine heiße Spur führt die beiden ins zentralamerikanische Quaramonte, wo sich ihre Wege immer wieder trennen. Nahmen Sie beim Vorgänger lediglich George an die Hand, dürfen Sie jetzt auch Nico steuern. Allerdings nur, wenn sie (vom Programm vorgegeben) an einem anderen Ort ermittelt. Der Schauplatz wechselt automatisch, was an

Schnitte in Kinofilmen erinnert. So wandelt George über eine karibische Insel. Löst er hier ein bestimmtes Rätsel, wechselt die Szene, und wir finden uns in Londons Britischem Museum wieder, wo seine Freundin die Ermittlungen fortsetzt. Das Teamplay ist besonders entscheidend, wenn Nico etwa einem General amourös näherkommen muß, um ihn von Georges Aktionen abzulenkten.



Manchmal führt eine falsche Entscheidung zum Bildschirmtod eines der Protagonisten (und somit zum unrühmlichen Spielende). Wenn Sie etwa auf einem Schiff einen patrouillierenden Wächter nicht ausschalten, zückt der seine Waffe und – peng! Zwischen einigen Abschnitten des Abenteuers führen kurze, aber gelungene Filmsequenzen die Handlung fort.

Härtegrad und Frustrationsfaktor der Rätsel sind relativ niedrig angesetzt, so daß auch Ein-

Martin Deppe



Noch besser als der Vorgänger.

Baphomet 2 ist im Vergleich zum ersten Teil kein Quantensprung.

Doch wozu auch? Anstatt mich mit Verschlimmbesserungen herumzuschlagen, freue ich mich über das Wiedersehen mit dem bewährten Detektiv-Paar und anderen Bekannten. Wer den ersten Teil nicht gespielt hat, kommt trotzdem mit der Story klar. Prima, daß es mehr Rätsel gibt, bei denen ich alte Maschinen in Gang bringen muß – das ähnelt frapierend den Basteleien an meiner Vespa. Auch der gesteigerte Wortwitz hält mich am Mausball.

Einsteigerfreundlich

Einsteiger freuen sich, Profis fehlen »richtige« Dialoge: Nach wie vor habe ich nur symbolisierte Gesprächsthemen ab. Das Finale in der Maya-Pyramide ist mir zu schwach, denn eine Endsequenz beendet das Abenteuer abrupt. Davon abgesehen, ist Baphomets zweiter Fluch noch spannender geraten als der Vorgänger. Kurzum: ein klassisches Adventure ganz nach meinem Geschmack.

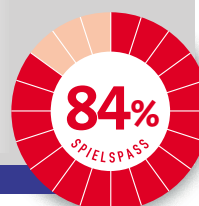
steiger selten steckenbleiben. Vollprofis genügt ein langes Wochenende, um dem üblen Maya-Gott auf die Schliche zu kommen – sie werden aber ebenso spannend unterhalten. **MD**

Baphomets Fluch 2

Genre:	Grafik-Adventure	Hersteller:	Revolution
Anspruch:	Einsteiger bis Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	55 bis 260 MByte
Spieler:	Einer		

Minimum	Standard	Optimum
486/66	Pentium 100	Pentium 166
8 MByte RAM	16 MByte RAM	32 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	8fach CD

Grafik		Gut
Sound		Gut
Bedienung		Gut
Spieltiefe		Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden	



Klassisches Adventure mit netten Helden.



Ein Detektiv hat den Blues

Jack Orlando

Billiger Whisky, billiges Spiel: Für'n 50er geht Topware-Jack auf Ganovenjagd.



Die Story müht sich redlich um ein wenig **Sam Spade**-Stimmung.

