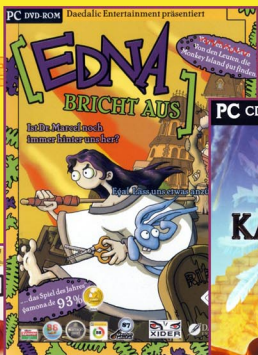


Marco Sowa

30 JAHRE ABENTEUER

Mehr als
200 Adventures
1976-2008



Sowa

Abenteuer

Marco Sowa

30 Jahre Abenteuer

**Mehr als 200 Adventure-Spiele
1976-2008**



Skriptorium-Verlag
Edition »Retrobooks«
34326 Morschen

www.skriptorium-vd.de
www.retrobooks.de
info@skriptorium-vd.de

Lesefutter für echte Computerfreaks

Verlagsanschrift:
Skriptorium-Verlag
Edition »Retrobooks«
Harald Horchler
Gartenstraße 4
34326 Morschen
Telefon: 05664 / 939946
Fax: 05664 / 939946
Internet: www.skriptorium-vd.de
Webshop: www.retrobooks.de
E-Post: info@skriptorium-vd.de
Satz und Layout: Harald Horchler
ISBN 978-3-938199-17-6

Printed in Germany

Sowa, Marco: 30 Jahre Abenteuer. Mehr als 200 Adventure-Spiele 1976-2008

© Copyright 2008 Skriptorium-Verlag. Alle Rechte vorbehalten. Jegliche Vervielfältigung von Texten, Tabellen, Grafiken oder Bildern, auch in elektronischer Form, bedarf der schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und der Markenschutzgesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften. Gleiches gilt für die Wiedergabe von Logos und Markennamen.

INHALTSVERZEICHNIS

Über den Autor	8	Quest for Glory II	58
Vorwort	9	Rise of the Dragon	59
Colossal Cave Adventure	11	Loom	60
Mystery House	12	The Secret of Monkey Island	62
Zork I	13	The Adventures of Willy Beamish	63
Softporn	14	Conquests of Camelot	64
Zork II	15	Leisure Suit Larry IV	65
Zork III	16	EcoQuest	66
King's Quest I	17	Cruise for a Corpse	67
King's Quest II	19	Leisure Suit Larry I (VGA)	68
Where in the World is Carmen		Leisure Suit Larry V	69
Sandiego?	20	Police Quest III	70
Space Quest I	21	Space Quest IV	71
The Black Cauldron	22	Fragen an Josh Mandel	72
King's Quest III	23	Space Quest I (VGA)	75
Déjà Vu	24	The Secret of Monkey Island II	76
Leisure Suit Larry I	25	Das Erbe	77
Maniac Mansion	27	Gobliiins	78
Police Quest I	28	Laura Bow II	79
Space Quest II	29	Police Quest I (VGA)	80
Movie	30	Quest for Glory I (VGA)	81
Gold Rush	32	Indiana Jones and the Fate of	
Fragen an Doug MacNeill	34	Atlantis	82
King's Quest IV	36	King's Quest VI	83
Leisure Suit Larry II	38	Quest for Glory III	85
Manhunter: New York	39	The Legend of Kyrandia: Book I ...	87
Police Quest II	40	Gobliiins II	88
Zak McKracken	41	Lure of the Temptress	89
20000 Meilen unter dem Meer	42	Conquest of the Longbow	90
Die Reise zum Mittelpunkt der Erde	43	Alone in the Dark	91
Zork Zero	44	The Legend of Kyrandia:	
Code-Name: ICEMAN	45	Book II – Hand of Fate	92
Laura Bow I	46	Daryl F. Gates' Police Quest IV ...	93
Leisure Suit Larry III	47	Blue Force	94
Manhunter: San Francisco	49	Freddy Pharkas	95
Hero's Quest (Quest for Glory I) ...	50	Gabriel Knight	97
Space Quest III	51	Quest for Glory IV	98
Future Wars	52	Space Quest V	99
Indiana Jones and the Last Crusade	53	Day of the Tentacle	100
Déjà Vu II	54	Sam & Max hit the Road	101
Heart of China	55	The 7th Guest	102
King's Quest I (VGA)	56	Simon the Sorcerer I	103
King's Quest V	57	Myst	104

Goblins Quest	105	Indiana Jones and the Infernal	
Innocent until Caught	106	Machine	152
King's Quest VII	107	Escape from Monkey Island	153
Alone in the Dark II	108	Alone in the Dark IV	154
Erben der Erde	109	Myst III	155
Under a Killing Moon	110	Das Geheimnis der Druiden	156
Beneath a Steel Sky	111	Runaway	158
The Legend of Kyrandia, Book III:		Simon the Sorcerer 3D	159
Malcolm's Revenge	112	Sherlock Holmes: The Mystery	
Woodruff and the Schnibble of		of the Mummy	160
Azimuth	113	Syberia	161
Alone in the Dark III	114	Post Mortem	162
Discworld	115	Indiana Jones and the Emperor's	
Leisure Suit Larry VI	116	Tomb	163
Innocent Until Caught II	117	URU: Ages Beyond Myst	164
Phantasmagoria	118	Tony Tough	165
Fragen an Mark Seibert	120	Syberia II	166
Gabriel Knight II	122	Baphomets Fluch III	167
Space Quest 6	123	Leisure Suit Larry VIII	168
Vollgas	124	Black Mirror	169
Torin's Passage	125	The Moment of Silence	170
The Dig	126	Gooka	171
The 11th Hour	127	The Westerner	172
Simon the Sorcerer II	128	Egypt III	173
Shivers	129	Aura I	174
Das Rätsel des Master Lu	130	Myst IV	175
Leisure Suit Larry VII	131	Sherlock Holmes: Das Geheimnis	
Lighthouse	132	des silbernen Ohrrings	176
Discworld II	133	Ni-Bi-Ru	177
Phantasmagoria II	134	Still Life	178
Urban Runner	136	Das Eulemberg-Experiment	179
Three Skulls of the Toltecs	137	Ankh	180
Rendezvous im Weltraum	138	Fragen an Florian Stadlbauer	
Baphomets Fluch	139	(Deck 13)	181
Riven	140	Reise zum Zentrum des Mondes	185
Monkey Island III	141	Bad Mojo Redux	186
Floyd	142	Agatha Christie: Und dann gab's	
Baphomets Fluch II	143	keines mehr	187
King's Quest VIII	144	Paradise	188
Quest for Glory V	146	Undercover	189
Shivers II	147	In 80 Tagen um die Welt	190
Grim Fandango	148	Ankh II	191
Gabriel Knight III	149	Sherlock Holmes: Die Spur der	
Discworld Noir	150	Erwachten	192
The longest Journey	151	Runaway II	193

Scratches	194	Lego Indiana Jones	227
Tony Tough II	195	Edna bricht aus	228
Geheimakte Tunguska	196	Goin' Downtown	229
Baphomets Fluch IV	197	Agon	230
Die Kunst des Mordens	198	Dracula III	231
Safecrackers	199	So Blonde	232
Criminal Intent	200	Perry Rhodan	233
Bone Gold	202	Cleopatra	234
Master of Disaster	203	Treasure Island	235
Simon the Sorcerer III	205	eXperience 112	236
Jack Keane	206	Lost	237
Sam & Max: Season One	207	Sunrise	238
Aura II	209	Der goldene Kompass	239
Sinking Island	210	Agatha Christie: Das Böse unter	
Belief & Betrayal	212	der Sonne	240
Ankh III	213	Darkness Within	241
Al Emmo	214	Culpa Innata	242
Sam & Max: Season Two	215	Geheimakte II	243
Everlight	216	Die ewigen Top 30 der	
Overclocked	217	Liebblingsadventures des Autors ..	244
Sherlock Holmes jagt Arsène		Ein Blick in die Zukunft	245
Lupin	218	Neuerscheinungen alter	
Go West!	219	Adventures	246
CSI: Eindeutige Beweise	220	Übersetzte Begriffe	247
Tell	221	Links	248
Nostradamus	222	Quellenverzeichnis	249
Reprobates	223	Index (Spiele)	250
Evil Days of Luckless John	225	Index (Interviews)	252
Dracula Origin	226		



ÜBER DEN AUTOR

Marco Sowa wurde 1974 in Köln geboren und wuchs in seiner Schulzeit mit Computern auf. Durch einen Bekannten erlangte er Mitte der 1980er-Jahre erstes Wissen über Adventures und Spieleentwicklung. Bei ihm infizierte er sich mit dem Virus der Computer-Spiele, als er *Leisure Suit Larry I* spielte, was im Übrigen erst frei ab 18 war!

Mit Begeisterung kaufte und spielte er immer mehr Adventures und entwickelte Computer-Spiele, speziell Adventures, zu seinem Hobby. 1997 machte er sein Hobby zum Beruf und entwickelt seitdem professionell Computer-Spiele. Bis heute produzierte er Spiele wie *Survival*, *Game Tycoon*, *The Ship*, *Criminal Intent* und *Ankh DS*, um nur einige wenige aufzuzählen.

VORWORT

Dieses Buch soll eine Übersicht der bisher erschienenen Abenteuerspiele (Adventures) aus meiner Sicht geben. Neben dem technischen Aspekt werden auch Storyhintergründe aufgeführt. Abschließend gibt es zu jedem Adventure eine Einschätzung von mir. Ich habe versucht, Informationen über alle veröffentlichten Titel zu bekommen. Die meisten sind mir bekannt, weil ich sie selbst gekauft und gespielt habe. Einige habe ich jedoch erst durch die Recherchen für dieses Buch kennen gelernt.

Vielleicht fragen Sie sich, warum das eine oder andere Spiel nicht enthalten ist. Vielleicht liegt das jedoch an der Auslegung der Genreeinstufung. Für viele ist zum Beispiel die *Ultima*-Reihe ein Adventure. Für mich ist es jedoch ein Rollenspiel und hat daher in diesem Buch nichts zu suchen. Diese Diskussion kann man sicherlich endlos fortführen, und jeder wird eine andere Meinung haben. Eine weitere Einschränkung, die ein Adventure erfüllen muss, ist das Computersystem, auf dem es gespielt werden kann: Ab dem Jahr 1990 muss es mindestens auf dem PC erschienen sein. Reine Konsolen-Adventures fanden daher nicht den Weg ins Buch.

Insgesamt habe ich in diesem Buch mehr als 200 Adventures beschrieben und aufgelistet. Ich hoffe, es geht vielen beim Lesen wie mir beim Schreiben: dass viele tolle Erinnerungen vergangener Zeiten wieder ins Gedächtnis kommen. Sicher fragen Sie sich: Warum schreibt jemand ein solches Buch? Es geschah im Jahr 1985. Mein damals bester Freund Alexander war Vorreiter, was Computerspiele anging. Bei ihm stand zuerst ein Texas-Instruments-Rechner, kurz TI 99 4/A. Wir spielten Spiele wie *Alpiner* (Bergsteigen) oder *TI Space-Invaders*. Als ich dann meinen Schneider CPC bekam, spielten wir auch auf diesem System einiges an Spielen. Die Spiele wurden teilweise auch über mehrere Wochen hinweg gespielt. Wir programmierten auch Spiele an beiden Systemen.

Eines Tages bekam er dann einen PC. Ich glaube, es war ein 186er, es kann aber auch ein 286er gewesen sein. Sein erstes Spiel zog uns in den Adventurebann, und es war geschehen: *Leisure Suit Larry I* ließ uns Monate an nichts anderes mehr denken. Obwohl das Spiel erst frei ab 18 war, spielten wir es immer weiter. Aber wir lösten es nie. Vielleicht war *Larry* auch Ausschlag gebend dafür, dass ich mich mit den Adventures von Sierra am ehesten identifizieren konnte. Die Konkurrenz von Lucasfilm Games (heute LucasArts) war zwar auch sehr gut, gefiel mir aber nicht ganz so gut. Schließlich folgte auf meinen Schneider CPC ein Amiga 500, und von da ab kaufte ich mir im Monat mehrere Spiele aus dem Hause Sierra. Irgendwann hatte ich mehr als 40 Adventures von Sierra. 1997 stieg ich dann professionell in die Branche ein. Bis zur Erstellung dieses Buches habe ich mehr als 40 Spiele für den PC und das Nintendo DS entwickelt und produziert.

Einige Firmen prägten die Adventuregeschichte. In den Anfängen waren viele Neuerungen immer wieder Ken und Roberta Williams zu verdanken. Sie entwickelten von Anfang der 1980er bis Ende der 1990er sehr viele Adventures mit ihrer Firma Sierra On-Line und erschufen immer wieder neue Techniken. Zudem haben sie das Punktesystem bei den Adventures populär gemacht, an dem sie lange festhielten. Für bestimmte gelöste Quests bekam man Punkte, und man sah auch, wie viele Punkte man insgesamt erreichen konnte (was in der Praxis allerdings des Öfteren nicht klappte!).

Aber auch LucasArts entdeckte in den 1980ern und 1990ern sehr viele neue Spielmöglichkeiten. Als dritte wichtige Firma in der Adventure-Historie sehe ich dtp, denen es sicher mit zu verdanken ist, dass die Adventures im Jahr 2002 ein furioses Comeback schafften, nachdem sich ab ca. 1997/98 kaum noch ein Publisher traute, ein Adventure auf den Markt zu bringen. Das lag sicherlich auch an den neuen Möglichkeiten der 3D-Karten, und Actionspiele verkauften sich zudem gut, aber das Genre war zu diesem Zeitpunkt einfach tot, weil viele Versuche, 3D mit dem Adventuregenre zu kombinieren, scheiterten.

In diesem Buch werde ich meine Erfahrungen und Gedanken beim Spielen vieler Adventures veröffentlichen. Dazu gebe ich Einschätzungen sowie ein paar Anekdoten zu einigen Adventures ab. Interviews mit großen Persönlichkeiten runden das Buch ab.

Nun aber viel Spaß beim Lesen wünscht

Marco Sowa

COLOSSAL CAVE ADVENTURE

Publisher: Will Crowther/Don Woods
Entwickler: Will Crowther/Don Woods
Erscheinungsjahr: 1976
erschienen auf: Apple II, Unix, PC
Engine: unbekannt

Im Jahr 1976 schrieben Will Crowther und Don Woods das *Colossal Cave Adventure*, das aber eigentlich nur *Adventure* genannt wurde. Es war ursprünglich für den Apple II entwickelt worden. Jim Gillogly von der Firma Rand Corporation verbrachte mehrere Wochen damit, den Code (mit Woods' und Crowthers Erlaubnis) von Fortran auf C für Unix zu portieren, da die meisten Unix-Systeme diesen C-Nachfolger unterstützten. Gillogly portierte den Code später mit der Hilfe von Walt Bilofsky (Gründer der Firma The Software Toolworks, welche später in Mindscape umbenannt wurde) für den IBM-PC. Diese Version wurde jedoch erst 1981 unter dem Namen *The Original Adventure* veröffentlicht. Das ursprüngliche Spiel *Adventure* wurde von der Firma Decus (The Digital Equipment Corporation User Group) vermarktet und mit den ersten IBM-PC-Systemen ausgeliefert.

Im Spiel konnte man Zaubersprüche verwenden. Diese wurden mit der Tastenkombination »XYZZY« aktiviert. Dies galt als erster Cheat in einem Spiel.

Einschätzung

Heute ist es kaum noch vorstellbar, dass solche Spiele viele Computernutzer in ihren Bann zogen. Ohne Grafik und Sound, nur einfach mit Texten erschufen Will Crowther und Don Woods ein neues Genre. Das Spiel ist heute noch in verschiedenen Versionen zu finden.

```
There is no way to go that direction.
You're at hill in road.
>north
Okay
>north
You're at end of road again.
>south
You are in a valley in the forest beside a stream tumbling along a
rocky bed.
>south
At your feet all the water of the stream splashes into a 2-inch slit
in the rock. Downstream the stream-bed is bare rock.
>south
You are in a 20-foot depression floored with bare dirt. Set into the
dirt is a strong steel grate mounted in concrete. A dry stream-bed
leads into the depression.
The grate is locked.
>south
You are in open forest, with a deep valley to one side.
>east
You're in valley.
>
```

MYSTERY HOUSE

Publisher:	On-Line Systems
Entwickler:	Roberta und Ken Williams
Erscheinungsjahr:	1980
erschienen auf:	Apple II
Engine:	unbekannt



Roberta Williams und ihr Mann Ken produzierten 1980 das erste Grafikadventure mit dem Namen *Mystery House*. Die beiden wussten zu diesem Zeitpunkt noch nicht, welche Lawine sie auslösten und welche revolutionären Schritte sie in den nächsten Jahrzehnten vollbringen würden.

Damals arbeitete Ken als Programmierer an einem Einkommensteuerprogramm. Als er eines Tages in seinem Heimbüro seinen Computer untersuchte, fand er etwas, das *Colossal Cave Adventure* hieß. Er staunte nicht schlecht, als er ein Wort eingab und ein Computer – 3000 Meilen entfernt – antwortete: »Du stehst am Ende einer Straße vor einem kleinen Steingebäude. Rund um dich rum ist ein Wald. Ein kleiner Strom fließt aus dem Haus in einen Gully«. Fasziniert rief er seine Frau Roberta, um ihr seine Entdeckung zu zeigen. An diesem Nachmittag arbeitete Ken nicht mehr und auch in den nächsten Nächten fanden die beiden keinen Schlaf mehr ... Roberta wollte nun ihr eigenes Spiel umsetzen, jedoch nicht als reines Textadventure mit Beschreibungstexten. Ihr schwebten Grafiken vor, die dem Spieler zeigen, wo man sich gerade befindet. Roberta besprach dies mit ihrem Mann, und er half ihr bei der Programmierung. Somit entstand das erste Grafikadventure der Welt für den Apple II (welcher übrigens 1979 ein Weihnachtsgeschenk der beiden war). Es gab keine Animationen. Es gab lediglich Striche und ein Zwei-Wort-Eingabesystem für einfache Kombinationen von Befehlen wie zum Beispiel »Nimm Besen«.

Es war der Anfang zweier Personen, die in den nächsten fast zwei Jahrzehnten weitere tolle Adventures entwickelten und eine der größten Spiele-Entwickler- und Publisher-Firma aufbauten.

Das Spiel findet in einer alten Villa statt. Es handelt vom Agatha-Christie-Krimi »Zehn kleine Negerlein«. Der Spieler durchsucht das Haus und findet noch sieben weitere Personen, unter denen sich allerdings ein Mörder befindet. Ziel des Spiels ist es, herauszufinden, wer der Mörder ist und wer das nächste Opfer sein könnte.



Einschätzung

Das Spiel war der erste Meilenstein der Williams-Familie in der Adventure-Historie. Es verbindet eine spannende Story mit den ersten Grafiken in einem Abenteuerspiel.

ZORK I: THE GREAT UNDERGROUND EMPIRE



Publisher: Infocom
Entwickler: Infocom
Erscheinungsjahr: 1980
erschienen auf: PC, Amiga, Atari ST, Tandy, Schneider CPC,
Atari 800, Apple II, Apple Mac, C64
Engine: unbekannt

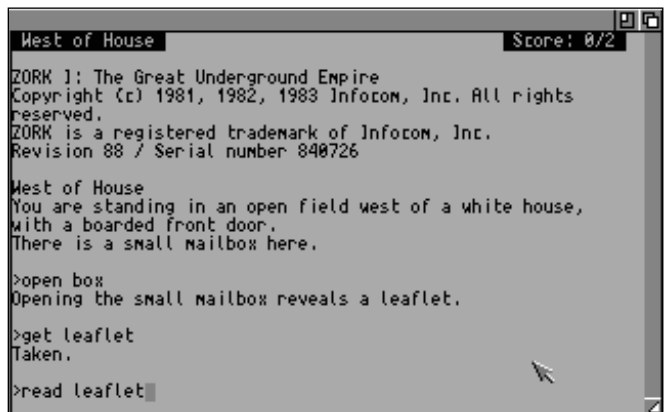
Zork war eigentlich der Nachfolger des Spiels *Adventure* und wurde bereits 1977 von den Studenten Marc Blank und Dave Lebling programmiert. Es war praktisch erst das zweite reine Textadventurespiel. Das Spiel war damals noch nicht kommerziell und wurde dazu auch in *Dungeon* umbenannt, da das Wort »Zork« ein Ausdruck der Studierenden war, welcher ein unfertiges Programm beschrieb.

1979 wurde von den Studenten nach deren Studium die Firma Infocom gegründet. Das Spiel wurde wieder in *Zork* umbenannt und erschien dann 1980 kommerziell auf vielen Systemen. Auf Grund der geringen Speichergrößen der damaligen Computer wurde nur ein Teil des Spiels veröffentlicht, und zwar unter dem Namen *Zork I*. In den darauf folgenden Jahren erschienen dazu noch der zweite und dritte Teil.

Activision stellte die PC-Version als jetziger Inhaber der Rechte zum kostenlosen Download ins Internet (Link am Ende des Buchs).

Einschätzung

Ich habe früher auch die *Zork*-Spiele angespielt. Da ich meine ersten Erfahrungen mit Computern jedoch erst 1984 hatte, wo es schon einige Spiele mit Grafik gab, konnte ich mich für reine Textadventures nicht sehr begeistern. Trotzdem war diese Art der Spiele sehr wichtig für die Adventure-Geschichte.



SOFTPORN

Publisher: On-Line Systems
Entwickler: On-Line Systems
Erscheinungsjahr: 1981
erschienen auf: Apple II, Atari 800
Engine: unbekannt



Softporn diente als Vorlage für den späteren Hit aus der Feder von Al Lowe mit dem Namen *Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards* (kurz *Larry I*), das im Jahr 1987 entwickelt und veröffentlicht wurde. *Softporn* war jedoch ein reines Textadventure. Handlung und Quests wurden später komplett in *Larry I* übernommen.

Das Spiel wurde von Al Lowe programmiert. Ziel des Spiels ist es, Frauen anzusprechen und sie ins Bett zu bekommen. Dabei gab es einen gewissen Humor, den das Spiel und der Hauptcharakter dem Spieler rüberbrachte.

Die Verpackung des Spiels zeigt einen Whirlpool, in dem drei Frauen Champagner trinken. Die Frau ganz rechts ist übrigens Roberta Williams!

Einschätzung

Auch wenn *Softporn* eine lustige, neuartige Story bot, so war es nicht so erfolgreich wie *Mystery House* oder später *Leisure Suit Larry*.

```
I'm in a hallway.
Items in sight are: a desk, a businessman
Other areas are: North & East

What shall I do? LOOK DESK
It's drawer is shut

What shall I do? OPEN DRAWER
Ummm.....HUH??

What shall I do? OPEN DRAWER
Ok

What shall I do? LOOK IN DRAWER
I'm in a dimly lit hallway. The paint is peeling off the walls and the floor
hasn't been cleaned in months. Cockroaches run across the floor- jumping as
the loosely installed lightbulb crackles and flickers. An old desk sits pushed
against the wall. A businessman sits on a broken chair. Seems kind of drunk!

What shall I do? _
```

Softporn

ZORK II: THE WIZARD OF FROBOZZ



Publisher: Infocom
Entwickler: Infocom
Erscheinungsjahr: 1981
erschienen auf: PC, Amiga, Atari ST, Schneider CPC, Atari 800,
Apple II, C64
Engine: unbekannt

Ein Jahr nach dem ersten folgte der zweite Teil, der auch einen Teil des Ursprungsspiels beinhaltet. Sonst hatte sich nichts geändert. Auch *Zork II* war ein reines Textadventure.

Einschätzung

Ich habe mir den zweiten Teil des Spiels nicht mehr angeschaut.

```
Inside the Barrow                                     Score: 0/1

ZORK II: The Wizard of Frobozz
Copyright (c) 1981, 1982, 1983 Infocom, Inc. All rights
reserved.
ZORK is a registered trademark of Infocom, Inc.
Version 48 / Serial number 840904

Inside the Barrow
You are inside an ancient barrow hidden deep within a dark
forest. The barrow opens into a narrow tunnel at its
southern end. You can see a faint glow at the far end.
A strangely familiar brass lantern is lying on the ground.
A sword of Elvish workmanship is on the ground.

>get sword
Taken.

>
```

ZORK III: THE DUNGEON MASTER

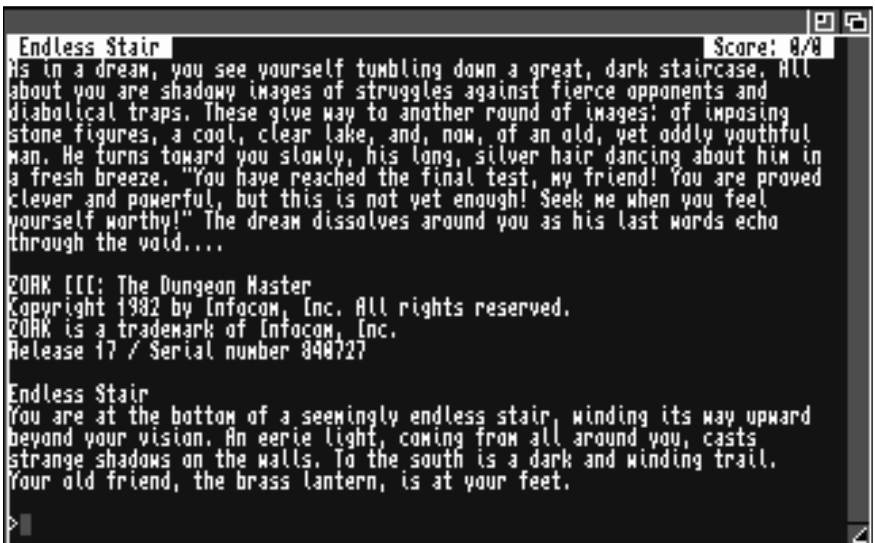


Publisher: Infocom
Entwickler: Infocom
Erscheinungsjahr: 1982
erschienen auf: PC, Amiga, Atari ST, Schneider CPC, Atari 800,
Apple II, C64
Engine: unbekannt

1982 folgte dann der dritte Teil, der noch einiges vom Ursprungsspiel beinhalten sollte. Zudem ging der Inhalt aber auch über das Ursprungsspiel hinaus. Optisch sahen sich alle Versionen sowohl auf der Verpackung als auch im Spiel sehr ähnlich. Einzig die Textfarbe konnte in einer Version geringfügig abweichen. Auf der Verpackung wurde lediglich die Steinszahl I, II oder III ausgetauscht.

Einschätzung

Alles in allem ist *Zork* jedem zu empfehlen, der einmal alle Adventure-Arten spielen möchte. Heutzutage kann man sich kaum noch vorstellen ein Spiel ohne Grafik, in reinem Textmodus, zu spielen.



Zork III

KING'S QUEST I: QUEST FOR THE CROWN



Publisher: IBM, Sierra On-Line
Entwickler: Sierra On-Line
Erscheinungsjahr: 1984
erschienen auf: PC, Amiga, Atari ST, Tandy, Apple II,
Apple Mac, Sega Master System
Engine: AGI

King's Quest I habe ich als Bundle zusammen mit dem zweiten und dritten Teil gekauft – leider erst nach *King's Quest IV*, welches ich ungefähr im Jahr 1988 bewundern durfte.

Die Grafik war bei Erscheinen revolutionär, da bis dato die Spiele lediglich Textausgabe oder simple Grafik in zwei Farben beinhalteten – auch wenn die Pixel sehr dick wirkten und (aus heutiger Sicht) nur 16 Farben benutzt wurden.

Unter den Grafiken hatte man einen Textparser, mit dem man bestimmte Befehle auf Englisch eingeben konnte wie zum Beispiel »look tree«, »examine tree«, »look in hole«, »use handle« (diese Befehle stammen in dieser Reihenfolge übrigens aus *King's Quest III*). Es gab viele Diskussionen um diese Art der Spielsteuerung, weil viele sagten, dass es zu frustrierend sei um so im Spiel weiterzukommen. Nach meiner Meinung war dieses Parser-System jedoch durchweg positiv. Sicher waren später Point-&-Click-Systeme auch sehr leicht zu bedienen, jedoch ist mein Hauptkritikpunkt, der sich bis heute hält: Weiß man bei Point-&-Click-Adventures irgendwann mal nicht mehr weiter, klickt man solange mit irgendwelchen Gegenständen umher, bis es weiter geht. Damals musste man sehr viel mehr denken und kombinieren. Einen Nachteil hatte dieser erste Text-Parser von Sierra aber doch: Manchmal musste man bestimmte Aktionen sehr schnell eingeben. Hat man sich dann dort vertippt, so konnte das das Ende des Spiels bedeuten – ein neuer Spielstand musste dann geladen werden.

Das Spiel basierte auf der AGI-Engine (Adventure Game Interpreter), die ständig von Sierra erweitert wurde und mit der man in relativ kurzer Zeit neue Adventures entwickeln konnte. Man merkte, dass Ken Williams wusste, was er tat und an die Zukunft dachte.

Die AGI-Engine war auch in der Lage, Spielstände beliebig abzuspeichern und neu zu laden, was gerade bei Sierra-Adventures sehr wichtig war, weil man mit seiner Figur auch sterben oder in eine Sackgasse gelangen konnte, wenn man bestimmte Gegenstände nicht aufgenommen hatte, jedoch dorthin nicht mehr zurück kam. In der Menüleiste wurde zudem die Punktzahl angegeben. So wusste man ständig, wieviel des Spiels man bereits ungefähr geschafft hatte.

Die Spielfigur – in *King's Quest I* war es Sir Graham – wurde mit den Cursortasten zu bestimmten Plätzen oder aus dem Bild heraus gesteuert, was dann ein neues Bild laden ließ. Das Spiel wurde damals für sage und Schreibe 700000 Dol-

lar von Ken Williams und sechs fest angestellten Programmierern entwickelt und rechnete sich erst mit den Umsetzungen für andere Systeme wie Amiga, Tandy 1000, Apple II, Atari ST und Sega Master System.

Der Inhalt bezog sich auf eine königliche Familie, denn der spätere König Graham und seine Familie wurden in den nachfolgenden Teilen der Serie immer als Hauptperson ernannt, um spannende Aufgaben und Quests zu lösen. Die *King's Quest*-Reihe sah auf den ersten Blick so aus, als spreche sie besonders Kinder an, weil im Spiel gern bekannte Plätze und Personen aus Märchen verwendet wurden.

Im Jahr 1990 setzte Sierra alte Adventures mit neuer Grafik im VGA-Modus um. *King's Quest I* war jedoch das einzige, welches zwar erneuert, jedoch nicht auf den Stand der Technik gebracht wurde. Während alle anderen Remakes in schicker VGA-Grafik neu aufgelegt wurden, wurden für das Remake des ersten *King's Quest* nur die SCI-Engine und weiterhin 16 Farben (wie im Original) benutzt. Außerdem wurde die Steuerung den aktuellen Adventures dieser Zeit angepasst.

Die Story und das Gamedesign blieb jedoch 1:1 gleich.

Diese Remakes waren jedoch leider nicht besonders erfolgreich, daher wurden neben den ersten Versionen der verschiedenen Adventure-Reihen keine weiteren offiziell entwickelt. Lediglich einige Fan-Remakes gab es noch.

Aus dem Königreich Daventry wurden drei wichtige magische Gegenstände gestohlen: der magische Spiegel, das magische Schild und die magische Truhe. Der alte König Edward schickt seinen besten Ritter, Sir Graham, aus, um diese wieder in den Besitz des Königreichs zu bringen. Als Belohnung stellt er ihm in Aussicht, sein Nachfolger zu werden.

Einschätzung

Auch wenn ich die Story persönlich etwas schwer fand und das Spiel erst zu Zeiten besserer Grafikadventures gespielt habe, denke ich, dass dieses Spiel ein wichtiger Meilenstein der Adventures war. Ich erinnere mich noch heute gern an *King's Quest I* zurück.

Anekdote

Da die *King's Quest*-Reihe meine Lieblingsreihe wurde, benannte ich 1991 meine damalige Mailbox nach dem Hauptschloss der königlichen Familie, nämlich »Castle Daventry«!



King's Quest I

18

KING'S QUEST II: ROMANCING THE THRONE



Publisher: Sierra On-Line
Entwickler: Sierra On-Line
Erscheinungsjahr: 1985
erschienen auf: PC, Amiga, Atari ST, Tandy, Apple II,
Sega Master System
Engine: AGI

• Auch in *King's Quest II* spielt der gerade zum König berufene Graham die Hauptrolle. Der magische Spiegel zeigt ihm eine wunderschöne Frau, Valanice, die in einem Elfenbeinturm eingesperrt ist. Die Frau hat es ihm so angetan, dass er beschließt, sie zu befreien. Er teleportiert sich in die Welt von Kolyma. Zahlreiche Quests führen ihn dort durch das Meer, die Luft und den Tod, damit er die Schlüssel für die drei Türen bekommt, um die Welt von Hexe Hagatha zu betreten. Diese nämlich hat Valanice eingesperrt. Das Spiel basiert auf der gleichen Engine wie der erste Teil und unterscheidet sich weder im Grafikstil noch in irgendeiner anderen Spieltechnik vom ersten Teil.

Einschätzung

King's Quest II gefiel mir ebenso gut wie der erste Teil der Serie. Zwar bot die Grafik nichts Neues, jedoch war mir diese damals auch noch nicht so wichtig. Das Spiel hatte, genau wie der erste Teil, eine schöne märchenhafte Story und sehr viele tolle Quests.



WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO?



Publisher:	Bröderbund
Entwickler:	Sculptured Software
Erscheinungsjahr:	1985
erschienen auf:	PC, Amiga, Atari ST, Apple II, C64, Apple Mac
Engine:	unbekannt

1985 erschien das Spiel bereits für den C64 und den Apple II. 1989 folgten dann weitere Umsetzungen, ehe 1993 die Version für den Apple Mac fertig gestellt wurde.

Das Spiel bot einen automatischen Speichervorgang. Es war komplett auf Englisch, besaß hier in Deutschland jedoch immerhin eine deutsche Anleitung. Die Testwertungen lagen so im Schnitt zwischen 60 und 75 %. Leider war bei dem Spiel viel dem Zufall überlassen, und so nahm der Spielspaß relativ schnell ab, weil der Spieler viele Geschehnisse nicht beeinflussen konnte und diese willkürlich passierten.

Einschätzung

Ich habe das Spiel leider nie gespielt, bei den Recherchen zu diesem Buch tauchte der Name immer wieder auf, woraufhin ich es natürlich aufgenommen habe. Wären die Zufallsaktionen im Spiel nicht gewesen, wäre es wohl durchaus zu empfehlen gewesen, aber so sank die Langzeitmotivation der Spieler wohl mit längerem Spielen immer weiter ab.



Where in the World is Carmen Sandiego?

SPACE QUEST I: ROGER WILCO IN THE SARIEN ENCOUNTER



Publisher:	Sierra On-Line
Entwickler:	Sierra On-Line
Erscheinungsjahr:	1986
erschienen auf:	PC, Amiga, Atari ST, Apple II
Engine:	AGI

Scott Murphy und Marc Crowe, die sich selbst auch »Two Guys from Andromeda« nannten, erschufen 1986 dieses Spiel über einen tollpatschigen Welt-raum-Hausmeister namens Roger Wilco, dessen Namen schnell Kultstatus erreichen sollte.

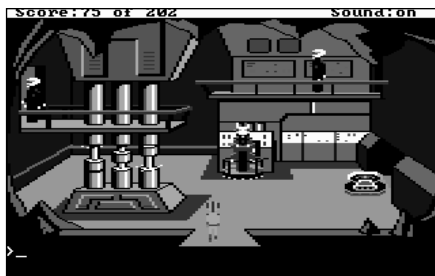
Das Spiel lief zu dem diesem Zeitpunkt, wie alle Sierra-Adventures, im 16-Farb-Modus und mit einem Textparser. Benutzt wurde auch hier die AGI-Engine. Es gab zwei Versionen des Spiels: eine 1986 und eine 1987, die nach der Entwicklung des zweiten Teils der Serie komplett überarbeitet wurde. 1992 erschien dann wie bei einigen anderen *Quest*-Spielen von Sierra eine VGA-Fassung inkl. Soundkarten- und Mausunterstützung sowie mit verbesserter Grafik. Marc Crowe arbeitete bei Sierra nicht nur an *Space Quest*, sondern auch an anderen Titeln mit.

Auch dieses Adventure von Sierra hat eine bekannte Stelle, an der es zu Problemen im Spielverlauf kommen kann: Relativ am Anfang gibt es ein Objekt, welches man später im Spiel benötigt. Es ist nur zwei oder drei Pixel groß. Vergisst man, es mitzunehmen, so kann man später nur hoffen, dass man am Anfang abgespeichert hat und muss ab diesem Punkt – wenn man denn weiß wo – bis zum Ende alles neu durchspielen.

Roger Wilco ist ein Mitglied der Reinigungsmannschaft an Bord des wissenschaftlichen Raumschiffs Arcada, das ein starkes Gerät, den Sternengenerator, besitzt. Roger bemerkt, dass das Schiff von einigen Außerirdischen angegriffen worden ist. Er kann das Raumschiff jedoch noch rechtzeitig verlassen. Nach der Bruchlandung findet er sich an einem trockenen und unfruchtbaren Ort wieder, dem Planeten Keron. Roger muss hinter das Geheimnis der Außerirdischen kommen.

Einschätzung

Die erste Episode der *Space Quest*-Saga war sicherlich nicht das beste Sierra-Adventure zur damaligen Zeit. Alles in allem ist es aber solide, bietet gute Quests und ist zudem noch witzig.



Space Quest I

21

THE BLACK CAULDRON

Publisher: Sierra On-Line
Entwickler: Sierra On-Line
Erscheinungsjahr: 1986
erschieden auf: PC, Amiga, Atari ST, Apple II
Engine: AGI



The Black Cauldron war eine der ersten Umsetzungen eines Films in ein Computerspiel, in diesem Fall von Disneys »Taran und der Zauberkessel«. Es wurde von Al Lowe produziert – genau jenem Al Lowe, der *Softporn* entwickelte und sich später für die *Leisure Suit Larry*-Reihe verantwortlich zeigte.

Das Spiel wurde, wie zu der Zeit alle Adventures, mit der AGI-Engine entwickelt, jedoch war die Steuerung anders als bei den anderen Adventures. Auf den Textparser wurde verzichtet, dafür konnte man bestimmte Befehle wie »schauen« oder »benutzen« mit bestimmten Tasten aufrufen oder zum Beispiel das Inventar ansehen. Das erleichterte das Spiel enorm, da man durch den Befehl »benutzen« einen Gegenstand aufnehmen, aber auch mit jemandem sprechen konnte. Diese Art der Steuerung fand in einer ähnlichen Art erst wieder einige Jahre später in *King's Quest VII* Anwendung.

Der Sound bestand aus Piepstönen, wie es zu dieser Zeit Standard war, und die Story wurde komplett aus dem Film übernommen.

Einschätzung

Das Spiel zeigte sehr früh, wie spätere Adventures zu steuern sein könnten. Anscheinend glaubte man zu dieser Zeit noch nicht so recht an diese Steuerung. So blieb das Spiel vorläufig das einzige von Sierra ohne Textparser.



Alles in allem macht das Spiel Spaß, und Freunden des Films ist das Adventure auch heute noch sehr zu empfehlen. Man kann es übrigens kostenlos auf der Webseite von Al Lowe downloaden (Link am Ende des Buches).

KING'S QUEST III: TO HEIR IS HUMAN



Publisher: Sierra On-Line
Entwickler: Sierra On-Line
Erscheinungsjahr: 1986
erschienen auf: PC, Amiga, Atari ST, Tandy, Apple II,
Sega Master System
Engine: AGI

In *King's Quest III* spielt zum ersten Mal nicht Graham die Hauptrolle, sondern ein Junge namens Gwydion, der von einem Zauberer namens Manannan gefangen gehalten wird. Auch dieses Spiel der Serie basiert auf dem gleichen Grafikstandard (der AGI-Engine) wie die ersten beiden Teile und bietet neben dem Textparser wieder 16 Farben.

In dem Spiel verzaubert man seinen Gegner, den Zauberer Manannan, in eine Katze. In einer späteren Episode der *King's Quest*-Reihe wurde dieses Thema wieder aufgegriffen: Im fünften Teil droht dessen Bruder Mordack damit, die königliche Familie an eben diese Katze zu verfüttern, wenn man ihm nicht einen Wunsch erfüllt.

Das Adventure spielt im Land von Llewddor. Gwydion wurde vom Magier aus Davenry entführt, als er noch jung war. Im Spiel muss man Zaubersprüche anwenden und zuvor diverse Gegenstände zusammensuchen. Das Ganze wird durch eine laufende Uhr erschwert. Die Zaubersprüche stehen in der Anleitung. Gibt man ein falsches Wort ein, so kann es sein, dass man sich in eine Katze verwandelt, und das Spiel ist zu Ende.

Einschätzung

Ich finde nach wie vor, dass dieser dritte Teil der schwerste der Serie ist, weil man am Anfang in einer bestimmten Reihenfolge bestimmte Dinge erledigen und dabei noch ständig die Uhr im Auge behalten musste, da man sonst vom Zauberer in eine Katze oder Ähnliches verzaubert wurde und das Spiel zu Ende war. Da kam bei mir und sehr vielen anderen Spielern schnell Frust auf. Hatte man jedoch bestimmte Hürden (die ich persönlich nur per Komplettlösung geschafft habe, und selbst da brauchte ich einige Versuche ...) erfolgreich genommen, entwickelte sich das Spiel, von der Story her, positiv.



King's Quest III
23

DEJA VU: A NIGHTMARE COMES TRUE



Publisher:	Mindscape
Entwickler:	ICOM Simulations
Erscheinungsjahr:	1986
erschienen auf:	PC, Amiga, Atari ST, Apple II, Apple Mac, C64, NES
Engine:	MacVenture



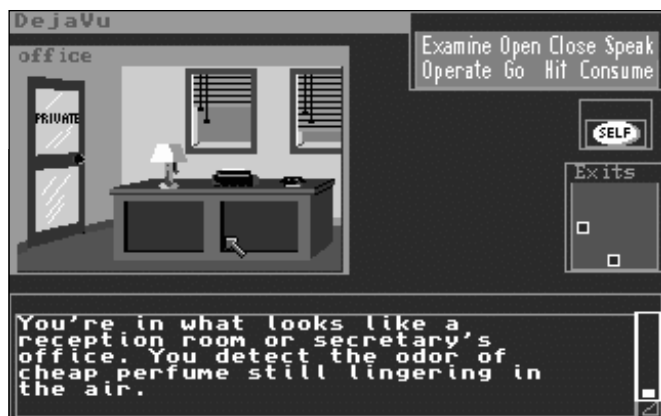
Is *Déjà Vu* 1986 erschien, brachte es eine Neuerung gegenüber anderen Adventures mit: eine Steuerung, die später auch die LucasArts-Spiele inspirieren sollte. Das Spiel wurde komplett mit der Maus gesteuert und somit war auch der Begriff »Point & Click«-Steuerung« geboren. Das Spiel erschien auf sehr vielen Systemen, kam ursprünglich aber vom Apple Mac.

Der Bildschirm war damals schon in mehrere Bereiche unterteilt. Es gab ein Inventar, eine Leiste mit den Befehlen, unten sah man einen Bereich mit aktuellen Informationen zur aktuellen Ansicht, rechts war eine kleine Karte zu sehen und in der Mitte der Hauptbildschirm.

Der Spieler erwacht eines Morgens im Badezimmer, weiß allerdings nicht, wie er dorthin gekommen ist. In einem Büro wird eine Leiche gefunden und der Spieler wird des Mordes beschuldigt. Man muss versuchen, die Wahrheit herauszufinden, wird zudem aber auch von der Polizei gejagt.

Einschätzung

Déjà Vu wurde von vielen, völlig zu Recht, als Richtungweisendes Adventure angesehen. Schließlich war es das erste, das eine moderne Steuerung benutzte.



Deja Vu

LEISURE SUIT LARRY IN THE LAND OF THE LOUNGE LIZARDS



Publisher:	Sierra On-Line
Entwickler:	Sierra On-Line
Erscheinungsjahr:	1987
erschienen auf:	PC, Amiga, Atari ST, Tandy, Apple II, Sega Master System
Engine:	AGI

Mit vielen Erinnerungen denke ich an den ersten Teil von *Larry* zurück. Es basierte auf der Story und den Quests von *Softporn*. Ich habe es etwa Mitte der 1980er-Jahre gespielt. Mein damals bester Freund hatte es durch seinen Vater bekommen und wir spielten es rauf und runter. Es war für mich das erste richtige Adventure und ich war sofort angetan. Grafisch hatte es für die damalige Zeit schon viel zu bieten: Genau wie bei *King's Quest I* bis *III* lief das Spiel mit 16 Farben, Piepsound über den internen PC-Lautsprecher und gesteuert wurde es mit den Cursortasten sowie durch Texteingaben.