Bei uns in Bayern hätt's dös fei nie gehm, aber die wilden Nordamerikaner versuchten einst ihr Glück mit dem totalen Alkoholverbot. Doch die Prohibition half nur dem organisierten Verbrechen, ergo wurde der gutgemeinte Alk-Bann wieder abgeschafft. In jenen wilden 30er Jahren schlürft sich der alternde Privatdetektiv **Jack Orlando** durch die Budget-Fuselbestände windiger Großstadt-Bars. Bei einer abendli-

chen Heimwankung wird er Zeuge eines Mordes und gerät prompt unter akuten Tatverdacht. Der zuständige Kommissar sieht anscheinend weniger Fluchtgefahr als im Fall Egon Krenz. Jedenfalls gewährt er Orlando noch zwei Tage auf freiem Fuß, in denen unser Held den wahren Mörder finden muß.

Pixelgroße Mikro-Items

In Topwares Krimi-Adventure steuert man den Titelhelden durch hochauflösende Highcolor-Kulissen. Durch Klick auf die rechte Maustaste rufen Sie eine Patronenhülse auf, die als sinniger Träger für vier Icons dient: bewegen, nehmen, untersuchen und – autsch! – zuhauen. Wollen Sie einen Gegenstand einsetzen, muß der Mauszeiger an den oberen Bildrand gesteuert werden – das macht die Objektsammlung sichtbar. Jetzt einfach den gewünschten Krimskrums anklicken und an der richtigen Stelle einsetzen. Einmal eingesteckte Dinge lassen sich leider nicht mehr untersuchen. Dazu kommt der leidige Hang entfesselter Grafiker zu pixelgroßen Mikro-Items, die leicht zu übersehen sind. Nicht untüchtisch auch die Dialoge mit anderen Charakteren: Jede noch so dumme Smalltalk-Phrase sollte eisern durchgeklickt werden. Hinter scheinbar unsinnigen Statements kann der einzige Plauderweg zu einer wichtigen Aussage liegen. **HL**



Im **Inventar** am oberen Bildrand landen auch viele Gegenstände, die sich im weiteren Spielverlauf als nutzlos erweisen.



Auf der Patronenhülse sind die **vier Aktions-Icons** untergebracht.

Heinrich Lenhardt



Orlando seh'n und gähnen

Ein Raymond Chandler fällt halt nicht vom Himmel. Jack Orlando verkommt zum Aushilfskrimi, der etwas unschlüssig zwischen Fäkalien-Jargon und Notstands-Witzchen pendelt.

Der alternde Detektiv mit dem Alkoholproblem sieht aus wie ein fröhlicher Versicherungsvertreter und die künstlerische Qualität der Sprachausgabe begibt sich in Schulspiel-Niederungen. Der Zweitliga-Moder haftet auch an Story und Rätseln: Die Suche nach kleinen Gegenständen und ausufernde Dialoge dominieren.

Auch wenn ich nicht vor Begeisterung im Dreieck springe: Jack Orlando hat durchaus seine einnehmenden Seiten. Das Programm ist spielbar, knausert nicht mit Komplexität und kostet etwa die Hälfte der hochpreisigen Konkurrenztitel.

Jack Orlando

Genre: Adventure Hersteller: Topware
Anspruch: Einsteiger und Fortgeschrittene System: MS-DOS
Sprache: Deutsch Anleitung: Deutsch
Preis: ca. 50 Mark Festplatte: 30 oder 120 MByte
Spieler: Einer

Minimum	Standard	Optimum
486/100 16 MByte RAM 2fach CD	Pentium 100 32 MByte RAM 8fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM 12fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden



Biederer Adventure-Krimi, aber preiswert.

Kain Pardon!

Legacy of Kain

Die meisten Spiele enden, wenn der Held stirbt. Bei Legacy of Kain geht das Grauen dann erst richtig los.



Kain saugt ein Opfer aus.

Kain wäre eigentlich ein ganz normaler Held, wenn es nicht diesen winzigen Unterschied gäbe: er ist ziemlich tot! Doch der junge Mann bekommt eine zweite Chance. Als Vampir wiedergeboren, kennt er nur noch eins – Rache! Und so machen Sie sich in **Legacy of Kain** daran, Ihre Mörder zu finden und genüsslich zu verhackstücken.