Das Spiel war einfach witzig. Einige klassische Gags waren zum Beispiel:

- Ging man aus Versehen auf die Straße, wurde man überfahren.
- Benutzte man beim Sex kein Kondom, bekam man eine lustig dargestellte Geschlechtskrankheit.
- Stand man zu lange vor dem Supermarkt, wurde man von einem Hund angepinkelt.
- Ging man in den Hinterhof und von dort nicht wieder schnell zurück auf die Straße, wurde man verhaun.
- Starb man im Hinterhof, ging der Boden auf und man sah eine Fabrik, die aus dem toten Larry einen neuen Larry machte.
- Im Supermarkt muss man ein Kondom kaufen. Zu Beginn schaut Larry, ob auch keiner in der Nähe ist. Der Verkäufer stellt Larry zahlreiche Fragen wie die Größe, die Geschmacksrichtung usw. Am Ende ruft der Verkäufer (der übrigens auf den Namen Saddam hört und Larry erschießt, wenn er seine Einkäufe nicht bezahlt) durch den Laden, was Larry für ein Kondom kaufen möchte. Viele Leute schauten hinter den Regalen hervor und riefen, dass Larry ein Perversling sei.

Zu Beginn des Spiels muss man diverse Fragen beantworten, um zu überprüfen, ob man tatsächlich mindestens 18 Jahre alt ist. Jahre später erfuhr ich, dass man durch Drücken der Tasten **Alt** **X** diese Fragen umgehen konnte!

1991 machte Sierra ein VGA-Remake. Story und Quests blieben gleich, Grafik, Sound und Steuerung wurden an den Stand der Technik angepasst. Leider waren

diese Remakes nicht sehr erfolgreich, und so gab es keine weiteren offiziellen Remakes von *Larry*.

Larry versucht in der Stadt Frauen kennen zu lernen und diese ins Bett zu bekommen. Larry ist jedoch ein typischer Loser, der einen weißen Polyester-Anzug trägt, chronisch pleite ist und ständig Mundgeruch hat. Um an Geld zu kommen, muss er mehrfach im Spiel im Casino versuchen, Geld zu gewinnen. Gut, dass das Spiel eine Speicherfunktion bot, weil es im Casino reiner Zufall war, ob man gewann oder verlor. Sex mit den Frauen wurde mit einem schwarzen Kasten gezeigt, der sich hoch und runter bewegte. Zudem stand auf ihm: »zensiert«. Mit einer Prostituierten muss man im Spiel Sex haben, jedoch ein Kondom benutzen, weil man sonst an einer Geschlechtskrankheit stirbt. Entfernt man das Kondom nicht, wird man auf der Straße vom Polizisten verhaftet.

Einschätzung

Für mich war *Larry I* der Beginn meiner Liebe zu Adventurespielen. Daher ist es für mich ein ganz besonderes Spiel, welches mit seinem Spaß, seinen Quests und einem typischen MöchtegernFrauenhelden glänzt.

Anekdoten

Viele Rätsel konnte ich damals einfach nicht lösen. Zum Beispiel wurde im Spiel an einer Tür von einem Zuhälter nach einem Passwort gefragt. Wir wären nie auf die Lösung gekommen, bis ich einem Bekannten über das Spiel erzählte und er mir sagte: »Ach, das Passwort erfährst du in Lefty's Bar, einfach mehrmals auf dem Klo die Sprüche auf der Wand durchlesen.« Es heißt: »Ken sent me« – wohl in Anlehnung an Ken Williams, den Mann, der aus Sierra eine der bekanntesten Spielefirmen machte. Wir wollten das Spiel damals dann per Komplettlösung beenden, jedoch ging das Gerücht um, dass das Spiel die Festplatte löscht, wenn man es beendet. Also ließen wir das ...

Einige Jahre Später habe ich es dann gelöst. Die Festplatte wurde nicht gelöscht, aber es gab damals tatsächlich eine virusverseuchte Version des Spiels, die großen Schaden bei Banken und Devisenfirmen anrichtete, weil die Angestellten das Spiel auf ihre Rechner kopierten und dort spielten.

Dass es überall gespielt wurde, schien Al Lowe gewusst zu haben, denn er baute einen »Boss Key« ein. Drückte man eine bestimmte Taste, beispielsweise, wenn der Chef das Büro betrat, so sah man auf dem Bildschirm eine Tabellenkalkulation. Leider musste man das Spiel danach neu starten oder neu laden.

Die »Sexszene« fand ich so witzig, dass ich sie in einem der von mir produzierten Spiele (*Game Tycoon*) im Jahr 2003 einbauen ließ. Sie erscheint dort, wenn man in seiner Wohnung den Mann oder die Frau anklickt. Noch heute spiele ich es gerne.



Leisure Suit Larry I

MANIAC MANSION



Publisher: Softgold
Entwickler: LucasArts
Erscheinungsjahr: 1987
erschienen auf: PC, Amiga, Atari ST, C64, NES, Apple II
Engine: SCUMM (Version 1)

1987 erschuf LucasArts (LucasFilm Games) mit *Maniac Mansion* sein erstes Adventure – ein Adventure, das zur damaligen Zeit sehr beliebt war. Das Adventure lief auf der bis heute sehr beliebten SCUMM-Engine. SCUMM bedeutet: Script Creation Utility for *Maniac Mansion* und wurde fortan für alle LucasArts-Adventures genutzt – auch für die, die gar nichts mit *Maniac Mansion* zu tun hatten. Neben der Point-and-Click-Steuerung bot das Spiel die Möglichkeit, drei Personen zu steuern. Eine Person wurde vorgegeben und zwei weitere konnten aus mehreren Alternativen ausgewählt werden. Jede Person hatte bestimmte Fähigkeiten, und so gab es einige Rätsel, die je nach Personenkombination unterschiedlich zu lösen waren. Zudem erschuf LucasArts durch das Interface seine eigene Art der Adventures. Es war der Startschuss zum großen Wetteifern mit dem damaligen Branchenprimus Sierra, der einige Jahre andauern sollte und bei dem man auch nicht genau sagen kann, wer sich den Titel des »besten Adventures« sichern konnte. Viele fanden die LucasArts-Spiele schöner, andere wiederum die Sierra-Spiele. Die Rätsel waren zwar etwas kurios, aber sie passten zur allgemeinen Geschichte.

Im Nachfolger des Spiels (*Day of the Tentacle*) konnte man den ersten Teil als »Spiel im Spiel« spielen, jedoch in einer fehlerhaften Version: Man konnte in dieser Version den Briefkasten nicht benutzen und somit das Spiel nicht mit allen Personen lösen. Im Jahr 2004 entwickelten dann einige Fans das Spiel für alle Windows-Versionen.

Sandy ist die Freundin von Dave, einem der Spieler. Sie ist entführt worden und soll von einem gewissen Dr. Fred Edison für wissenschaftliche Experimente missbraucht werden. Hinter dem Haus der Edisons ist ein böser außerirdischer Meteor eingeschlagen, unter dessen Einfluss die Familie lebt. Das spiegelt sich auch im Hause wider, welches alles andere als normal ist.

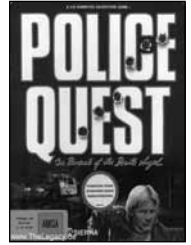
Einschätzung

Ich habe *Maniac Mansion* erst einige Jahre nach der Veröffentlichung gespielt, weil ich selber keinen C64 hatte, sondern nur einen Schneider CPC. Trotzdem fand ich es lustig und fesselnd zugleich und kann es selbst heute, rund 20 Jahre später, jedem ans Herz legen.



Maniac Mansion

POLICE QUEST I: IN PURSUIT OF THE DEATH ANGEL



Publisher:	Sierra On-Line
Entwickler:	Sierra On-Line
Erscheinungsjahr:	1987
erschienen auf:	PC, Amiga, Atari ST, Apple II, Apple Mac
Engine:	AGI

Im ersten Teil der *Police Quest*-Reihe spielt man den Polizisten Sonny Bonds. Neben Verfolgungsjagden muss man auch andere Kriminalfälle übernehmen. Das Spiel ist sehr realistisch gestaltet – so realistisch wie zu der Zeit kein vergleichbares Produkt. Daher wurde das Spiel bei einigen amerikanischen Polizeischulen zu Trainings- und Übungszwecken eingesetzt.

Das Spiel basiert auf der AGI-Engine. Man steuert die Spielfigur mit den Cursor-tasten oder dem Zahlenblock und gibt Kommandos über den Textparser ein. Zudem kann man mit den -Tasten bestimmte Aktionen des Spielers steuern. 1992 erhielt auch diese Version eine VGA-Umsetzung, bei der Grafik und Steuerung auf den Stand der Technik gebracht wurden.

Einschätzung

Ein sehr realistisches Spiel, das jedem Adventurefan ausnahmslos zu empfehlen ist. Bei den Verfolgungsjagden musste man jedoch eine niedrigere Spielgeschwindigkeit einstellen, da sonst das Fahrzeug nicht richtig zu steuern war und gern mal in eine Hauswand fuhr, womit das Spiel beendet war.



SPACE QUEST II: VOHAUL'S REVENGE



Publisher:	Sierra On-Line
Entwickler:	Sierra On-Line
Erscheinungsjahr:	1987
erschienen auf:	PC, Amiga, Atari ST, Apple II, Apple Mac
Engine:	AGI

Im zweiten Teil der Serie schlüpft man wieder in die Haut des Weltall-Putzmann Roger Wilco.

Im Handbuch wird in einem kleinen Comic erläutert, was sich zwischen dem Ende des ersten Teils und dem Anfang des zweiten Teils abgespielt hat.

Technisch unterscheidet sich das Spiel nicht vom ersten Teil. Roger ist zum Pförtner befördert worden, als er von Vohaul entführt wird. Nach einer Bruchlandung des Gefängnisschiffs, in dem er eingesperrt war, schafft er es, seinen Verfolgern zu entkommen. Man muss die Pläne von Vohaul aufdecken und diese zunichte machen.

Einschätzung

Roger Wilco war bekannt dafür, dass er ein tollpatschiger, aber witziger Zeitgenosse war. Allein deswegen kann ich das Adventure nur empfehlen, da es eine Menge Gags im Spiel gibt.



MOVIE

Publisher:	Imagine
Entwickler:	Imagine
Erscheinungsjahr:	1987
erschienen auf:	Schneider CPC, C64, ZX Spectrum
Engine:	unbekannt



Movie war eines der ganz wenigen Adventures für den Schneider CPC. Man steuert in ihm einen Trenchcoat-Helden durch ein sehr großes Labyrinth von Räumen. Die Räume werden in 3D-Iso-Ansicht dargestellt. Oft, wenn man den einen Raum verlässt und ein neuer aufgebaut wird, bedarf es etwas an Geduld, da die Gegenstände neu dargestellt werden müssen.

Man steuerte die Spielfigur mit den Cursor-Tasten. Unterhalb des Hauptscreens war eine Art Icon-Leiste. Drückte man die Leertaste, konnte man mit der linken und rechten Cursortaste ein anderes Icon auswählen. So war es beispielsweise möglich, mit anderen Personen zu sprechen, einen Gegenstand aufzunehmen oder zu benutzen. Das war oft sehr mühsam, da man eine Pistole nicht einfach ziehen und schießen konnte. Wenn man dann falsch stand, war es zudem schwer, seinen Gegner zu töten. Da kam es einem zu Gute, dass die Gegner nicht sonderlich schneller oder präziser waren.

Im Spiel gab es einige kuriose Gegenstände wie springende Bälle. Berührte man einen solchen Ball, und das konnte bereits passieren, wenn man einen Raum betrat, war man tot!

Ein ganz großes Manko seinerzeit, was leider sehr viele Spiele auf dem Schneider CPC hatten, war, dass man das Spiel nicht speichern konnte. Insgesamt gab es weit über 100 Räume. Musste man dann wieder von Neuem anfangen, war der Frustrationsfaktor schnell da. Soweit ich herausgefunden habe, gab es das Spiel auch für den C64 und den ZX Spectrum.

Im Spiel muss man mit einer bestimmten Frau kooperieren. Diese Frau muss man jedoch zuerst einmal finden. Und da sie eine Zwillingsschwester hat, muss man herausfinden, wem man vertrauen kann und wem nicht.

Einschätzung

Das Spiel hatte Potenzial und ich spiele es auch heute noch gern, die fehlende Speichermöglichkeit schränkt den Spielspaß jedoch stark ein. Zudem war *Movie* mit Sicherheit keines der wichtigen Adventures in der Vergangenheit. Das lag auch daran, dass der Schneider CPC zwar von der Technik her der bessere Computer war, jedoch leider bei weitem nicht so verbreitet wie der C64.

Anekdoten

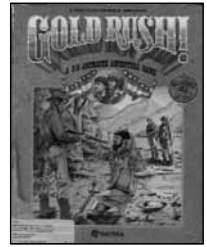
Ich spielte das Spiel damals bei einem Klassenkameraden. Er sagte mir, dass es *Movie* heißt (gesprochen: Möwie). Da wir gerade erst Englisch in der Schule lernten und ich das Spiel kaufen wollte, ging ich also in den Laden bei uns im Stadtteil und sagte, ich hätte gerne dieses Spiel. Der Verkäufer sagte mir, dass es ein solches Spiel nicht gäbe! Erst einige Wochen später wusste ich dann, wie man den Titel aussprach und konnte es kaufen.

Auch wenn ich es Monate lang spielte und eine große Karte zeichnete, so war mir das Spielziel nicht bekannt. Erst vor einigen Jahren stellte ich auf einer CPC-Fanseite im Forum die Frage nach dem Ziel des Spiels und wurde dort dann aufgeklärt. Allerdings bezweifle ich, dass es jemals jemandem gelungen ist, das Spiel zu lösen.



GOLD RUSH

Publisher:	Sierra On-Line
Entwickler:	SoftwareFarm
Erscheinungsjahr:	1988
erschienen auf:	PC, Amiga
Engine:	AGI



Gold Rush war eines der letzten Adventures von Sierra, welches mit der ersten Version der AGI-Engine entwickelt wurde. Die Grafik war bei anderen Adventures zu dieser Zeit bereits deutlich besser. Trotzdem war *Gold Rush* ein sehr erfolgreiches und beliebtes Adventure, das einen sehr hohen Wiederspielwert hatte. Das lag nämlich daran, dass es drei verschiedene und stark unterschiedliche Lösungswege gab. Zu Beginn des Spiels muss man die Vorbereitung treffen, auf welchem Weg man zu seinem Bruder gelangen möchte. Und hier stehen drei Möglichkeiten zur Auswahl: eine mit dem Schiff und zwei unterschiedliche, jeweils mit der Kutsche.

Das Spiel steuerte sich genau wie die anderen Spiele von Sierra, die bis dato erschienen waren. Man steuerte die Spielfigur mit den Cursortasten und gab bestimmte Befehle ein. In einigen Gebäuden wurde die Spielfigur sogar sehr groß dargestellt, eine Eigenschaft, die bis zu diesem Zeitpunkt nicht viele Spiele hatten. Leider kam es in diesem Spiel bei ein paar Quests zu Schwierigkeiten der Art, dass bestimmte Dinge einfach nicht geschahen; zum Beispiel muss man in der Poststelle einen Brief abholen. Es kann sein, dass man ein paarmal, nachdem man bestimmte Dinge erledigt hat, wieder dorthin gehen muss, bis der Brief angekommen ist. Leider kommt es auch mal vor, dass der Brief nie ankommt. In dem Fall musste man dann ein altes Spiel laden und zumeist klappte es dann auch mit dem Brief.

Ähnlich wie bei *King's Quest III* spielt man am Anfang gegen die Zeit. Möchte man mit dem Schiff fahren, so ist etwas Eile geboten, da es zu einer bestimmten Zeit nach Spielbeginn ablegt.

Es gab am Anfang ein kurzes Intro, welches recht lustig war. Das Spiel besaß den üblichen Sierra-Kopierschutz: Man musste zu Beginn des Spiels ein bestimmtes Wort aus dem Handbuch eingeben. War das Wort falsch, so wurde man gehängt und musste das Spiel neu starten.

Etwa zur Jahrtausendwende meldete sich SoftwareFarm zurück – nicht mit einem neuen Spiel, sondern mit der Möglichkeit, das Spiel über die Internetseite in einer handgefertigten Holzbox zu erwerben, inkl. der großen gedruckten Landkarte. Das Spiel findet im Gold suchenden Kalifornien statt. Man steuert den soliden Arbeiter Jerrod. Er vermisst seit langer Zeit seinen Bruder Jake, der sich auf die Suche nach Gold begeben hat, bekommt aber eines Tages im Spiel einen Brief mit einem Hinweis. Hinter der Briefmarke findet Jerrod ein kleines Stück Gold, was ihm zeigt, dass sein Bruder nun auch Gold gefunden hat. Er muss sich nun auf die Reise machen und ihn wieder finden.

Gold Rush

Einschätzung

Gold Rush war trotz der etwas veralteten Grafik eines meiner Lieblingsadventures in den 1980er-Jahren. Das lag vor allem an den verschiedenen Lösungswegen im Spiel und der wirklich guten Story.



FRAGEN AN DOUG MACNEILL

Wie kamst Du zu den Computern und welches war Dein erstes Spiel?

In den 80er-Jahren war mein Bruder Ken (MacNeill) der Fluglehrer von Ken Williams. Mit der Zeit wurden sie richtige Freunde. Ken Williams bot Ken MacNeill einen Job als Programmierer in seiner Firma Sierra On-Line in Oakhurst, Kalifornien, an. Mein Bruder nahm das Angebot an und begann mit der Arbeit an einem Projekt, welches für IBM entwickelt wurde und mit dem IBM PCjunior veröffentlicht wurde. Der Name des Spiels war *King's Quest*. Zu dieser Zeit wurden Designer für dieses Projekt gesucht und mein Bruder informierte den Manager über meine grafischen Fähigkeiten. Ich wurde über diese Position befragt und bekam den Job. Zu dieser Zeit mochte ich Computer nicht wirklich und plante niemals, sie öfters zu benutzen. Ich zeichnete die Hintergrund-Grafiken auf ein Blatt Papier, das der Auflösung von 160x200 Pixel entsprach. Greg Roland digitalisierte sie dann. Als das erledigt war, war Bedarf an jemandem vorhanden, der Animationen erstellte. Ich nahm diese Arbeit auf und erstellte alle benötigten Gegenstände für dieses Spiel. Mit der Zeit war das Spiel fertiggestellt und ich war offiziell in der Computerbranche angekommen.

Wie kamst Du auf die Idee, ein Spiel mit einer solchen Story (*Gold Rush*) zu entwickeln?

Ich war bereits seit einigen Jahren bei Sierra und arbeitete an einigen Spielen. Es kamen diverse neue Designer hinzu und ich stieg zum zweitobersten Designer auf. Ich habe Carol Wiebe geheiratet und beschloss, nach Alaska zu gehen, dort mit ihrer Familie im Finanzwesen zu arbeiten und in Washington State zu leben. Ich einigte mich mit Sierra, die Grafiken für *King's Quest III* zu erstellen, was jedoch komplizierter wurde als gedacht, da die Spiele sehr viel umfangreicher geworden waren. So war ich nicht in der Lage, alle animierten Objekte pünktlich zu erstellen, die benötigt wurden. Mark Crow half mir dabei.

Als *King's Quest III* fertiggestellt war, fragte mich Ken Williams, ob ich Grafiken für andere Spiele machen wolle. Ich sagte ihm, dass mein Bruder Ken und ich lieber ein eigenes Spiel machen würden. Er war einverstanden. Ich weiß nicht genau, woher er sie hatte, aber die Idee zu *Gold Rush* war die von Ken MacNeill. Als wir den Vertrag unterzeichneten, gab es noch keine Einzelheiten zur Story. Diese wurde erst angefertigt als die Entwicklung begann.

Warum habt Ihr die AGI-Engine benutzt?

Wir benutzten die AGI (Adventure Game Interpreter), weil wir sehr vertraut mit ihr waren. Zudem war die SCI noch nicht soweit, dass wir sie benutzen konnten. Soweit ich weiß, war *Gold Rush* auch das letzte Spiel, welches mit der AGI entwickelt wurde. *Gold Rush* war so geplant, dass die Entwicklung

sehr schnell gehen sollte, um danach mit der SCI ein weiteres Spiel zu entwickeln. Die Entwicklung an *Gold Rush* benötigte jedoch einiges mehr an Zeit, als wir einplanten (soweit ich mich erinnere, knapp zwei Jahre).

Das Spiel war sehr erfolgreich, aber es gab keinen zweiten Teil. Warum? Mein Bruder und ich waren stolz darauf, ein Teil der Anfänge der Computerspieleindustrie zu sein, als ein paar Leute zusammenkamen um ein Spiel zu entwickeln. Aber zu der Zeit, als wir *Gold Rush* fertigstellten, hatten sich viele Dinge geändert. Ein Spiel zu entwickeln war nun viel komplizierter und umfangreicher geworden. Wir beide verfolgten andere Möglichkeiten.



Interview mit Doug MacNeill

KING'S QUEST IV: THE PERILS OF ROSELLA



Publisher:	Sierra On-Line
Entwickler:	Sierra On-Line
Erscheinungsjahr:	1988
erschienen auf:	PC, Amiga, Apple II, Apple Mac
Engine:	AGI & SCI0

King's Quest IV war das erste Adventure von Sierra, welches auf der verbesserten AGI-Engine (die nun SCI-Engine – Sierra Creative Interpreter – hieß) lief. Sierra fertigte zwar zwei Versionen des Spiels, sowohl mit der alten als auch mit der neuen Engine, an, jedoch wurde der Verkauf der älteren Fassung schnell eingestellt. Man befürchtete ursprünglich, dass die meisten Leute noch ältere PCs besitzen, auf denen die neue Version der Engine nicht laufen würde, das Gegenteil war jedoch der Fall.

Die SCI-Version bot mehr Farben im Spiel und zudem eine verbesserte Grafik (höhere Auflösung). Dazu unterstützte die Engine auch Maussteuerung und Soundkarten. *King's Quest IV* war in vielerlei Hinsicht ein Vorreiter neuer Techniken. Es war das erste Spiel mit Soundkartenunterstützung, das erste Spiel mit einer besseren Grafik, es bot einen erweiterten Parser und die erste weibliche Spielfigur. Es wurden dazu auch wieder viele Märchen ins Spiel integriert. Zudem gab es im Spiel einen Tag- und einen Nachtmodus. Während des zirka 24 Stunden dauernden Spiels müssen einige Rätsel bei Tag und einige bei Nacht gelöst werden.

Der Parser unterschied sich im Vergleich zur alten Engine. War es bei früheren Spielen noch so, dass man sich in hektischen Situationen keinen Schreibfehler leisten durfte, so wurde das Spiel nun mit einem Tastendruck angehalten und eine Textbox erschien auf dem Bildschirm, damit der Befehl eingegeben werden konnte. Das war sehr hilfreich, weil man so in Ruhe überlegen konnte, was man eingeben sollte. Die Spielfigur war Rosella – Tochter des kranken Königs Graham (Held aus *King's Quest I* und *II*) und Zwillingsschwester von Gwidyon/Alexander (Held aus *King's Quest III*). Das Spiel bot einen zirka 13-minütigen Vorspann, was für die damaligen Verhältnisse sehr ungewöhnlich war.

Rosella muss ihrem kranken Vater helfen, der einen Herzinfarkt erlitten hat. Die gute Fee Genesta möchte Rosella helfen und teleportiert sie auf die Insel Tamir. Dort muss sie eine magische Frucht suchen, die ihren Vater heilen kann. Da aber auch Genesta bald zu sterben droht, weil ihre böse Schwester Lolotte ihr einen Talisman gestohlen hat, muss zuerst dieser Talisman zurückgeholt werden. Dafür muss man wiederum drei Aufgaben für Lolotte erledigen. Der Sohn von Lolotte hat sich zu Rosellas Glück in sie verliebt und hilft ihr.

Es gab zwei Lösungswege: ein positives Ende, in dem man auch die Frucht findet, sowie ein negatives Ende ohne die Frucht.

King's Quest IV

Einschätzung

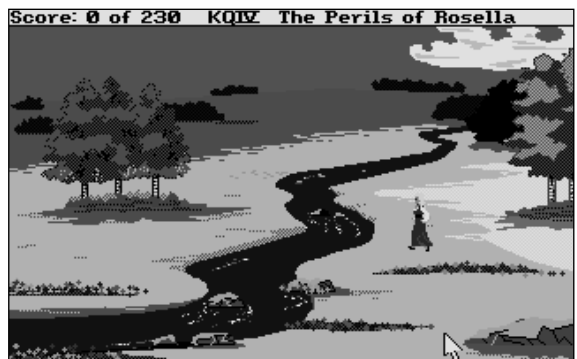
Sierra gelang mit diesem Adventure ein Meilenstein, weil es grafisch mehr bot, mit der Maus zu steuern war und 75 Musikstücke von William Goldstein enthielt, der ein relativ bekannter Komponist war.

Anekdoten

Ich erinnere mich gerne an *King's Quest IV* zurück, welches ich erst vor ein paar Jahren fertig durchgespielt habe. Damals machte es mir sehr viel Spaß, jedoch kam ich irgendwann nicht mehr weiter.

Ich habe viele Leute über das Spiel befragt, und viele antworteten: »Tolles Spiel, wenn da nicht die Szene mit dem Walfisch gewesen wäre«. Zur Erläuterung: Man muss sich von einem Walfisch auffressen lassen und sieht als nächstes das Maul und Rosella. Nun muss man einen bestimmten Weg an der schleimigen Zunge hinaufklettern, der nicht dargestellt ist. Geht man einen Pixel zu weit in die falsche Richtung, landet man wieder unten im Wasser. Ich weiß nicht, wie viele hunderte Versuche ich gebraucht habe. Oben angekommen muss man den Walfisch mit der Pfauenfeder kitzeln. Hat man diese nicht, so muss man ein altes Spiel laden. Diese Szene wurde als eine Art Filmaufnahme für ein Spiel im dritten Teil von *Leisure Suit Larry* am Ende dargestellt. Vor der Szene sitzt Roberta Williams und führt die Regie! Das Spiel bot leider noch mehrere solcher Situationen:

- In einem Pool sieht man eine Elfe, wie sie sich wäscht. Oft kommt diese Elfe aber gar nicht.
- Wenn man das Meer hinausschwimmt, und das am falschen Bildschirmrand, so schwimmt man nur noch in Wasserbereiche. Irgendwann hat man dann keine Kraft mehr ...
- In einer Situation muss man durch eine Höhle. Es ist ein reines Glücksspiel. Es ist dunkel und man hat eine Lampe in der Hand. Man muss zum Schluss über einen Spalt mit einem Brett gehen, sonst ist man tot. Das ist jedoch nicht das Problem. Die Höhle ist zwei oder drei Bildschirme lang. Kommt am Anfang der Oger, so kann man wieder hinaus- und neu hineingehen. Kommt der Oger jedoch im zweiten Bild, so kann man direkt neu laden, weil man so schnell nicht hinaus gelangt. Später muss man durch die Höhle wieder zurück ...
- Hinter der Höhle musste man von Stein zu Stein zur magischen Frucht springen. Ich tippte dutzende Befehle ein wie »jump to stone« usw. Alles funktionierte nicht. Die Lösung lautete schlicht und einfach: »jump«!



LEISURE SUIT LARRY GOES LOOKING FOR LOVE (IN SEVERAL WRONG PLACES)



Publisher:	Sierra On-Line
Entwickler:	Sierra On-Line
Erscheinungsjahr:	1988
erschienen auf:	PC, Amiga, Atari ST
Engine:	SCI0

Im zweiten Teil wird Larry zu Beginn erstmal vor die Tür gesetzt, weshalb er sich ein Lotterie-Los kauft und natürlich gewinnt. Zudem gewinnt er am selben Tag auch noch einen Blind-Date-Wettbewerb. Während der Erledigungen für die Kreuzfahrt, fällt dem ewigen Loser durch eine Verwechslung ein geheimer Mikrofilm in die Hände, weshalb das KGB hinter ihm her ist.

Sierra hat im zweiten Teil auf die Kritik der sexuellen Eskapaden des ersten Teils reagiert und wollte den zweiten Teil somit bewusst mit weniger Sex ausstatten. Kurioserweise wurde dem zweiten Teil vorgeworfen, zu wenig Sex zu beinhalten! Das Spiel enthält auch nicht wie der erste Teil Fragen, um das Alter zu überprüfen.

Trotz dieser Einschränkung kam der Spaß im Spiel nicht zu kurz. Beim Frisör taucht zum Beispiel Rosella aus *King's Quest IV* auf. In einem Restaurant trifft man neben Ken und Roberta Williams auch Bill Gates mit seiner Frau!

Einschätzung

Die Story passt eigentlich nicht so sehr zu Larry, weil einfach zu wenig Computer-Sex im Spiel ist. Ich teile die Meinung, dass das Spiel zu sauber ist. Trotzdem

macht das Spiel durchaus Spaß, auch wenn Larry im Gegensatz zum ersten Teil sehr alt wirkt.



Leisure Suit Larry II

MANHUNTER: NEW YORK



Publisher:	Sierra On-Line
Entwickler:	Evryware
Erscheinungsjahr:	1988
erschienen auf:	PC, Amiga, Atari ST, Apple II, TRS-80
Engine:	AGI

1988 versuche Sierra etwas Neues. Mit *Manhunter: New York* veröffentlichte Sierra ein Spiel, das zwar auf der AGI-Engine lief, jedoch keinen Textparser besaß. Es gab bereits eine moderne Point-and-Click-Steuerung, die jedoch hauptsächlich mit der Tastatur ausgeführt wurde.

Die Spielstory war recht düster und es spielte sich aus der First-Person-Ansicht. Es war ein postapokalyptisches Spiel, das nie an die großen Verkaufszahlen und den Erfolg der anderen Sierra-Spiele herankam.

Einschätzung

Ich konnte mit dem Spiel nicht viel anfangen. Ich habe es mir kurz angeschaut und es machte mir einfach keinen Spaß. Ich weiß gar nicht mehr, ob das an der Story, der Steuerung oder an der Grafik lag.



POLICE QUEST II: THE VENGEANCE



Publisher: Sierra On-Line
Entwickler: Sierra On-Line
Erscheinungsjahr: 1988
erschienen auf: PC, Amiga, Atari ST, Apple Mac
Engine: SCI0

Police Quest II wurde bereits mit der SCI-Engine entwickelt und hatte somit technisch den gleichen Stand wie beispielsweise der vierte Teil von *King's Quest*. Wie auch im ersten Teil geht man hier auf Verbrecherjagd. Die Storyline wird ein wenig weitergeführt, jedoch sind beide Spiele auch jeweils einzeln gut verständlich.

Im Spiel geht es darum, dass der »Death Angel« – der Chef des Rauschgifttrings –, der von Sonny Bonds im ersten Teil für 97 Jahre hinter Gitter gebracht wurde, ausbricht. Dieser will sich natürlich an ihm rächen und nimmt daher Bonds' Freundin Marie Wilkans als Geisel. Zum Schluss wird der Todesengel durch den finalen Todesschuss umgelegt. Alle dachten, dass es daher keinen weiteren Teil der *Police Quest*-Serie geben würde, weil die Story eigentlich ihr Ende gefunden hat ...

Einschätzung

Ich fand das Spiel grundsätzlich gut, jedoch waren die Rätsel zur damaligen Zeit schon nicht einfach. Ich habe ziemlich lange an dem Adventure gesessen. Aber selbst heute ist das Spiel jedem Adventure-Fan zu empfehlen.

Anekdote

Das Spiel war etwas ganz Besonderes für mich. Ich wünschte es mir zu Weihnachten und meine Eltern hielten schon immer an dem Brauch fest, mir keine Computerspiele zu Weihnachten zu schenken. Weihnachten 1988 war das jedoch anders. Völlig verblüfft hatte meine Mutter tatsächlich (ohne fremde Hilfe) das Spiel bei Joysoft, einem der damals bekanntesten Händler, der in unserem Stadtteil sein Ladenlokal hatte, gekauft, eingepackt unter den Weihnachtsbaum gelegt. Natürlich habe ich mich riesig gefreut und noch in der Nacht angefangen zu spielen. Es ist bis heute das einzige Spiel, das mir meine Eltern jemals geschenkt haben!



Police Quest II
40

ZAK MCKRACKEN AND THE ALIEN MINDBENDERS



Publisher: Softgold
Entwickler: LucasArts
Erscheinungsjahr: 1988
erschienen auf: PC, Amiga, Atari ST, Apple Mac, C64
Engine: SCUMM (Version 1 und 2)

Is Zak McKracken 1988 erschien, war es das Spiel, welches von so gut wie allen meiner Freunde, die einen C64 hatten, von morgens bis abends spielten wurde. Dazu wurde sich ständig auch in der Schule über neue Quests und Lösungen ausgetauscht. Ich konnte nicht mitreden, da ich ja »nur« den Schneider CPC besaß. Als ich dann meinen Amiga bekam, musste ich relativ schnell nachschauen, was meine Freunde an dem Spiel so faszinierte. Ich muss ehrlich gestehen, dass der Funke bei mir nie so übergesprungen ist. Sicher war es gut umgesetzt, und auch der Spielwitz konnte überzeugen. Ich habe auch einige lustige Rätsel gelöst, es aber nie zu Ende gespielt, weil es mich nicht so sehr fesselte wie andere Spiele.

Ich kann mich besonders an die Rätsel mit dem steinharten Brot und mein Lieblingsrätsel, das Ei in der Mikrowelle im Flugzeug, erinnern.

Zak McKracken ist ein Boulevardreporter aus San Francisco, der vom Spieler gesteuert wird. Zak muss die Erde vor der Invasion der Außerirdischen retten.

Dazu hilft ihm eine im Traum erschienene Frau, die er dann in der Wirklichkeit auch bald kennen lernt.

Einschätzung

Für viele war *Zak McKracken* DAS Adventure der 1980er- und 1990er-Jahre. Ich konnte diesen Hype nie so ganz verstehen, sehe es aber trotzdem als solides Adventurespiel an, welches jedem zu empfehlen ist.



Zak McKracken

20000 MEILEN UNTER DEM MEER



Publisher:	Coktel Vision
Entwickler:	Coktel Vision
Erscheinungsjahr:	1988
erschienen auf:	PC, Amiga, Atari ST, Schneider CPC, C64
Engine:	unbekannt

Coktel Vision brachte 1988 ein Spiel mit dem berühmten Namen *20000 Meilen unter dem Meer* heraus. Dabei handelt es sich um eine Umsetzung des Buches von Jules Verne. Die Grafik war für damalige Verhältnisse in Ordnung, jedoch war die Steuerung mit der Maus nicht sehr gut umgesetzt, was der Hauptpunkt war, der von den Magazinen bemängelt wurde. Der zweite große Negativpunkt, der bereits damals bei anderen Adventures undenkbar gewesen wäre, war, dass man keinen Spielstand abspeichern konnte. Dazu war der Sound auch nicht das gelbe vom Ei.

Einschätzung

Ich wollte damals das Spiel unbedingt spielen und war dann relativ schnell sehr enttäuscht, weil man einfach nicht viel machen konnte. Der Spielspaß war dadurch nicht gegeben und es kam relativ schnell Langeweile auf.



20000 Meilen unter dem Meer

DIE REISE ZUM MITTELPUNKT DER ERDE



Publisher: Rainbow Arts
Entwickler: Chip
Erscheinungsjahr: 1988
erschienen auf: PC, Amiga, Atari ST, C64
Engine: unbekannt

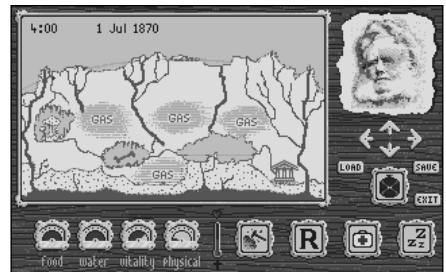
Die *Reise zum Mittelpunkt der Erde* basierte auf dem Roman von Jules Verne. Durch kleine Minispiele wurde das Spiel aufgelockert. Man musste zum Beispiel Mammuts oder Steinen ausweichen. Man sah dann meistens die Figur je nach Wunsch in eine Richtung laufen und dann wurde ein Ereignis angezeigt. Sehr oft hat man sich verletzt, was man durch die Anwendung des Verbandkastens beheben konnte. Tat man jedoch das Falsche, wurde sehr viel »Energie« verschwendet. Zum Schluss brach der Vulkan aus und man hatte die Aufgabe, auf einer Art Teller das Gleichgewicht zu halten. Das hört sich einfacher an, als es tatsächlich war: Um zur Endsequenz zu gelangen, vergingen gern mal einige Stunden, wenn man nicht vorher bereits gestorben war und von vorn anfangen musste. Viele Grafiken wurden digitalisiert, Fotos wurden also als Spielgrafik verwendet. Leider war die Mischung aus Computergrafiken und Bildern nicht gut gelungen.

Einschätzung

Von der Presse wurde das Spiel zerrissen und es war auch eigentlich kein hochwertiges Spiel. Mir machte es jedoch sehr viel Spaß. Es ist auch vom Genre her nah an der Grenze zum Actionadventure.

Anekdote

Ich habe es auf dem Amiga gespielt. Es war sehr spannend. Zwar war es technisch nicht hochwertig, weil viele Bilder einfach nur Fotos waren, die digitalisiert wurden, aber es macht schon Spaß. Um damals bis zum Endspiel zu kommen, habe ich Karten gezeichnet. Zudem habe ich mir notiert, bei welcher Verletzung man welchen Teil des Verbandkastens benutzt. Alles in allem bin ich aber nur dreimal bis zur Endsequenz gekommen und habe diese nie geschafft. Gerne hätte ich gewusst, was passiert, wenn man diese schafft. Die Endsequenz war auch innerhalb von ein paar Sekunden vorbei, wenn man nicht wusste, was man tun sollte.



Die Reise zum Mittelpunkt der Erde

ZORK ZERO: THE REVENGE OF MEGABOZ



Publisher:	Infocom
Entwickler:	Infocom
Erschienen:	1988
Systeme:	PC, Amiga, Apple Mac, Apple II
Engine:	unbekannt

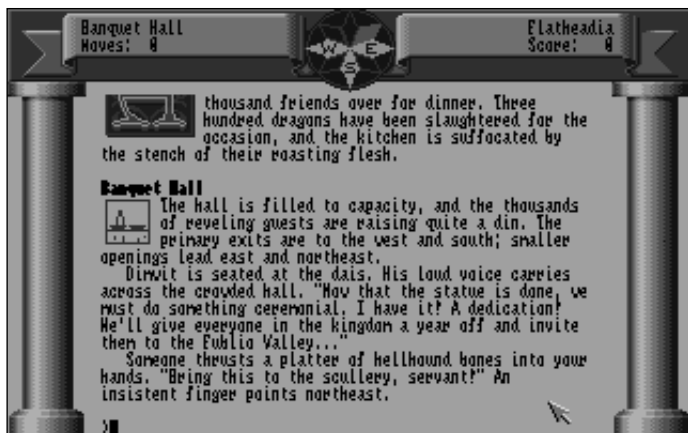
Zork Zero war das neunte und letzte erwähnenswerte Zork-Spiel, das Infocom vor der Firmenschließung veröffentlichte.

Infocom bot dieses Spiel nicht mehr in mehreren Schwierigkeitsgraden an. Die meisten Spieler sagten, dass sich das Spiel aber an erfahrene Adventure-Spieler richtete. Laut meinen Recherchen war das Spiel noch immer zum größten Teil textbasiert, was jedoch inzwischen auch mit kleineren Grafiken aufgelockert wurde. Das Cover ähnelte sehr den ersten drei Covern. Die Hauptbuchstaben bestanden wieder aus Steinen.

1991 brachte der neue Rechteinhaber Activision eine Sammlung diverser Zork-Spiele unter dem Namen *The Lost Treasures of Infocom* auf den Markt, die auch diesen Teil enthielt.

Einschätzung

Ich hörte damals das Gerücht, dass es sich wieder um ein Textadventure handeln würde. Daraufhin beschloss ich, das Spiel nicht zu spielen, da es zu diesem Zeitpunkt sehr viele Grafikadventures gab, die mir sehr viel mehr Spaß machten.



CODE-NAME: ICEMAN



Publisher:	Sierra On-Line
Entwickler:	Sierra On-Line
Erscheinungsjahr:	1989
erschienen auf:	PC, Amiga, Atari ST, Apple Mac
Engine:	SCI0

1989 veröffentlichte Sierra ein Spiel, welches einige Neuerungen mit sich brachte. Neben geschmeidigen Animationen bot das Spiel zudem die Möglichkeit, die Spielfigur in acht Richtungen laufen zu lassen – bisher waren es lediglich vier. Man steuerte seinen Helden zumeist auf einem U-Boot und zudem musste man im Spiel das U-Boot auch selbst steuern. Das klingt besser, als es damals umgesetzt wurde, und so gab es genug Kritikpunkte. Die Covergrafik ist im Stil eines Geheimagenten erstellt.

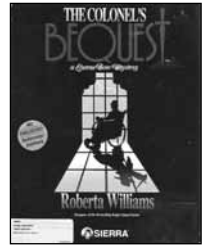
Einschätzung

Code-Name: ICEMAN hat versucht, anders als die anderen Adventures von Sierra zu sein, und das hat leider nicht geklappt. Einige Neuerungen waren sicherlich gut, allerdings war die Steuerungsmöglichkeit des U-Bootes sehr misslungen. Einige sahen das Spiel sogar als Simulation an, was jedoch ganz und gar nicht der Fall war.



Code-Name: ICEMAN

LAURA BOW I: THE COLONEL'S BEQUEST



Publisher: Sierra On-Line
Entwickler: Sierra On-Line
Erscheinungsjahr: 1989
erschieden auf: PC, Amiga, Atari ST
Engine: SCI0

Basierend auf der gleichen Engine, mit der auch *King's Quest IV* entwickelt wurde, erschien der erste Teil der Abenteuer um die Heldin Laura Bow. Das Spiel ist im Stil eines Romans von Agatha Christie umgesetzt.

Die Musik und die düstere und geheimnisvolle Grafik lassen den Spieler des Öfteren erschrecken. Zudem wurden zahlreiche Fallen eingebaut, bei denen man ums Leben kommen kann. Hält man sich am Anfang lange in einem Raum im Erdgeschoss auf, so sieht man die Schatten einer Person am Fenster entlang schleichen. Diese Person ist es auch, die die Hauptperson im Spiel, Laura Bow, unter der Dusche ermordet, sofern man die Dusche benutzt.

Im Spiel sterben immer mehr Personen und man muss herausfinden, wer der Mörder ist. Hierzu muss man auch Geheimgänge erforschen.

Der Kopierschutz wurde wie bei vielen Sierra-Spielen sehr aufwändig gestaltet: Man bekommt zu Beginn des Spiels einen Fingerabdruck gezeigt. Mit einer Lupe, die eine rote Folie enthält, muss man dann auf der Rückseite der Inselkarte den Namen der Person dieses Fingerabdrucks finden. Ohne Hilfe der Lupe ist es sehr schwer, diese Abdrücke genau zu identifizieren. Da es zu der Zeit noch keine Farbfotokopierer gab bzw. eine solche Fotokopie sehr teuer war, gab es keine Kopien dieser Karte, und so konnte man eine Kopie nicht so leicht starten.



Einschätzung

Das Spiel hat mir damals schon sehr viel Spaß gemacht und ich kann es auch heute nur jedem empfehlen. Die düstere Stimmung hat mir den einen oder anderen Schauer über den Rücken laufen lassen. Zudem muss man ständig aufpassen, dass die Heldin nicht stirbt. Bis dato bei keinem anderen Sierra-Spiel traf der Ratschlag früherer Sierra-Handbücher, »oft zu speichern«, so zu wie bei diesem Spiel.

LEISURE SUIT LARRY III: PASSIONATE PATTI IN PURSUIT OF THE PULSATING PECTORALS



Publisher:	Sierra On-Line
Entwickler:	Sierra On-Line
Erscheinungsjahr:	1989
erschienen auf:	PC, Amiga, Atari ST
Engine:	SCI0

Der dritte Teil beginnt mit einer Überraschung: Waren im ersten Teil noch 222 Punkte und im zweiten Teil 500 Punkte zu holen, so sollte man im dritten Teil nun 4000 Punkte erreichen. Jeder, der sich daraufhin allerdings auf ein langes Spiel freute, wurde allerdings schnell enttäuscht, da man für jede Quest eine hohe Anzahl an Punkten bekam.