Seine Konsolen-Abstammung sieht man dem Spiel gleich an: Die mittelalterliche Welt ist strikt in Außen- und Innenräume unterteilt. Alle Gebäude sind rechtwinklig, sanfte Rundungen finden



Kain übt Vergeltung an seinen orangehaarigen Mördern.

sich nur in Gestalt zarter Maiden. Speichern ist nur in bestimmten Räumen möglich.

Zu Anfang haben Sie nur Ihr treues Schwert zur Hand. Später finden sich weitere Waffen und Rüstungen, von denen es nur wenige Varianten gibt. Im Gegensatz zum »großen Bruder« **Diablo** fehlen Erfahrungsstufen völlig.

Bissiger Blutsauger

Um eingesammelte Zaubersprüche einzusetzen, brauchen Sie einen Magievorrat, der sich durch Tränke oder Zauberkugeln erhöht. Hauen Sie einem Opfer Ihr Schwert um die Ohren, können Sie sein Blut aufsaugen. Je nach »Blutgruppe« erhöht oder senkt sich dann Ihre Lebens- oder Magie-Energie.

Vampire haben mangels Spiegelbild enorme Schwierigkeiten beim Rasieren. Auch das Tageslicht macht ihnen zu schaffen, so daß sie unter der Sonne schlechter kämpfen. Dafür darf Kain sich in einen

Werwolf, eine Fledermaus oder eine Nebelschwade verwandeln. Während der Werwolf Meister im Hindernisspringen ist, überfliegt der Miniatur-Batman ganze Landstriche, darf jedoch nicht kämpfen. In Schwadenform lassen sich Gewässer schmerzfrei überwinden, da Vampire und Werwölfe das feuchte Naß wie die Kelly-Family fürchten. Zwei weitere Verwandlungs-

zauber machen Kain unsichtbar oder verpassen ihm eine Tarnung, in der er den Menschen als Edelmann erscheint. Auf diese Art kann er mit ihnen reden, ohne daß sie gleich schreiend das Weite suchen.

Kains Mörder sind schnell dahingerafft, doch schon bald stellt sich heraus, wer dahinter steckt: Der mächtige Magier Nubrector, der es nicht nur auf Sie, sondern auch auf das Land Nosgoth abgesehen hat. Klar, daß der Übellings schnell von der Bildfläche verschwinden muß! **MD**



Furchtbar: Das Innere einer Gruft.

Martin Deppe



Auf Dauer zu blutarm

Zehn Minuten nach Spielbeginn: Langsam kann ich Gegner und Gegenstände vom Hin-

tergrund unterscheiden. Eine halbe Stunde später: Ein neuer Zauberspruch! Drei Stunden nach Spielstart: Die eintönige Landschaft nervt mich nur noch.

So läßt sich mein Test kurz zusammenfassen. Erst war ich entsetzt, dann neugierig, zuletzt gelangweilt. Wann kapieren Softwarefirmen endlich, daß PCs und Konsolen zweierlei Welten sind? Warum darf ich nur an bestimmten Punkten speichern? Warum gibt's nicht mehr Waffen? Weshalb wird jeder Dungeon, jede Hütte erst von CD nachgeladen? Hätte man hier sorgfältiger gearbeitet, wäre das Vampir-Abenteuer wirklich spannend geraten. Die riesige Welt und die Gegnerscharen sorgen immerhin dafür, daß Kains Rachefeldzug nicht zum kurzen Spaziergang gerät.

Blood Omen: Legacy of Kain

Genre: Action-Adventure
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Englisch
Preis: ca. 100 Mark
Spieler: Einer

Hersteller: Activision
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: 12 bis 195 MByte

Minimum	Standard	Optimum
486/66 16 MByte RAM 4fach CD	Pentium 133 16 MByte RAM 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM 8fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden

Mittelmäßiger Vampir-Rachefeldzug.