Im Spiel steuert man nicht nur Larry durch das Spiel (der am Anfang in diesem Teil etwas dicker geraten ist), sondern auch Patti, die zum Ende des Spiels hin Larry suchen muss. Da wieder etwas mehr Sex im Spiel ist, muss man auch zu Beginn wieder Fragen beantworten, mit denen das Alter überprüft werden soll. Auch diese kann man wie beim ersten Teil mit der Tastenkombination **Ctrl** **Alt** **X** abbrechen.

Im dritten Teil der Serie wird Larry mal wieder von einer Frau sitzen gelassen. Aber da Larry damit ja Übung hat, kommt er auch ohne Frau schnell klar. Das Spiel bietet etwas Besonderes, weil man während des Spiels, durch ein Missverständnis zwischen Larry und Patti, später Patti steuern und Larry finden muss. Das Ende ist dann sehr witzig, aber unrealistisch gehalten: Larry und Patti sitzen in einem Käfig und malen sich eine Zaubertür. Dann fallen sie in die Kulisse von *Police Quest*, wo gerade die Aufnahmen zu einem neuen Teil gedreht werden. Sie sind also nach Carsegold (damaliger Sitz der Sierra-Studios) teleportiert worden und müssen durch verschiedene Spielkulissen (von *Police-*, *Space-* und *King's Quest*) und treffen zum Schluss auf Roberta Williams. Roberta fragt die beiden dann in einer kurzen Drehpause, ob sie mit ihren Erlebnissen vielleicht ein Adventure entwickeln wollen.

In der Abschluss-Sequenz sieht man, wie sich Larry in der Sonne räkelt und Patti das Spiel schreibt. Sie fragt noch, ob Larry einen guten Namen für eine Bar wisse, die dann spontan »Lefty's Bar« getauft wird (Lefty's Bar war der Ort, vor dem Larry im allerersten Spiel auftauchte!). Solche Verbindungen zu anderen Spielen von Sierra gab es immer wieder und sehr häufig. Al Lowe gab nach der Fertigstellung dieses Teils bekannt, dass es keinen vierten Teil von Larry geben werde (Fortsetzung folgt ...)

Einschätzung

Der dritte Teil kommt genauso wie der zweite meiner Meinung nach nicht am ersten Teil vorbei. Vieles ist an den Haaren herbeigezogen, bietet aber trotzdem den gewohnten Humor des Spiels. Im dritten Teil ist wenigstens wieder mehr Larry-Flair zu verspüren.



MANHUNTER: SAN FRANCISCO



Publisher:	Sierra On-Line
Entwickler:	Evryware
Erscheinungsjahr:	1989
erschienen auf:	PC, Amiga, Atari ST
Engine:	AGI

Ein Jahr nach dem ersten Teil erschien 1989 der zweite Teil der *Manhunter*-Reihe, die eigentlich aus drei Teilen bestehen sollte. Da aber auch der zweite Teil nicht sehr erfolgreich war, gab es keinen dritten Teil mehr. Der dritte Teil hätte eigentlich den Namen *Manhunter: London* haben sollen. Die Inhaber von Evryware hatten sogar Pläne für einen vierten Teil, wenn Sierra diesen gewollt hätte ...

Was verwunderlich war, war, dass das Spiel 1989 mit der alten Version der Sierra-Engine umgesetzt wurde, obwohl schon vorher viele Produkte zuvor mit der weiterentwickelten Engine-Version produziert wurden.

Einschätzung

Ich denke, 1989 war nicht mal so sehr die Story das Todesurteil für die Spielserie, sondern eher die Tatsache, dass alle aktuellen Sierra-Spiele zu diesem Zeitpunkt bereits mit der weiterentwickelten Engine erschienen und somit besser aussahen und auch besseren Sound besaßen.



Manhunter: San Francisco

HERO'S QUEST: SO YOU WANT TO BE A HERO (QUEST FOR GLORY I)

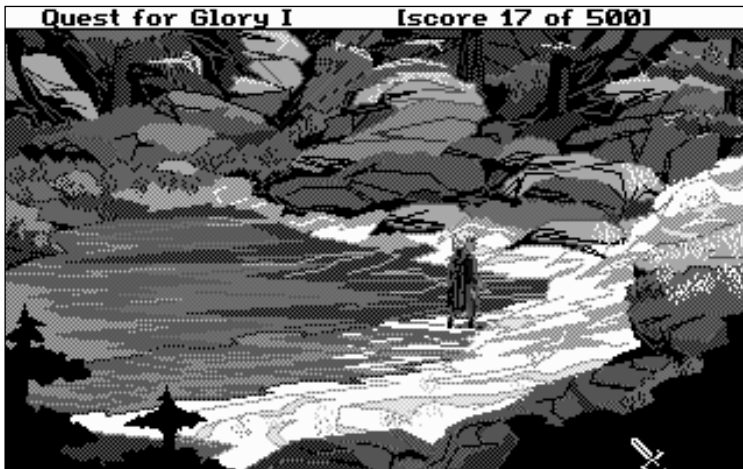


Publisher:	Sierra On-Line
Entwickler:	Sierra On-Line
Erscheinungsjahr:	1989
erschienen auf:	PC, Amiga, Atari ST
Engine:	SCI0

Das Spiel stammt von Corey und Lori Cole und erschien 1989, basierend auf der SCI-Engine. Das Spiel hieß zuerst *Hero's Quest – So you Want to be a Hero*. Jedoch gab es einen Rechtsstreit mit dem Inhaber der Rechte des gleichnamigen Brettspiels, weswegen Sierra den Namen in *Quest for Glory* änderte. Das Spiel ist hauptsächlich ein Adventure, welches jedoch auch einige Rollenspielelemente beinhaltet.

Einschätzung

Auf Grund der Rollenspielelemente sagte mir das Spiel nicht so zu, fand jedoch damals sehr viele Fans. Es spielte sich auch praktisch wie ein Adventure. Auf den ersten Blick konnte man keinen optischen Unterschied zu anderen Adventures feststellen. Auf den zweiten Blick merkte man aber doch deutlich die gewollten Elemente, die für Rollenspiele typisch waren wie beispielsweise die Erfahrungspunkte, die es mit der Zeit einfacher machten, Kämpfe zu gewinnen.



Hero's Quest / Quest for Glory
50

SPACE QUEST III: THE PIRATES OF PESTULON



Publisher: Sierra On-Line
Entwickler: Sierra On-Line
Erscheinungsjahr: 1989
erschienen auf: PC, Amiga, Atari ST
Engine: SCI0

1989 erschien mit dem dritten Teil die ersehnte neue Version. Die *Space Quest*-Reihe hatte sich viele Freunde gemacht und war sehr beliebt. Vielleicht gewann Sierra auch deshalb Supertramp-Schlagzeuger Bob Siebenberg, um die Musik zum Spiel zu komponieren. Technisch gesehen bot das Spiel schon die neue Soundblaster-Unterstützung. Die Steuerung erfolgte jedoch weiterhin mit der Tastatur und dem bekannten Textparser. Da inzwischen durchaus auch Spiele in VGA erschienen, schrie auch die Adventure-Gemeinde nach Adventures im 256-Farbmodus. *Space Quest III* war eines der letzten Sierra-Spiele, das mit der Version 0 der SCI-Engine erschien.

Im Spiel gibt es ein Minispiel, das man aber nicht schaffen muss, um in der Story weiter zu kommen. Es heißt »Astro Chicken«.

Roger Wilco konnte im zweiten Teil der Serie gerade so auf einem automatisierten Müllfrachter entkommen. Nun entkommt er durch ein repariertes Raumschiff. Er entdeckt schließlich die Machenschaften einer Videospiegelgesellschaft, die unter dem Namen »ScumSoft« tätig ist. Diese wird angeführt von den »Pirates of Pestulon«. Roger will gegen sie vorgehen.

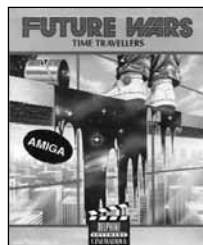
Dieser Wink bezieht sich auf die LucasArts-Adventures, die Konkurrenz der Sierra-Spiele, da diese die Engine SCUMM benutzen.

Einschätzung

Sierra hatte zu Recht Erfolg mit der *Space Quest*-Reihe, die sich sehr gut entwickelte und eine Menge Fans hinzugewann. Trotz des Textparsers, oder gerade deswegen, kann ich das Spiel uneingeschränkt empfehlen. Viele sagen zwar, dass der Textparser teilweise zu schwer war, meine Meinung ist jedoch, dass mit einer reinen Maussteuerung die Adventures einfacher wurden.



FUTURE WARS: ADVENTURES IN TIME



Publisher:	Interplay
Entwickler:	Delphine Software
Erschienen:	1989
Systeme:	PC, Amiga, Atari ST
Engine:	unbekannt

Ein schickes 2D-Adventurespiel verhalf Delphine Software im Jahr 1989 zum Durchbruch. Die Grafiken ähnelten denen der Sierra-Spiele, jedoch brachte der Entwickler seinen eigenen Stil voll in das Spiel ein.

Der Spieler übernimmt die Rolle eines Fensterputzers. Nach einem etwas komischen Zufall bekommt man Zutritt zum Büro seines Chefs. Dort findet man einige Gegenstände, jedoch wird die Aufmerksamkeit auf eine Fahne in einer Landkarte gelenkt. Sie ist der Schlüssel zu einer Geheimgtür, hinter der sich zahlreiche Highend-Computer befinden, die unmöglich von der aktuellen Technologie stammen können. Nach deren genauer Betrachtung verschwindet der Fensterputzer und findet sich plötzlich in der Vergangenheit wieder.

Einschätzung

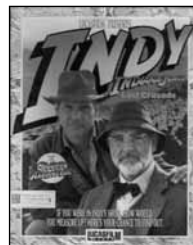
Das Spiel kam für damalige Verhältnisse mit einer sehr schönen Grafik daher. Die Rätsel waren nicht einfach, aber sehr gut durchdacht. Das Spiel war der erfolgreiche Beginn von Delphine Software, Adventurespiele zu entwickeln, dem in den kommenden Jahren einige Spiele folgen sollten. Für jeden Adventurefan ein Muss!



Future Wars

52

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE



Publisher: LucasArts
Entwickler: LucasArts
Erscheinungsjahr: 1989
erschienen auf: PC, Amiga, Atari ST, Apple Mac, CDTV
Engine: SCUMM Version 2

Mit dieser Umsetzung des Films startete LucasArts die Reihe der *Indiana Jones*-Spiele, und wie! Ich erinnere mich noch genau, dass dieser erste Teil völlig zu Recht hoch gelobt wurde. Zwar setzte das Spiel genauso auf die SCUMM-Engine wie auch *Zak McKracken* und *Maniac Mansion*, jedoch waren die Grafik und der Sound bei diesem Spiel in meinen Augen deutlich besser. Zudem wurde ein Großteil der Film-Story im Spiel umgesetzt.

Das Spiel war das erste, von dem LucasArts keine C64-Version mehr entwickelte, dafür aber verschiedene DOS-Versionen. So gab es zuerst eine mit EGA-Grafik und später noch eine mit VGA-Grafik. Das Spiel war sehr erfolgreich, weil es den Humor des Films gekonnt herüberbrachte. Neu in diesem Spiel war, dass man bei Dialogen mit anderen Personen bestimmte Antworten auswählen musste, was es bis dato so noch nicht gab. Um bestimmte Rätsel zu lösen, mussten bestimmte Reihenfolgen eingehalten werden. Zudem gab es kleine Acioneinlagen wie, zum Beispiel relativ am Anfang des Spiels, eine Boxeinlage.

In diesem Spiel übernimmt man natürlich die Rolle des Archäologen Indiana Jones. Sein Vater ist entführt worden und Indy macht sich auf, um ihn zu finden. Die Suche entwickelt sich zur Suche nach dem Heiligen Gral. Diese Handlung stammt vom Vorbild des Films, die ebenso wie die Orte umgesetzt wurde. Gegenüber ist Nazideutschland, das die Fähigkeiten des Grals für sich ausnutzen will. Im Spiel gibt es aber auch Abweichungen zum Film.

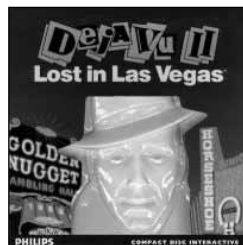
Einschätzung

Der erste Auftritt von Indiana Jones in einem Spiel war für mich ein Highlight, an das ich mich sehr gern zurückerinnere. Auch heute noch ist das Spiel jedem Fan des Genres zu empfehlen.

Den erhielt ich von einem seltsamen Stamm in Brasilien, der Hunde und Kaninchen anbetet.



DEJA VU II: LOST IN LAS VEGAS



Publisher: Mindscape
Entwickler: ICOM Simulations
Erscheinungsjahr: 1989
erschienen auf: PC, Amiga, Atari ST, Apple Mac, Apple II, CDI
Engine: MacVenture

Der zweite Teil erschien 1989 und war zugleich der letzte, der mit der MacVenture-Engine entwickelt wurde. Das Spiel wurde nach wie vor mit Tastatur und Maus gesteuert und für einige Systeme umgesetzt. Die Anordnung der Dialogboxen war die gleiche wie im ersten Teil. Der zweite Teil des Spiels findet, wie man bereits am Untertitel sehen kann, hauptsächlich in Las Vegas statt.

Einschätzung

Ich habe das Spiel leider nie gespielt und es leider auch nicht geschafft, es für dieses Buch zu bekommen und endlich mal zu spielen. Das steht in meiner Prioritätenliste auf alle Fälle ganz weit oben. Wie ich gelesen habe, gab es jedoch eine Menge Leute, die das Spiel sehr gern spielten.



Deja Vu II

HEART OF CHINA

Publisher: Sierra On-Line
Entwickler: Dynamix
Erscheinungsjahr: 1991
erschienen auf: PC, Amiga
Engine: DGDS



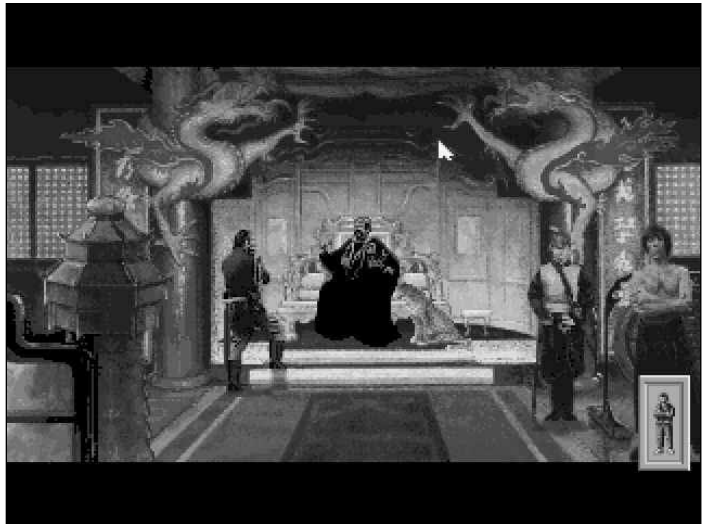
Mit *Heart of China* erschien ein Spiel mit einer fantastischen Grafik, das man jedoch nicht gut steuern konnte. Gerade auf dem Amiga sah zudem die Grafik bei weitem nicht so gut aus wie auf dem PC. Der Sound war in Ordnung. Das Spiel wurde komischerweise jedoch nicht mit der Engine von Sierra, sondern mit dem »Dynamix Game Development System« entwickelt.

Es gab mehrere Lösungswege, was sicherlich für damalige Verhältnisse ein Pluspunkt war.

In den 1930er-Jahren wird der ehemalige Jagdflieger Jake Masters von einem reichen Unternehmer namens E. A. Lomax für eine gefährliche Mission angeheuert. Die Tochter von Lomax, Kate Lomax, wurde vom unbarmherzigen Kriegsherrn Li Deng gekidnappt und in der Chengdu-Festung von Deng eingesperrt.

Einschätzung

Ich habe das Spiel nur kurz angespielt, jedoch machte es mir keinen großen Spaß. Das lag vor allem daran, dass die Steuerung nicht die beste war und es auf dem Amiga meines Wissens mehr als neun Disketten umfasste.



KING'S QUEST I: QUEST FOR THE CROWN (REMAKE)



Publisher:	Sierra On-Line
Entwickler:	Sierra On-Line
Erscheinungsjahr:	1990
erschienen auf:	PC, Amiga
Engine:	SCI0

Der erste Teil von *King's Quest* wurde 1990 als Remake erneut herausgebracht. Jedoch wurde nicht wie bei einigen anderen Sierra-Adventures eine VGA-Version erstellt, sondern nur eine 16-Farb-Version. Hierzu gab es zwei verschiedene Verkaufsverpackungen.

Einschätzung

Jeder fragte sich, warum dieser erste Teil nicht in VGA umgesetzt wurde, wie alle anderen Remakes. Die Rätsel wurden komplett übernommen und die Hintergrundgrafiken einfach in bessere Grafik umgesetzt. Ein bisschen mehr Arbeit wäre nicht schlecht gewesen, weil man auch am Beispiel des fünften Teils von *King's Quest* sieht, in welcher Qualität man Adventures zu dieser Zeit entwickeln könnte.



King's Quest I (Remake)

KING'S QUEST V: ABSENCE MAKES THE HEART GO YONDER



Publisher: Sierra On-Line
Entwickler: Sierra On-Line
Erscheinungsjahr: 1990
erschienen auf: PC, Amiga, NES
Engine: SCI1

Der fünfte Teil von *King's Quest* war ein Meilenstein der Adventure-Geschichte. Das Spiel war das erste von Sierra, welches mit einer neuartigen Point-and-Click-Oberfläche ausgestattet war. Zudem bestand die Grafik nun aus 256 Farben. Aus den Lautsprechern hörte man sehr schöne Musik und später erschien das Spiel auch auf CD-ROM mit Sprachausgabe. *King's Quest V* wird zu Recht von vielen Spielern als große Weiterentwicklung der Technik angesehen. Da sich Sierra nicht sicher war, ob die Käufer bereits Computer besaßen, die die Hardwareanforderungen für die VGA-Version erfüllten, gab es zudem eine EGA-Version mit 16 Farben. Das Spiel erschien zudem in verschiedenen Verpackungen: Es gab meines Wissens vier verschiedene Cover. Cedric (eine Eule), der tierische Begleiter von Graham, wurde in einigen anderen Spielen wie zum Beispiel *Freddy Pharkas* und *Space Quest IV* auf den Arm genommen.

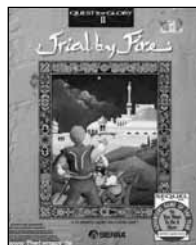
Zu Beginn des Spiels macht sich König Graham im Schlossgarten zu einen Spaziergang auf – zu seinem Glück. Denn der böse Zauberer Mordack (der Bruder des Magiers Manannan aus dem dritten Teil der Serie, der dort in eine Katze verwandelt wurde) zaubert das Schloss samt dessen Insassen weg und verkleinert es in ein Glas. Er droht damit, die Bewohner an eben diese Katze zu verfüttern, es sei denn, Prinz Alexander würde Manannan wieder in menschliche Form verwandeln.

Einschätzung

King's Quest V gehört zu meinen Lieblingsadventures. Ich habe alle Teile der Serie geliebt, der fünfte brachte aber so viel Neues, dass er ganz wichtig in der Adventuregeschichte ist. Heutzutage ist es trotz einiger Hilfstools schwer, das Spiel zum Laufen zu bekommen. Auf alten DOS-Rechnern läuft es aber problemlos.



QUEST FOR GLORY II: TRIAL BY FIRE



Publisher: Sierra On-Line
Entwickler: Sierra On-Line
Erscheinungsjahr: 1990
erschienen auf: PC, Amiga, Atari ST
Engine: SCI0

Die zweite Version der Mischung aus Rollenspiel und Adventure erschien Ende 1990, basierend auf Version 0 der SCI-Engine. Im Internet geistern zwar Gerüchte darüber, dass die Version 1 benutzt wurde. Das liegt auch nahe, da nur einige Tage vor dem Release dieses zweiten Teils der fünfte Teil von *King's Quest* veröffentlicht wurde, der Version 1 nutzte. Dieser war in VGA-Grafik und besaß die neue Point-and-Click-Steuerung. Da keines dieser Features jedoch auf den zweiten Teil von *Quest for Glory* zutrifft, denke ich, dass es sich um Version 0 der Engine handelte.

Das Gameplay ist nahezu identisch mit dem ersten Teil. Es sieht aus wie ein typisches Sierra-Adventure, spielt sich aber genau so wie es sein sollte: wie eine Mischung aus Rollenspiel und Adventure, wobei es mehr Anteile des Adventure-Genres hatte.

Die Story beginnt direkt nach dem Ende des ersten Teils: Der öffentlich verkündete Held von Spielburg reist mit seinen Freunden Abdulla Doo, Shameen und Shema auf einem Teppich zur Wüstenstadt Shapeir. Die Stadt wird bedroht, während Arus al-Din vermisst wird und seine Stadt gefallen ist.



Einschätzung

Schon der erste Teil sagte mir nicht sonderlich zu, weshalb ich mir auch den zweiten Teil nur kurz anschaute.

Quest for Glory II

RISE OF THE DRAGON

Publisher: Sierra On-Line
Entwickler: Dynamix
Erscheinungsjahr: 1990
erschienen auf: PC, Amiga, Apple Mac, Sega Mega CD
Engine: DGDS



Mit *Rise of the Dragon* erschien 1990 ein Adventure von der von Sierra aufgekauften Firma Dynamix, die bis dato eher durch Simulationen oder kleinerer Spiele aufgefallen war. Das Adventure, das sehr an *Heart of China* erinnerte, nutzte nicht die Engine von Sierra, sondern das »Dynamix Game Development System« und war insgesamt auch in einem anderen Stil gehalten. So sah man das Hauptbild und wenn man die Maus zu bestimmten Objekten oder zum Rand bewegte, änderte sich der Cursor in eine Lupe oder einen Pfeil.

Das Spiel erschien auf dem Amiga auf zehn Disketten, was bei vielen Usern Frust beim häufigen Wechsel der Disketten verursachte.

Das Spiel wird in einer dunklen Cyberpunk-Version von Los Angeles 2053 gesetzt. Die rebellische Tochter des Bürgermeisters Chandra wird nach dem Experimentieren mit einem neuen Rauschgift tot aufgefunden. Blade Hunter versucht, die Verantwortlichen zu ermitteln. Dabei erfährt er, dass die chinesische Untergrund-Mafia die Absicht hat, an die Weltherrschaft zu gelangen. Im Spiel muss sich Blade mit seiner Freundin Karyn versöhnen, das Mysterium hinter dem Tod von Chandra und Sabotagepläne der Organisation aufdecken. Im Endkampf sieht man dann den Boss der Rauschgift-Organisation Deng Hwang MZT sich in einen monströsen Drachen verwandeln.

Einschätzung

Ich habe das Adventure lediglich kurz angespielt. Die Möglichkeit, viel Einfluss auf die Steuerung und den Verlauf der Geschichte zu nehmen, bot das Spiel leider nicht. Es handelte sich zudem zumeist um Standbilder. Alles in allem leider nur durchschnittliche Adventurekost.



Rise of the Dragon

LOOM

Publisher: Softgold
Entwickler: LucasArts
Erscheinungsjahr: 1990
erschieden auf: PC, Amiga, Atari ST, CDTV,
FM Towns, Apple Mac
Engine: SCUMM Version 3



Mit *Loom* erschuf LucasArts 1990 sein erstes Adventure im Märchenstil, was bisher nur Sierra (mit *King's Quest*) versucht hatte. *Loom* lief auf der SCUMM-Engine, die auch für die vorangegangenen Adventures benutzt wurde. Bei *Loom* wurde jedoch die Steuerung verändert. So gab es keine Verben unter dem Hauptbildschirm, auf die man klicken konnte, um eine Aktion auszuführen, sondern Melodien. Jede Melodie bestand aus vier Noten, die man mit Hilfe des Zauberstabs von Boobin, des Hauptcharakters, spielen muss. Dabei kommt es jedoch zu einer Besonderheit: Spielte man die vier Noten in der richtigen Reihenfolge für den Befehl »Öffnen«, so öffnete sich zum Beispiel eine Tür. Spielte man sie rückwärts, so schloss sich die Tür. Das ganze konnte auch mit den anderen Aktionen gemacht werden.

Loom wurde auf CD mit Sprachausgabe ausgeliefert, jedoch nur auf Englisch, weil es Schwierigkeiten mit der Synchronisation von Ton und Bild gab. Zudem gab es eine Diskettenversion ohne Sprachausgabe. Das Spiel enthielt teilweise eine Musikkassette oder CD, die die Vorgeschichte von *Loom* erzählte.

Die Spielbewertungen waren ganz unterschiedlich. Während einige Magazine nur durchschnittliche Bewertungen vergaben, bekam das Spiel auch gute Bewertungen.

In einer Welt voller Magie übernimmt man die Rolle des jungen Webers Bobbin Threadbare. Er wird von seiner Ziehmutter auf der Insel der Weber, Loom, aufgezogen. An seinem siebzehnten Geburtstag steigt er allein auf die Felsen an der Küste und erwartet den Schwan, der jedes Jahr an diesem Tag wiederkommt. Nach seiner Rückkehr ins Dorf wird er Zeuge, wie seine Ziehmutter nach einem Urteil des Ältestenrates aus Versehen in ein Schwanenei verwandelt wird. Als letzter verbliebener Mensch auf der Insel muss er sich allein auf die Suche nach den verzauberten Gildenmitgliedern machen. Dabei hilft ihm sein Spinnrocken, der wie ein Zauberstab wirkt und mit dessen Hilfe er durch magische Melodien seine Umwelt verändern kann.

Im Lauf der Geschichte trifft Bobbin auf andere Gilden und deren Mitglieder wie Schäfer, Glasmacher, Schmiede und Kleriker. Er kommt im Spielverlauf einer Verschwörung auf die Spur.

Einschätzung

Da ich die Steuerung damals nicht richtig verstand, habe ich mir *Loom* nur sehr kurz angeschaut. In den Recherchen zu diesem Buch habe ich dann erfahren, wie sie funktioniert. Das erneute Spielen machte dann natürlich viel mehr Spaß.



THE SECRET OF MONKEY ISLAND



Publisher: LucasArts
 Entwickler: LucasArts
 Erscheinungsjahr: 1990
 erschienen auf: PC, Amiga, Atari ST, Apple Mac, CDTV, FM Towns, Sega Mega CD
 Engine: SCUMM Version 4

Mit *Monkey Island* schuf LucasArts einen neuen Namen, der fortan für Qualität in Adventurespielen stehen sollte, was zunächst auch gelang! Speziell für dieses Spiel wurde der vierte Teil der SCUMM-Engine erweitert.

Das Spiel steuert sich wie die vorangegangenen Spiele durch Anklicken der Verben unterhalb des Hauptbildschirms. Bei der Amiga-Version sorgte Chris Hülsbeck für die Musikuntermalung. Die Bewertungen der Magazine lagen im Durchschnitt bei über 90 %. LucasArts veröffentlichte bei weitem nicht so viele Spiele wie Sierra – was jedoch veröffentlicht wurde, war zumeist sehr erfolgreich und gewann schnell viele Freunde und Fans. Bei diesem Spiel passte einfach alles: Grafik, Sound, Rätsel und Story waren perfekt aufeinander abgestimmt. Das Spiel galt lange Zeit als Genre-Referenz.

Als Kopierschutz diente ein Coderad, das auf eine bestimmte Position gedreht werden und dessen Inhalt dann auf dem Bildschirm ausgewählt werden musste. Da es unzählige Varianten gab, lohnte es sich nicht, das Coderad in allen möglichen Positionen zu fotokopieren, und so erhoffte sich LucasArts, dass mehr Leute das Spiel kauften.

Guybrush, der Protagonist des Spiels, muss drei Aufgaben lösen, um Pirat zu werden. Als er die Aufgaben vollständig gelöst hat, wird eine gewisse Elaine Marley, die Gouverneurin von Mêlée Island, vom Geisterpiraten LeChuck entführt. Um Elaine zu retten, beschließt Guybrush, sich ein Schiff und eine Crew zu besorgen, mit der er nach Monkey Island segeln kann, an dessen Küste auch LeChucks Schiff ankert. Guybrush wird auf der Insel unter anderem das Malzbier

brauen gelehrt, das ihm am Ende helfen wird, LeChuck zu besiegen.

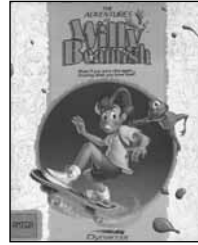
Einschätzung

LucasArts hat mit dem ersten Teil der Serie ein Meisterwerk abgeliefert. Das Spiel wird jedem Spieler (nicht nur Adventurefans) Spaß machen. Obwohl ich zuerst skeptisch war, war ich sehr schnell von der Qualität begeistert.



The Secret of Monkey Island

THE ADVENTURES OF WILLY BEAMISH



Publisher:	Sierra On-Line
Entwickler:	Dynamix
Erscheinungsjahr:	zirka 1990
erschienen auf:	PC, Amiga, Apple Mac, Sega Mega CD
Engine:	DGDS

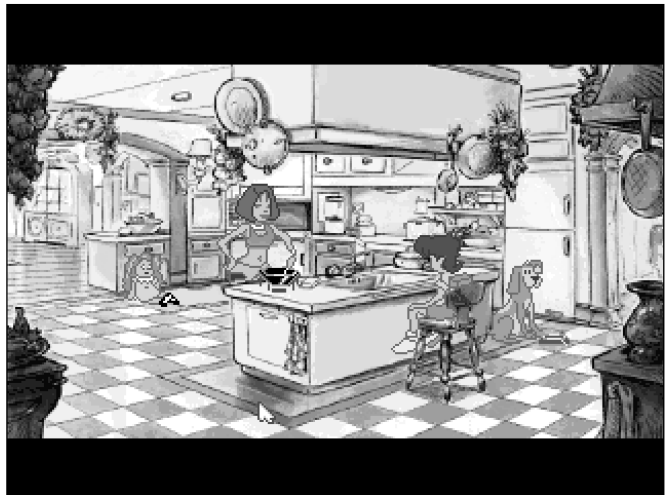
Basierend auf der DGDS-Engine von Dynamix (Dynamix Game Development System) erschien 1990 ein neues Adventure. Die Grafiken waren handgezeichnet und sahen daher wie ein Comic aus. Das Spiel gab es sowohl auf Diskette als auch auf CD. Die CD-Version bot neben kleineren Verbesserungen zudem Sprachausgabe anstatt der Texte. Die Diskettenversion für den Amiga umfasste stattliche zwölf Disketten, die für PC lediglich sieben! Für den Amiga erschien das Spiel auch auf CD.

Das Spiel lief etwas anders ab als die von Sierra gewohnten Adventures. Man musste stets auf das Trouble-O-Meter achten, das einem anzeigte, ob die Handlungen richtig oder falsch waren. Wenn die Anzeige den höchsten Stand erreicht hat, ist das Spiel zu Ende.

Willy Beamish wird vom Spieler gesteuert. Er wächst in einer typisch amerikanischen Familie auf. Er muss sich des Öfteren um seine eine ältere Schwester und seinen jüngeren Bruder kümmern. Willy will sich für das nationale Nintari-Turnier qualifizieren. Er muss jedoch schnell erkennen, dass dies ein sehr schwer zu erreichendes Ziel wird.

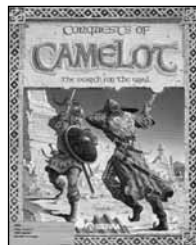
Einschätzung

Ich fand die Grafik sehr schön und schaute es mir damals auch voller Vorfreude an. Jedoch war ich auf Grund der Spielart schnell enttäuscht und spielte es nicht weiter.



The Adventures of Willy Beamish

CONQUESTS OF CAMELOT: THE SEARCH FOR THE GRAIL



Publisher:	Sierra On-Line
Entwickler:	Sierra On-Line
Erscheinungsjahr:	1990
erschienen auf:	PC, Amiga
Engine:	SCI0

Christy Marx und ihr Mann Peter Ledger erschufen 1990 den ersten Teil der *Conquest*-Reihe, die insgesamt jedoch nur zwei Teile haben sollte. Marx zeichnete für das Game-Design verantwortlich, während ihr Mann sich um das eigentliche Spiel und die Verpackung kümmerte.

Das Spiel war ein typisches Sierra-Adventure und wurde über die Tastatur und die Maus gesteuert. Am Ende des Spiels wurde ein zweiter Teil angekündigt, nämlich *Conquest of Camelot II*, den es in dieser Form jedoch nicht geben sollte. Der neue Titel hatte einen anderen Namen und wird später in diesem Buch beschrieben. Der mittelalterliche Soundtrack kam, wie zu dieser Zeit zu vielen Sierra-Spielen, von Mark Seibert.

Zu Beginn wird man Zeuge des Niedergangs von Camelot wegen der Dreiecks-Liebes-Problematik von König Arthur, Guinevere und Lancelot. Die Folgen waren Hungersnot und Wassermangel im Königreich. Gawain, Lancelot und Galahad begaben sich auf die Suche nach dem Heiligen Gral, kehrten jedoch nicht mehr zurück. Der Spieler übernimmt die Rolle von Arthur, der seine Ritter und auch den Gral sucht. Er muss unter anderem in England mit dem Schwarzen Ritter kämpfen, um Gawain zu retten. Weitere Schauplätze sind die Ruinen des Glastonbury-Felsturms, die Ot-Mauern sowie Gaza und Jerusalem. Es gibt mehrere Lösungswege und einzelne Quests müssen nicht zwingend durchgeführt werden.



Einschätzung

Das Spiel bot seinen eigenen Flair und der war eigentlich gut in Szene gesetzt. Es sprach von der Thematik her nicht jeden an, so auch mich nicht unbedingt. Ich habe es mir trotzdem angeschaut und kurz gespielt, stellte aber fest, dass es tatsächlich nichts für mich war.

LEISURE SUIT LARRY IV: THE MISSING FLOPPIES

Publisher:	Sierra On-Line
Entwickler:	Sierra On-Line
Erscheinungsjahr:	niemals (zirka 1990)
erschienen auf:	keinem System
Engine:	keine

Der vierte Teil von *Larry* ist nie erschienen, angeblich, weil die Disketten verloren gegangen sind (Al Lowe behauptete einmal scherzhaft, dass sein Hund die Disketten gefressen hätte). Es gab sehr viele Spekulationen darüber. Al sagte auch, dass der vierte Teil Opfer des nicht erfolgreichen TSN (The Sierra Network) geworden sei. Dort habe man versucht, einen Multiplayer-Modus zu entwickeln, der aber nicht funktionierte. Daraufhin hat man den Teil gecancelt. Zudem war das Ende des dritten Teils zu unrealistisch, so dass es sehr schwer gewesen wäre, eine logische Fortsetzung zu erzählen. Im TSN gab es zudem einen Bereich, der sich Larry-Land nannte, aber nicht direkt etwas mit dem Spiel zutun hatte.

Al Lowe sagte nach dem dritten Teil, dass es niemals einen vierten geben würde. Die Fangemeinde schrie aber nach einem Nachfolger, und so sah Al Lowe seine Aussage als eine Chance an, einen Teil zu überspringen, vielleicht *King's Quest* bei der Nummerierung der Episoden zu überholen und in *Larry V* dann mit einer anderen Thematik und Story weiterzumachen.

Auch die von Al Lowe produzierten Spiele *Laffer Utilities* und *Larry's Casino* (Al Lowes allerletztes Sierra-Produkt, 1998) hatten keine Zahl am Ende und wurden zudem des Öfteren als *Larry 4* bezeichnet, was aber nur Marketinggags waren.

ECOQUEST: THE SEARCH FOR CETUS



Publisher:	Sierra On-Line
Entwickler:	Sierra On-Line
Erscheinungsjahr:	1991
erschienen auf:	PC
Engine:	SCI1 und SCI1.1

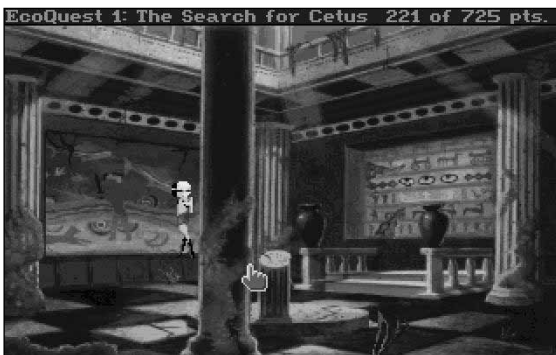
⌈omplett basierend auf der neuen SCI-Engine, schickte Sierra 1991 ein Adventure ins Rennen, das speziell auf Kinder zugeschnitten und von den Quests her entsprechend einfach war. Das Spiel ließ sich komplett mit der Maus steuern und erschien wie die meisten Spiele seiner Zeit als Diskettenversion (ohne Sprachausgabe) und als CD-ROM-Version (mit Sprachausgabe). Man steuert den zehnjährigen Adam Greene, dessen Vater Umweltschützer ist. Daher stehen die Rettung und der Schutz der Umwelt in dem Spiel im Vordergrund. Was viele nicht wissen, ist, dass Jane Jensen (später bekannt durch die *Gabriel Knight*-Adventures) bei diesem Spiel als Storywriterin fungierte.

Adam kümmert sich in der Pflegestation für Delfine, die seinem Vater gehört, um einen ängstlichen Delfin. Nachdem sich Adam mit dem Delfin angefreundet hat, bemerkt er, dass der Delfin sprechen kann. Er erzählt ihm von den Problemen unter Wasser und bittet Adam, ihm zu helfen. Im Verlauf des Spiels führt er Adam zu alten Ruinen und Unterwasserstädten. Das Spielziel ist es, dem Delfin zu helfen und die Welt unter Wasser wieder gerade zu rücken.

Einschätzung

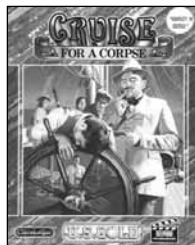
Auf Grund der Aufmachung sah man schnell, dass es sich um ein Spiel speziell für Kinder handelte, und so war das Spiel auch nicht so erfolgreich wie einige an-

dere Spiele von Sierra. Mir gefielen jedoch die farbenfrohe Grafik und die Musik sehr gut. Die Rätsel waren mir jedoch zu einfach. Wer bei Computerspielen trotzdem etwas zum Thema Umweltschutz lernen möchte, dem kann ich das Spiel auf alle Fälle empfehlen – selbst einige Jahre nach Erscheinen des Spiels trägt das Spiel zu dem nach wie vor aktuellen Thema sehr viel bei.



EcoQuest

CRUISE FOR A CORPSE



Publisher:	US Gold
Entwickler:	Delphine Software
Erschienen:	1991
Systeme:	PC, Amiga, Atari ST
Engine:	unbekannt

Ein weiteres Adventure stellte Delphine Software 1991 fertig. Dabei handelte es sich erstmals um in 3D gerenderte Hintergründe. Die Figuren im Spiel waren sehr groß dargestellt, was für damalige Verhältnisse schon etwas Neues war.

An einem kalten Frühlingsmorgen erhält Inspektor Raoul Dusentiers einen Brief. Er beinhaltet eine Einladung für eine Kreuzfahrt auf dem Segelschiff des Gastgebers Niklos Karaboudjan. Kaum ist Raoul dort angekommen und besichtigt seine Kabine, klopft es an seiner Tür. Hector, der Butler von Niklos Karaboudjan, erzählt voller Hast, dass Raoul tot in Niklos Karaboudjans Kabine liegt. Er wurde ermordet. Bevor sich der Inspektor um den Fall kümmern kann, wird er niedergeschlagen. Nachdem er wieder aufgewacht ist, ist die Leiche verschwunden.

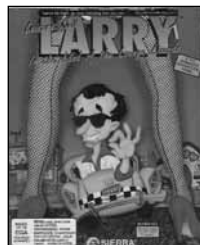
Einschätzung

Ein gutes Adventure mit sehr guter Grafik und einer netten Story. Das Intro sah toll aus und wurde mit viel Liebe umgesetzt. Dagegen war die Codeabfrage leider etwas nervig und verärgerte einige Spieler. Trotz allem ein insgesamt gutes Adventurespiel.



Cruise for a Corpse

LEISURE SUIT LARRY IN THE LAND OF THE LOUNGE LIZARDS (VGA)



Publisher:	Sierra On-Line
Entwickler:	Sierra On-Line
Erscheinungsjahr:	1991
erschienen auf:	PC, Amiga
Engine:	SCI1

△ Anfang der 1990er-Jahre setzte Sierra einige Adventures mit aktueller Grafik um, 1991 auch den ersten und bis dato besten Teil der *Larry*-Serie. Der Inhalt blieb komplett gleich, jedoch besaß das Spiel nun neben besserem Sound auch VGA-Grafik und die bekannte Steuerung über die Iconleiste.

Einschätzung

Ich fand, dass die Originalfassungen der Spiele mehr Spaß gemacht haben, auch wenn die Grafik viel schlechter war. Trotzdem machen auch diese Remakes Spaß, gerade viele Leute werden daran mehr Spaß haben, die mit der Originalgrafik nicht viel anfangen können. In diesem Remake wurde viel Aufmerksamkeit und Liebe in die grafische Umsetzung investiert, und das Ergebnis konnte sich sehen lassen.



Leisure Suit Larry I (VGA)

LEISURE SUIT LARRY V: PASSIONATE PATTI DOES A LITTLE UNDERCOVER WORK



Publisher:	Sierra On-Line
Entwickler:	Sierra On-Line
Erscheinungsjahr:	1991
erschienen auf:	PC, Amiga
Engine:	SCI1

Nach Ankündigung des fünften Teils wussten alle, dass es keinen vierten Teil geben würde. Auch einige Hintergründe wegen der fehlenden vierten Version wurden bekannt gegeben. Die fünfte *Larry*-Folge wurde erfolgreich in VGA umgesetzt und bot zudem die fast gleiche Steuerung wie der fünfte Teil von *King's Quest*. Larry kann in diesem Spiel auch nicht sterben oder in eine Sackgasse geraten, was oft bei früheren Spielen bemängelt wurde. Obwohl das Spiel zur etwa selben Zeit wie der fünfte Teil von *King's Quest* erschien, enthielt es keine Sprachausgabe. *Larry V* sollte nach Al Lowes Auffassung wie ein Cartoon spielbar sein, und daher ist die Grafik auch im Cartoon-Stil gehalten.

Im Spiel wurde die Thematik der verlorenen Disketten des vierten Teils aufgegriffen. Julius Biggs hat diese gestohlen, und so erleidet Larry eine Amnesie, weshalb er sich nicht mehr an den vierten Teil erinnern kann. Larry arbeitet nun für die Firma PornProdCorp und sucht in den USA nach den drei erotischsten Mädchen für eine neue TV-Show. Larry kämpft zudem noch etwas um sein verlorenes Gedächtnis. Patti wird vom FBI beauftragt, Beweise gegen zwei Musikfirmen zu finden. Am Ende treffen sich die beiden Liebenden wieder und Larry gewinnt sein Gedächtnis zurück.

Einschätzung

Der fünfte Teil war, wie ich fand, der schlechteste der *Larry*-Adventure-Serie. Ich konnte mir damals nicht vorstellen, dass es noch mal einen guten Nachfolger des Spiels geben würde. Zudem war die Grafik auf dem Amiga deutlich schlechter als auf dem PC. Sicher konnten auf dem Amiga nicht so viele Farben benutzt werden, jedoch gab sich Sierra bei anderen Spielen auch deutlich mehr Mühe mit der Anpassung, was hier wohl leider nicht der Fall war.



Leisure Suit Larry V

POLICE QUEST III: THE KINDRED



Publisher:	Sierra On-Line
Entwickler:	Sierra On-Line
Erscheinungsjahr:	1991
erschienen auf:	PC, Amiga
Engine:	SCI1

Der dritte Teil von *Police Quest* erschien 1991 für PC und Amiga. Er war von der Grafik her der bis dato realistischste und wird von vielen darüber hinaus als bester Teil der *Police Quest*-Serie angesehen.

Die Story kam von Jane Jensen, wobei Jim Walls, wie auch bei den beiden vorherigen Teilen, für das Design verantwortlich zeichnet. Es war zugleich das letzte Spiel von Jim Walls, der Sierra nach der Fertigstellung verließ. Gründe hierfür wurden nie publiziert. Walls gründete mit einigen anderen Ex-Designern von Sierra das Studio Tsunami Games, welches aber nur wenige und zumeist unbekannte Spiele entwickelte.

Es gibt viele verschiedene Meinungen, ob *Police Quest III* nun das letzte Adventure der Reihe ist oder nicht. Spielgenre und Design änderten sich zwar mit Erscheinen des vierten Teils, trotzdem war es ein weiterer (und letzter) Teil der Serie. Nach dem Tod von Bains am Ende des zweiten Teils heirateten Sonny und Marie. Auf Grund eines neuen Rauschgift-Kartells in Lytton hat Sonny nun ein paar neue Aufgaben. Als seine Frau im Einkaufszentrum niedergestochen wird, wird die Sache für Sonny wieder persönlich. Zudem spielt auch die Familie von Bains eine Rolle in diesem Teil von *Police Quest*.

Einschätzung

Ich fand das Spiel sehr gut. Es war realistisch und beinhaltete gute Quests. Ich freute mich damals sehr, dass dieses Spiel noch für den Amiga erschien, weil zu dieser Zeit von Sierra angekündigt wurde, dass es nicht mehr viele Umsetzungen für den Amiga geben würde.



Police Quest III

SPACE QUEST IV: ROGER WILCO AND THE TIME RIPPERS



Publisher:	Sierra On-Line
Entwickler:	Dynamix
Erscheinungsjahr:	1991
erschienen auf:	PC, Amiga, Apple Mac, NEC PC
Engine:	SCI1

△ Auch im vierten Teil setzte Sierra das fort, was mit anderen Teilen bereits gemacht wurde: Der neue Teil der Serie erschien mit neuem Interface und besserer Grafik. Das Spiel erschien 1991 auf Diskette ohne sowie 1992 auf CD-ROM mit Sprachausgabe.

Angeblich lagen die Produktionskosten unter anderem durch die Verwendung von Motion-Capture-Animationen bei rund einer Million US-Dollar. Das Spiel verkaufte sich aber besser als seine drei Vorgänger zusammen, so dass Sierra mit dem Produkt ein Plus machte. Obwohl es mehrere Verkaufsverpackungen gab, blieb das Design des Haupt-Covers eigentlich immer das gleiche.

In diesem Teil tritt Roger eine Zeitreise an. Vohaul will ihn in *Space Quest XII* töten. Zudem besucht er auch den zehnten Teil mit dem schönen Namen *Latex Babys*. Aber auch in *Space Quest I* muss er zurück – und zwar mit original Grafik und Musik!

Einschätzung

Roger Wilco kam immer mit besonderem Witz und als Tollpatsch rüber, bei dem es einfach nur Spaß machte, das Spiel zu spielen. Die Gags bezogen sich oft auf andere Spiele, ohne diese jedoch wirklich anzugreifen.



FRAGEN AN JOSH MANDEL

Welches war das erste Computerspiel, das Du gespielt hast?

Das war vermutlich *Colossal Cave*, das ich auf einem Großrechner Mitte der 70er-Jahre spielte. Ich war nur ein Kind, aber dieser Zeitpunkt hinterließ einen gewaltigen und fast schon hypnotischen Eindruck bei mir, den ich nie vergaß. Als ich zirka 1986 meinen ersten PC kaufte, kaufte ich gleich einige Spiele mit.

Wenn ich mich richtig erinnere, waren dies:

Microsoft Flight Simulator, *Hitchhiker's Guide to the Galaxy* von Infocom, *Mindscapes Racter* und *The Black Cauldron* von Sierra.



Wie bist Du zu Sierra gekommen?

Viele Jahre lang habe ich neben meiner Tätigkeit als Comedian, sozusagen als Hobby, Berichte und Lösungen für verschiedene Spielmagazine geschrieben. Als ich dann endlich Besitzer meines ersten PCs wurde, begann ich zunehmend Berichte und Artikel für CompuServes GAMERS-Forum zu schreiben. Nach ein paar Jahren fand ich heraus, dass eines der wirklich aktiven Mitglieder, Guruka Singh Khalsa, als Produzent bei Sierra tätig war (der einzige Produzent dort). Ich fragte ihn (auf Grund dessen, was er bereits von meiner Arbeit in den Berichten und Artikeln gesehen hatte), ob ich eventuell für die Beta-Tests in Betracht gezogen werden könnte, und er war sofort einverstanden.

Nach ein paar weiteren Jahren als tatkräftiger Beta-Tester fragte er mich dann, ob ich an einer Position als Junior-Produzent bei Sierra interessiert wäre (da er viel Arbeit am Hals hatte und es auch nicht weniger werden würde). Ich war mir nicht ganz sicher, ob ich den Job annehmen würde, ging aber trotzdem zum Vorstellungsgespräch.

Nie zuvor in meinem Leben habe ich eine so atemberaubende Landschaft gesehen wie auf meiner Fahrt vom Flughafen Fresno nach Oakhurst. Als ich endlich ankam, war Ken Williams zufällig gerade bei den Parkplätzen und begrüßte mich sofort: »Oh, du musst Josh sein!«. Er, Guruka, Bill Davis (der Creative Director) und alle, die ich sonst noch bei dem Gespräch traf, waren außergewöhnlich liebenswürdig. Ich war überwältigt von dem, was ich sah (hauptsächlich *Q&G II*, *SQ4* und *KQ5*), dachte aber dennoch: »Es wäre verrückt, meinen lukrativen Job bei einer Werbeagentur aufzugeben, um an einen Ort wie diesen zu ziehen – wo ich keine Menschenseele kenne«, aber die

Verlockung war größer. Ich akzeptierte das Jobangebot und wurde innerhalb von sechs Monaten vom Produzenten zum Designer. Weitere sechs Monate später wurde ich zum Direktor des Produktdesigns befördert.

1995 hast Du die Firma verlassen, bevor *Space Quest 6* fertiggestellt wurde. Was war der Grund?

Während der ersten Jahre empfand ich Sierra als sehr interessanten und grenzenlos kreativen Ort. Als Sierra jedoch immer größer wurde und das Management wechselte, wurde es schizophoren. Der Vizepräsident der Entwicklung (der Mann, der alle Produkte begutachtete, die designt und entwickelt wurden) wurde innerhalb von zwei Jahren vier- oder fünfmal ausgetauscht. Jeder hatte seinen eigenen Stil zu managen und wollte zudem die ganze Entwicklung umstrukturieren. Einmal wurden sogar zwei Vizepräsidenten der Entwicklung gleichzeitig eingestellt, um zu sehen, welcher von beiden der bessere Manager ist. Es tat der Arbeit nicht gut, und in solch chaotischen Verhältnissen konnte ich nicht richtig arbeiten.

Zur selben Zeit wurden Leute eingestellt, um das Management der gesamten Firma zu übernehmen und die keinen Unterschied zwischen Computerspielen und anderen Waren kannten. Sie trafen sehr fragwürdige Entscheidungen und hatten zudem keine Skrupel. Ein paar Wochen später fand ich heraus, dass bei einem Vertrag bereits eine Absprache gebrochen wurde, ohne dass es mir mitgeteilt wurde. Mir wurde klar, dass man mir nicht vertraute, und ich sah, wohin der Weg der Firma ging. Ich verließ die Firma, bevor der große Knall kam. Viele Freunde von mir besaßen Aktien von Sierra ... Diese waren wertlos, nachdem das neue Management angefangen hatte.

***Space Quest 6* hat eine numerische Zahl, keine lateinische wie noch die ersten fünf Titel der Serie. Was war der Grund?**

Das waren Marketinggründe, die jedoch entschieden wurden, als ich bereits nicht mehr dort arbeitete.

An welchen Spielen hast Du während Deiner Sierra-Zeit gearbeitet?

Hmmm, das ist eine lange Liste. Ich versuche mich an alle zu erinnern! *King's Quest 1-SCI*, *Jones in the Fast Lane*, *Zeliard*, *Thexder 2: Firehawk*, *Space Quest IV*, *Quest for Glory II*, *Quest for Glory III*, *King's Quest V*, *King's Quest VI*, *King's Quest VII*, *Leisure Suit Larry 1-VGA*, *Leisure Suit Larry 5*, *Leisure Suit Larry 6*, *Space Quest 5*, *Heart of China*, *Space Quest 6*, *Laura Bow 2*, *EcoQuest 1*, *EcoQuest 2*, *Pepper's Adventures in Time*, *The Island of Dr. Brain*, *Police Quest 1-VGA*, *Police Quest 3*, *Mixed-Up Mother Goose*, einige *Hoyle's*-Spiele, *Phantasmagoria* und *Freddy Pharkas: Frontier Pharmacist*. Ich denke, das waren sie! Oh, und ich habe noch einige Arbeit in *SWAT II* investiert, als ich aber nicht mehr für die Firma arbeitete – ich schrieb Strategie-Bücher für Prima und machte zudem einiges an Qualitätstests für das Spiel.

Hast Du auch am inoffiziellen siebten Teil des Spiels mitgearbeitet, am Fan-Spiel?

Ja. Ich habe die Grundstory geschrieben und zeichnete für das Design der ersten beiden (von drei) Kapitel verantwortlich. Es änderte sich dort einiges, als ich aufhörte. Zudem war die Arbeit an einem Fan-Spiel nicht förderlich für meine berufliche Karriere. Daher beendete ich die Zusammenarbeit.

Was machst Du aktuell (Anfang 2008)? Immer noch ein Job in der Software/Spielebranche?

Oh ja. Ich designe und schreibe. An einem Spiel für Nintendo DS habe ich alle Adventure-Elemente designt und geschrieben (das Spiel hat Adventure- und Actionelemente). Das war ein sehr interessantes Projekt, zumal viele andere Entwickler ehemalige Mitarbeiter von LucasArts waren. Ich habe zudem meinen ersten First-Person-Shooter über den Zweiten Weltkrieg entwickelt. Aktuell arbeite ich an zwei verschiedenen Online-Welten. Die eine basiert auf einer Spielzeugreihe von Hasbro, die andere auf einem Konzept von den gleichen Leuten, die Insektenvernichtungsmittel herstellen.

Welches war Dein Lieblings-Adventure von Sierra?

Ooh, schwere Frage. Ich würde sagen, *Conquests of Camelot* oder *Space Quest III*. Obwohl ich auch eine Schwäche für *Freddy Pharkas* habe, ich weiß gar nicht, warum ...

Was hat sich Deiner Meinung nach am Genre der Adventurespiele geändert, seit Du begonnen hast zu spielen und zu entwickeln bis zum heutigen Zeitpunkt?

Ich denke, es gab einige Trends, jedoch keinen richtig guten bzw. keinen, der mich als Spieler angesprochen hat. Der Wegfall der Texteingabe hat, gerade durch das Ausprobieren der Aktionen, viele Spiele deutlich leichter gemacht. Es schränkt die Wahrnehmung des Spielers ein, wenn man durch die Story geht. Es gibt viele physikalische Rätsel (zumeist typische Schiebepuzzle-Rätsel), die heute eingebaut werden, aber noch mal: der Raum zur Wahrnehmung wird immer kleiner.

Was ich lustig finde, ist die Tatsache, dass die Texteingabe wirklich tot ist. Wenn ich an die Popularität der Textnachrichten denke, könnte die Texteingabe in Spielen ein Comeback haben, welches Entwickler und Publisher ausprobieren könnten. Menschen schreiben heute 30 Wörter pro Minute auf ihren Handys und sie finden das toll. Warum sollten Publisher nicht versuchen, diese Eigenschaft ins Spiel zu integrieren?

SPACE QUEST I: ROGER WILCO IN THE SARIEN ENCOUNTER (VGA)



Publisher:	Sierra On-Line
Entwickler:	Sierra On-Line
Erscheinungsjahr:	1991
erschienen auf:	PC, Amiga
Engine:	SCI1

Kurz nach dem Erscheinen des vierten Teils verwöhnte Sierra die User auch mit dem Remake des ersten Teils, der wie alle Remakes von der Story her gleich ist, jedoch verbesserte Grafik, Sound und Steuerungsmöglichkeiten enthielt.

Einschätzung

Der erste Teil des Weltraumsaubermachspiels ist auch in verbesserter Qualität uneingeschränkt zu empfehlen.



Space Quest I (VGA)

THE SECRET OF MONKEY ISLAND II: LECHUCK'S REVENGE



Publisher:	LucasArts
Entwickler:	LucasArts
Erscheinungsjahr:	1991
erschienen auf:	PC, Amiga, CDTV, FM Towns
Engine:	SCUMM Version 5

1991 erschien relativ schnell nach dem ersten Teil der Nachfolger zu *Monkey Island*. Für viele stand bereits vor Erscheinen fest, dass der zweite Teil das Spiel des Jahres werden würde. Und tatsächlich bekam das Spiel von der Presse nur sehr gute Bewertungen, weil wie schon beim ersten Teil einfach alles stimmte. Beim Sound verwendete man erstmals IMuse, eine Engine, die auf allen gängigen Soundkarten problemlos lief. Zudem verfügte das Spiel über zwei Schwierigkeitsgrade, was bei Adventures nicht unbedingt oft vorkam.

Die Entwicklung wurde von Ron Gilbert geleitet und für den Sound sorgte wie schon beim ersten Teil Michael Land.

Als Kopierschutz diente wie schon beim ersten Teil ein Coderad. Es konnte einer von zwei Schwierigkeitsmodi ausgewählt werden. Der leichte bot leichtere und weniger Rätsel und zudem nicht so viele Schauplätze.

In diesem Teil der Serie sucht Guybrush den Schatz Big Whoop. Er befreit am Anfang zudem die Bevölkerung Scabb Islands, von Largo LaGrandes Embargo. Allerdings verliert er dabei an diesen LeChucks Bart. Mit dem Bart gelingt es Largo, den Piraten LeChuck wieder zu beleben. Guybrush muss nun vier Teile der Karte der Insel zu finden, auf der der Schatz Big Whoop liegen soll. Nach einigem Hin und Her stellt sich heraus, dass LeChuck scheinbar sein Bruder Chukie ist. Guybrush und LeChuck befinden sich in einem Vergnügungspark in Gesellschaft ihrer Eltern.

Einschätzung

Monkey Island II bot zwar eigentlich nichts Neues, jedoch kann man zu Recht sagen, dass LucasArts bei der Entwicklung nahezu alles richtig gemacht hat. Das Spiel bot sehr viel Spielspaß und ist jedem Adventure-Fan ohne Einschränkung zu empfehlen.



The Secret of Monkey Island II

DAS ERBE

Publisher:	Umweltbundesamt
Entwickler	Comad
Erscheinungsjahr:	1991
erschienen auf:	PC, Amiga
Engine:	unbekannt

1991 erschien ein kleines Adventure, herausgegeben vom Umweltbundesamt. Es ähnelte von der Aufmachung und der Steuerung ein bisschen den Lucas-Arts-Adventures, kam jedoch von der Qualität her nicht mit. Ziel war es, den Usern das Bewusstsein zu vermitteln, nur umweltfreundliche Produkte für die Renovierung zu benutzen und nichts zu tun, was zu Umweltverschmutzung führt.

Einschätzung

Ich habe das Spiel gespielt. Es war nichts Besonderes, aber soweit ich mich erinnern kann, war es umsonst, oder es kostete zumindest sehr wenig (unter 10 DM).



GOBLIIINS

Publisher:	Bomico
Entwickler:	Coktel Vision
Erscheinungsjahr:	1991
erschieden auf:	PC, Amiga, Atari ST
Engine:	Gobliiins-Engine



Mit *Gobliiins* entwickelte Coktel Vision ein etwas anderes Adventure. Die Grafik war extrem cartoonlastig und kam gut an, weil sie sogar auf dem Amiga und dem Atari sehr detailreich war. Das Spiel lief auf der gleichnamigen Engine, die von Coktel Vision entwickelt wurde.

Gobliiins verband Adventure- und Geschicklichkeitsgenre. Mit Hilfe von drei Charakteren musste man jeweils ein Level lösen. Auf Grund dieser Spielidee (drei Charaktere) beinhaltet auch der Spieltitel drei »i«. Jeder der drei Charaktere hatte dabei besondere Fähigkeiten. Man konnte nur einen Spieler gleichzeitig steuern, aber jederzeit wechseln. So musste man zum Beispiel Charaktere an bestimmte Orte stellen und mit diesen später ins Spiel eingreifen. Dabei war der Erste stark und konnte klettern, der Zweite konnte zaubern und der Dritte Gegenstände nehmen und diese auch benutzen.

Die Grafik kam vom bekannten französischen Künstler Pierre Gilhodes.

Einschätzung

Gobliiins zählt für mich so gerade noch zu einem Adventure, weil das Spiel auch sehr viele Geschicklichkeitsinhalte hatte. Die Grafik war hervorragend, an das Spielprinzip musste man sich gewöhnen. Das tat auch Sierra, die Coktel Vision kurze Zeit später übernahmen.



Gobliiins

LAURA BOW II: THE DAGGER OF AMON RA



Publisher: Sierra On-Line
Entwickler: Sierra On-Line
Erscheinungsjahr: 1992
erschienen auf: PC
Engine: SCI1.1

Ganze drei Jahre nach dem ersten Teil der Serie um die Heldin Laura Bow erschien der zweite Teil, der im VGA-Modus sowie mit der aktuellen Point-and-Click-Steuerung umgesetzt wurde. Das Spiel erschien auf Diskette und CD-ROM, wobei nur die CD-ROM-Version Sprachausgabe enthielt. Im Internet habe ich die Info gefunden, dass dieser zweite Teil nicht aus Roberta Williams' Feder stammt, was ich nur schwer glauben kann, da ich die Compilation aus den USA besitze (»Roberta Williams Anthology«), auf der das Spiel enthalten ist.

Es handelt sich, wie schon beim ersten Teil der Laura Bow-Reihe, wieder um ein gruseliges Adventure. Es sollte jedoch der Abschluss der Reihe sein, weil in der Folge kein Adventure mehr mit Laura Bow erschien.

Das Spiel spielt hauptsächlich in einem Museum in den 1920er-Jahren. Laura Bow – abgeleitet von Clara Bow – soll als Redakteurin für eine Zeitung einen Artikel schreiben, als im Museum ein Mord passiert und Laura mit allen anderen als Verdächtige eingeschlossen wird. Nach und nach sterben weitere Personen, und die Protagonistin muss herausfinden, wer der Mörder ist. Wie schon im ersten Teil liegt ein Hauptaugenmerk darauf, detaillierte Detektivarbeit zu leisten, was sehr gut umgesetzt wurde. Findet Laura den Mörder nicht rechtzeitig, so wird sie selbst getötet.

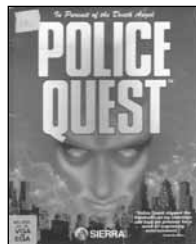
Einschätzung

Während ich den ersten Teil liebte, konnte ich den zweiten Teil damals nicht spielen. Meinen ersten PC bekam ich Ende 1993, zu diesem Zeitpunkt war das Spiel nicht mehr im deutschen Verkauf. Ich spielte es lediglich kurz nach Erscheinen auf dem PC bei einem Bekannten an. Als ich 1996 die »Anthology« von Roberta Williams aus den USA bestellte, spielte ich es dann auch zu Hause an, wobei es mir bei weitem nicht soviel Spaß machte wie der erste Teil, woraufhin ich es auch nicht zu Ende spielte. Es versprühte leider einfach nicht den Charme des ersten Spiels der Reihe.



Laura Bow II

POLICE QUEST I: IN PURSUIT OF THE DEATH ANGEL (VGA)



Publisher:	Sierra On-Line
Entwickler:	Sierra On-Line
Erscheinungsjahr:	1992
erschienen auf:	PC, Amiga
Engine:	SCI1.1



uch *Police Quest* bekam Anfang der 1990er-Jahre eine Remake-Version, die in VGA erstrahlte und besseren Sound sowie die Iconbar enthielt.

Einschätzung

Da auch hier das Spiel gleich ist, ist es jedem zu empfehlen, außer man hat vielleicht schon den Originaltitel gespielt.



Police Quest I (VGA)

80

QUEST FOR GLORY I: SO YOU WANT TO BE A HERO (VGA)



Publisher:	Sierra On-Line
Entwickler:	Sierra On-Line
Erscheinungsjahr:	1992
erschienen auf:	PC, Amiga
Engine:	SCI1.1

3ogar *Quest for Glory I* (früher *Hero's Quest*) bekam ein Remake im 256-Farbmodus und mit besserem Sound und Iconbar.

Einschätzung

Hier gilt das gleiche wie für alle anderen Remakes von Sierra: Das Spiel ist gleich, außer der Technik. Es ist zu empfehlen, vor allem, wenn man das Original nicht gespielt hat.



Quest for Glory I (VGA)

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS



Publisher: LucasArts
Entwickler: LucasArts
Erscheinungsjahr: 1992
erschienen auf: PC, Amiga, Apple Mac, CDTV, FM Towns
Engine: SCUMM Version 5

Die zweite Adventureumsetzung von »Indiana Jones« war das mit Sicherheit am meisten erwartete Spiel im Jahr 1992. Als Vorbild gab es jedoch, anders als beim Vorgänger, keine Filmvorlage.

Die Engine ist die gleiche (Version 5 der SCUMM-Engine), die auch bei *Monkey Island II* zur Anwendung kam. Sie holt gerade auf dem Amiga alles raus, was sich an der Anzahl der Disketten (elf) widerspiegelte. Es war zugleich die letzte Portierung eines Adventures von LucasArts auf den Amiga. Bereits die Atari-ST-Version wurde gecancelt, weil dieser nicht mehr so verbreitet war.

LucasArts setzte mit diesem Adventure sicherlich einen weiteren Meilenstein der Adventuregeschichte. Nicht nur die Hintergrundgrafik sah für damalige Verhältnisse sehr gut aus, sondern auch der Sound war sehr gelungen. Vor allem aber wurden zum ersten Mal durch das Abfilmen echter Bewegungen die Animationen sehr naturgetreu dargestellt.

Das Spiel wurde, wie bereits im ersten Teil bekannt, durch kleine Actioneinlagen aufgelockert.

Man spielt natürlich wieder den Archäologen Indiana Jones. Im Archiv der Universität taucht ein Besucher auf, der nach einer Statue sucht. Leider erkennt Indy zu spät, dass es sich um einen Agenten des Dritten Reiches handelt, der die Statue stiehlt. Nach einigen Hinweisen ergeben sich Verbindungen zu Sophia Hapgood, einer ehemaligen Schülerin von Indiana Jones. Indy sucht sie auf und macht sich mit ihr auf die Suche nach Atlantis, um herauszufinden, was die Deutschen vorhaben und diese Pläne zunichte zu machen. Das Spiel besitzt mehrere verschiedene Lösungswege sowie zwei verschiedene Endsequenzen.



Einschätzung

Indiana Jones and the Fate of Atlantis ist sicherlich eines der besten Adventures, die es je gab und kann uneingeschränkt jedem empfohlen werden. Die Story ist sehr gut und auch die technischen Aspekte (Steuerung, Grafik und Sound) sind erstklassig. Gerade bei der Umsetzung auf den Amiga wurde sehr viel Augenmerk auf die Grafik gelegt.

Indiana Jones and the Fate of Atlantis

KING'S QUEST VI: HEIR TODAY, GONE TOMORROW



Publisher: Sierra On-Line
Entwickler: Sierra On-Line
Erscheinungsjahr: 1992
erschienen auf: PC, Amiga, Atari ST, Apple Mac, Apple II
Engine: SCI1.1



Is der neueste Teil der *King's Quest*-Saga erschien, waren sich viele einig: Es war der bis dahin spektakulärste Teil, der von Sierra erschienen ist.

Zum einen gab es eine fantastisch gerenderte Eröffnungssequenz, die von Kronos Digital Entertainment erstellt wurde. Zum anderen wurde der Hauptcharakter des Spiels, Prinz Alexander, vom Hollywood-Schauspieler Robby Benson synchronisiert.

Auch die Story war sehr vielfältig und ließ Prinz Alexander zwischen verschiedenen Inseln hin und her reisen, um viele Rätsel zu lösen. Jede Insel bot dabei ihr eigenes Märchen-Flair, wie es nur der *King's Quest*-Reihe richtig gelang.

Das Spiel erschien 1992 auf Diskette für DOS (ohne Sprachausgabe) und 1993 auf CD-ROM für Windows (mit Sprachausgabe). Die Windowsversion hatte zudem eine höhere Auflösung.

Es war das letzte Adventurespiel, das Sierra für den Amiga umsetzte. Es erschien dort auf zehn Disketten und gerade bei dieser Umsetzung gab man sich noch mal richtig viel Mühe.

Sierra versuchte zudem, neue Wege im Marketing zu gehen. So wurde ein Soundtrack mit dem Titel »Girl in the Tower« komponiert – in Anlehnung an Cassima, die Alexander am Ende von *King's Quest V* kennen gelernt hat und die dann in einem Schlossturm gefangen gehalten wurde. Dieser Soundtrack wurde an diverse Radiosender verschickt und die Spieler wurden aufgerufen, dort anzurufen, damit der Song gespielt wird. Leider war das nicht sehr erfolgreich, und so spielten die Sender den Song nur sehr selten. Zum Schluss erschien er dann als Audio-Track auf einer CD-ROM-Version des Spiels. Zudem kann er heute kostenlos von der Webseite von Mark Seibert als MP3 heruntergeladen werden (Link am Ende des Buches).

Das Spiel erschien insgesamt in sechs verschiedenen Verpackungen, wobei sich davon vier nur in der Farbe unterschieden. Diese vier kamen zeitgleich in den Handel.

Nachdem Prinz Alexander durch den magischen Spiegel erfahren hat, dass Prinzessin Cassima in ein Turmzimmer eingesperrt wurde und sie hofft, dass Prinz Alexander sie dort befreit, macht sich Alexander mit dem Schiff auf, um die Insel zu finden. Da er nicht genau weiß, wohin er fahren soll, steuert er das Schiff am Hand der Sterne, die er im Spiegel gesehen hat. Kurz vor Erreichen der Insel sinkt

das Schiff, jedoch wacht Alexander am Ufer der Insel auf. Er erfährt, dass Prinzessin Cassima den Großwesir Alhazred heiraten soll. Um Cassima noch rechtzeitig zu retten, muss Alexander durch verschiedene Welten reisen, um seine Gegner zu besiegen.

Einschätzung

Das Spiel gefiel mir deutlich besser als der fünfte Teil, was an den farbenfrohen Grafiken und den gut synchronisierten Dialogen lag. Zudem war die Story abwechslungsreich. Ich war zudem positiv überrascht, dass Sierra eine Konvertierung für den Amiga entwickeln ließ, die in Sachen Grafik der VGA-Grafik nicht viel nachstand. Es gab sogar eine spezielle Version für Amigas mit AGA-Chipsatz (Amiga 1200 und 4000), die mehr Farben gleichzeitig darstellen konnte. Das war eine Seltenheit zu dieser Zeit. Aber auch die Version für die alten Amigas konnte sich sehen lassen und hatte lediglich das Manko der ständig zu wechselnden Disketten.

Anekdote

Als ich damals mit einem Freund den Vorspann sah, fasziniert war und erfuhr, dass dieser Vorspann für einen Video-Award nominiert wurde, sagte ich die Worte, die mehr nie mehr aus meinem Gedächtnis gehen werden: »Besser wird ein Vorspann nie wieder aussehen«. Wie wir alle inzwischen wissen, sollte man so etwas in der heutigen Computerweiterentwicklung nicht sagen, da es immer wieder besser aussehen wird.



QUEST FOR GLORY III: WAGES OF WAR



Publisher:	Sierra On-Line
Entwickler:	Sierra On-Line
Erscheinungsjahr:	1992
erschienen auf:	PC
Engine:	SCI1.1

Der dritte Teil der Serie erschien 1993. Im Gegensatz zum Vorgänger gab es technisch einige Änderungen. Dank der damals aktuellen Engine erschien auch der neue Teil der *Quest for Glory*-Reihe in VGA-Grafik. Die größte Neuerung, die bei anderen Sierra-Aventures längst eingeführt worden war, brachte jedoch bei *Quest for Glory* viel Missmut der Spieler mit sich: Bot bis dahin der Textparser die Möglichkeit, durch das Spiel zu steuern, geschah das nun ausschließlich mit der Maus. Das Spiel beinhaltete zudem eine Iconleiste am oberen Bildschirmrand. Vom Inhalt her wurde das Ende des zweiten Teils fortgesetzt, in üblicher Adventuremanier mit Rollenspielelementen. Spielerisch ist es angeblich nicht möglich, alle Punkte zu erreichen, was auf einen Programmierfehler zurückzuführen ist. Bereits in den ersten beiden Teilen konnte man im Spiel bekannte Personen treffen, und das war auch in diesem Teil so: In der Wüste konnte man die französischen Legionäre Stan Laurel und Oliver Hardy treffen!



Quest for Glory III

Anders als bei den anderen zu der Zeit erschienenen Sierra-Spiele gab es für diese Version ausschließlich eine Diskettenversion ohne Sprachausgabe, was sehr verwunderlich ist. Eine CD-ROM Version gab es gar nicht!

Laut den Designern stand der englische Untertitel des Spielnamens lange auf der Kippe und sollte eigentlich umbenannt werden, weil es ein anderes Spiel mit dem Namen gab. Da dieses jedoch nie erschien oder nicht erfolgreich war, durfte Sierra den Namen doch benutzen.

Rakeesh bringt einen Paladin und den Prinzen von Shapeir in sein Heimatland Tarna. Dieses Land steht kurz vor dem Krieg. Beide Länder haben dem anderen Land jeweils eine heilige Reliquie gestohlen und wollen sie nicht zurückgeben. Der Held muss den Krieg verhindern und anschließend einen Dämon besiegen. Er gewinnt Verbündete im Kampf gegen den Dämonenzauber. Als der Kampf jedoch gewonnen ist, verschwindet der Held im Dunkeln!

Einschätzung

Trotz der neuen Steuerungsmöglichkeit bleibt das Spiel für meinen Geschmack ein Adventure mit zu vielen Rollenspielelementen. Die Grafik wurde der Zeit angepasst, und auch der Sound machte einen Sprung nach vorn. Trotzdem sollte man durchaus auch Rollenspiele mögen, wenn man sich das Spiel anschauen will.

THE LEGEND OF KYRANDIA: BOOK I



Publisher: Virgin Games
Entwickler: Westwood Studios
Erscheinungsjahr: 1992
erschienen auf: PC, Amiga, Apple Mac, CDTV, FM Towns
Engine: unbekannt

1992 erschien mit *The Legend of Kyrandia* aus dem Hause Virgin ein ernst zu nehmender Konkurrent für die Adventures von Sierra und LucasArts, der sich auf Grund seiner tollen Grafik sehr schnell sehr viele Freunde sichern konnte.

Besonders die Amiga-Version bot im Vergleich zu anderen Spielen eine sehr gute und stimmungsvolle Grafik.

Das Spiel bekam von den Magazinen durchweg sehr gute Kritiken, was auch an den logischen und guten Quests lag. Einziges Manko war die Übersetzung der Texte ins Deutsche, die einige Fehler aufwies. Da waren Rechtschreibfehler noch das Harmloseste. Aber einige Wörter wurden schlichtweg völlig falsch übersetzt und so konnte man viele Objekte nicht so einfach dort zuordnen, wo sie eigentlich hingehörten.

Auf dem PC gab es, wie zu dieser Zeit üblich, eine Diskettenversion und eine CD-ROM-Version (die auch Sprachausgabe enthielt, jedoch keinen CD-Audio-Sound). Malcolm, ehemals der königliche Hofnarr, hat seinen König ermordet und regiert nun das Land Kyrandia. Malcolm sucht nun einen Magier namens Kallak auf und verwandelt diesen zu Stein. Man spielt Brandon, den Enkel von Kallak, der ihn im Baumhaus findet. Er erfährt von einem Baum, dass er der einzige ist, der Malcolm noch aufhalten und Kyrandia retten kann. Am Ende steht der Kampf mit Malcolm an und der Böse wird dann selbst versteinert.

Einschätzung

Virgin machte vieles richtig und zeigte den großen Firmen, wie schnell es ein gutes Konkurrenzprodukt geben kann. Das Spiel gefiel mir vor allem auf Grund der Grafik und des Sounds, wobei ich nur von der Amiga-Version sprechen kann, die ich zu dieser Zeit gespielt habe und die mit viel Liebe zum Detail umgesetzt wurde.



The Legend of Kyrandia I

GOBLIINS II



Publisher:	Sierra On-Line
Entwickler:	Coktel Vision
Erscheinungsjahr:	1992
erschienen auf:	PC, Amiga, Atari ST
Engine:	Gobliiins-Engine

Der zweite Teil von *Gobliiins* erschien bei Sierra, die Coktel Vision übernommen hatten. Das Spiel war, wie schon der erste Teil, eine Mischung aus Adventure und Geschicklichkeit. Man muss in diesem Teil mit zwei Spielern (daher beinhaltet der zweite Teil auch nur noch zwei ii), die im Gegensatz zum ersten Teil nun die gleichen Fähigkeiten haben, bestimmte Level lösen. Beide Spieler können Gegenstände aufnehmen und diese benutzen. Zudem kann man nun beiden Spielern gleichzeitig Aufgaben erteilen.

Einschätzung

Der zweite Teil bot außer neuen Leveln eigentlich nichts Neues. Der Grafikstil wurde beibehalten und es gab nur geringfügige Änderungen am Spieldesign wie beispielsweise, dass man nun nur noch zwei Spieler steuern konnte. Wer den ersten Teil mochte, hatte auch mit dem zweiten Teil sehr viel Spaß.



LURE OF THE TEMPTRESS



Publisher: Virgin
Entwickler: Revolution Software
Erscheinungsjahr: 1992
erschienen auf: PC, Amiga, Atari ST
Engine: Virtual Theatre

Lure of the Temptress war das erste Spiel aus dem Hause Revolution Software und zugleich auch das Debüt der eigenen »Virtual Theatre Game Engine«, welche auch in den späteren Spielen des Entwicklers verwendet wurde.

Im Jahr 2003 entschloss sich Revolution Software, das Spiel unter einer DFSG-kompatiblen Lizenz (Debian-Richtlinien für freie Software) zu veröffentlichen. Seitdem kann man das Spiel im Internet in mehreren Sprachen kostenlos downloaden. Zudem hat Revolution Software den Quelltext der Engine im Jahr 2005 veröffentlicht, damit das Spiel auch auf anderen Systemen unter anderen Virtual Engines zum Laufen gebracht werden kann.

Die Spielbarkeit und auch die Grafik waren ähnlich wie bei anderen Adventures zu dieser Zeit und natürlich im gleichen Stil wie bei den späteren Titeln von Revolution Software.

Man spielt Diermot, einen königlichen Jagdtreiber, der von orkähnlichen Wesen, so genannten Skorls, gefangen genommen wurde. Etwas überraschend kann nur er das Land vor Selena, der verführerischen Anführerin der Skorls, retten. Es gilt dabei mehr als 50 Orte zu besuchen. Dazu muss Diermot ein paar Actionszenen bestehen.

Einschätzung

Die Grafik galt damals, gerade auf den schwächeren Amiga-Computern, als sensationell gut. Trotz weniger Farben war praktisch kein Unterschied zur 256-Farb-PC-Fassung zu erkennen. Auch das Gameplay überzeugte, auch wenn ein paar umständliche Aktionen im Spiel gemeistert werden mussten.

Es war das hervorragende Debüt einer Firma, die in den folgenden Jahren weiter für Furore sorgen sollte.



Lure of the Temptress

CONQUEST OF THE LONGBOW: THE LEGEND OF ROBIN HOOD



Publisher: Sierra On-Line
Entwickler: Sierra On-Line
Erscheinungsjahr: 1992
erschienen auf: PC, Amiga
Engine: SCI1

Der zweite und zugleich letzte Teil dieser Reihe spielt mit Robin Hood und bietet von der Technik her den gleichen Umfang wie zum Beispiel *King's Quest V*. Einen Unterschied gab es dann aber doch: Laut meinen Informationen gab es keine CD-ROM-Version des Spiels, somit also auch keine Sprachausgabe. Man spielt die Rolle von Robin Hood und je nach dem, welche Quests man abschloss und welche Antworten man auswählte, gestaltete sich das Ende. Es gab mehrere Endszenarien des Spiels. Auch dieses Spiel wurde, wie schon der erste Teil, von Christy Marx geleitet.

Der Spieler muss König Richard von England dabei helfen, wieder auf den Thron zu gelangen.

Einschätzung

Ich kann gar nicht genau sagen, warum ich dieses Spiel nur kurz gespielt habe. Die Grafik fand ich damals genau so bezaubernd wie die von *King's Quest*. Vielleicht lag es daran, dass mir der erste Teil der *Conquest*-Reihe nicht so gut gefiel. Zurückblickend kann ich dieses Spiel aber jedem empfehlen. Ich habe es mir



während der Recherchearbeiten zu diesem Buch dann doch ausführlicher angeschaut.

Conquest of the Longbow

98

ALONE IN THE DARK



Publisher:	Infogrames
Entwickler:	Infogrames
Erscheinungsjahr:	1992
erschienen auf:	PC, 3DO
Engine:	unbekannt

Die Spielansicht war in 3D und das Spiel sehr horrorlastig. Es war sicherlich ein Richtung weisendes Spiel.

1925 begeht Jeremy Hartwood Selbstmord, indem er sich erhängt. Dieser Selbstmord scheint keinen zu überraschen, und so hakt die Polizei diesen Fall auch schnell ab. Der Spieler übernimmt die Rolle von Edward Carnby, einem Privatdetektiv, der von Emily Hartwood beauftragt wird, für einen Antiquitätenhändler ein Klavier auf einem Dachboden zu finden. Dieses Klavier wird zudem von Jeremys Nichte gesucht, weil sie in ihm eine geheime Schublade vermutet, deren Inhalt den Selbstmord von Jeremy aufklären könnte. Man steuert nun wahlweise den Detektiv oder die Nichte und geht zum Haus von Jeremy. Nachdem man im Haus ist, schlagen alle Türen zu und sind verschlossen. Auf dem Dachboden beginnt dann die Handlung. Während des Spiels wird es einige unheimliche Begegnungen mit Ungeheuern, Zombies und anderen mysteriösen Wesen geben. Trotzdem muss man hinter das Geheimnis des Selbstmordes kommen.

Einschätzung

Alone in the Dark war sicherlich nichts für schwache Nerven. Das Spiel setzte neue Maßstäbe auf Grund der Grafik und des guten Soundtracks. Während andere Adventures zu dieser Zeit mit niedlicher 2D-Optik überzeugten, ging Infogrames mit diesem spannenden Spiel einen neuen und zugleich auch einen erfolgreichen Weg.



Alone in the Dark

91

THE LEGEND OF KYRANDIA: HAND OF FATE



Publisher:	Westwood Studios
Entwickler:	Westwood Studios
Erscheinungsjahr:	1993
erschienen auf:	PC, Amiga, CDTV, FM Towns, Apple Mac
Engine:	unbekannt

Beim zweiten Teil des Spiels, besser gesagt, beim zweiten Buch, denn so wurde es genannt, gab es technisch keinerlei Veränderungen im Gegensatz zum ersten Teil des Spiels. Die Grafik war nach wie vor im comicartigen Stil. Die Story schloss direkt an den Geschehnissen des ersten Teiles an.

Die junge Magierin Zanthia soll einen Ankerstein finden, der Kyrandia vor dem Zerfall bewahren kann. Viele Aufgaben werden durch ihre Zauberkunst gelöst, wobei die Lösungen teilweise eher mit Humor zu nehmen sind.

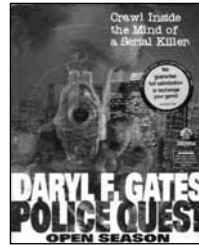
Einschätzung

Eine solide Story und die gleiche Technik wie im ersten Teil reichten nicht aus, um Top-Bewertungen zu bekommen. 70er-Ergebnisse waren die Folge für dieses trotzdem gute Adventure, das man jedem Fan empfehlen kann.



The Legend of Kyrandia II

DARYL F. GATES' POLICE QUEST IV: OPEN SEASON



Publisher:	Sierra On-Line
Entwickler:	Sierra On-Line
Erscheinungsjahr:	1993
erschienen auf:	PC
Engine:	SCI2

Der vierte Teil war zugleich das erste Spiel von Daryl F. Gates bei Sierra. Gates war gerade pensioniert worden und zuvor Polizeichef vom LAPD (Los Angeles Police Department).

Das Spiel brach mit so ziemlich allem, was bei den Vorgängern positiv angesehen wurde: Es spielte nicht mehr in der fiktiven Stadt Lytton, sondern in Los Angeles. Man spielte auch nicht mehr, wie in den vorangegangenen drei Teilen, Sonny Bonds, sondern John Carey. Auch die gemalten Hintergründe wurden in diesem neuen Teil durch Fotografien ersetzt. Eigentlich war die Steuerung das einzige, was sich im Vergleich zum dritten Teil nicht änderte. Es war zugleich der letzte offizielle Teil der *Police Quest*-Reihe. Die neuen Titel hatten zwar immer noch den Namen »Police Quest« auf dem Cover stehen, waren aber eigentlich als neue Reihe unter dem Hauptnamen SWAT (Special Weapons Assault Team) bekannt. John Carey ist ein LAPD-Detektiv, dessen bester Freund getötet wurde. Es gilt, einige Morde zu untersuchen, die anscheinend aber nicht zusammenhängen. Im Spiel werden einige reale Themen wie Hass-Verbrechen, Neonazismus und Jugendkriminalität dargestellt. Dabei werden unter anderem ein totes Kind sowie ein Kopf in einem Kühlschrank als Grafik gezeigt.

Einschätzung

Der vierte Teil, wenn man ihn tatsächlich dazuzählen möchte, ging ganz andere Wege und hatte in meinen Augen auch bei weitem nicht mehr die Popularität wie die ersten drei Spiele. Auch die Zielgruppe, die mit diesem Spiel angesprochen wurde, war mit Sicherheit eine andere als bei den vorangegangenen Spielen der *Police Quest*-Reihe. Alles in allem ist es trotzdem ein sehr realistisches Adventure-Spiel, was ich durchaus empfehlen kann.



BLUE FORCE

Publisher: Tsunami Games
Entwickler: Tsunami Games
Erscheinungsjahr: 1993
erschieden auf: PC
Engine: unbekannt



Nachdem Jim Walls bei Sierra aufgehört hatte, entwickelte er mit einem neu gegründeten Label (mit weiteren Ex-Sierra-Designern) unter anderem das Spiel *Blue Force*, das in die selbe Richtung wie die ersten drei Teile der *Police Quest*-Reihe ging. Es erschien im gleichen Jahr wie der vierte Teil von *Police Quest* und war noch eines der bekannteren Spiele des neuen Game-Studios. Das Spiel hatte bei weitem nicht soviel Erfolg wie die Sierra-Spiele, weil die Spiele von Tsunami Games nicht so bekannt waren.

Die Grafik ähnelte sehr den Sierra-Spielen jener Zeit. Es wurden gescannte Fotos der Schauplätze und der Schauspieler benutzt. Auch die Story war von der Thematik her gleich. Man steuert einen Polizisten. Die Steuerung wurde nicht mit einer Iconleiste gelöst, sondern man hatte eine Polizeimarkie mit verschiedenen Symbolen, wenn man die rechte Maustaste betätigte. Hätte man den Namen in *Police Quest* geändert, wäre das niemandem aufgefallen, so ähnlich waren sich die beiden Konkurrenz-Spiele.

Man spielt die Rolle von Jake Ryan, einem jungen Polizisten. Er wurde Polizist, weil bereits sein Vater bei der Polizei war, jedoch dort getötet wurde. Die Umstände des Todes seines Vaters wurden jedoch nie geklärt. Als er gerade den Mord an seinen Vater aufklären und den Mörder festnehmen will, wird er auf seinem Motorrad von einem Auto angefahren. Es vergehen mehrere Monate, ehe Jake wieder gesund wird. Vom ehemaligen Partner seines Vaters bekommt er einen Job in einer Überwachungsfirma angeboten und nimmt diesen an. Mit ihm zusammen deckt er einen Waffenschmugglerring auf, dem auch der Mörder seines Vaters angehört. Er schafft es, alle hinter Gitter zu bringen und so seinen Vater doch noch zu rächen.

Einschätzung

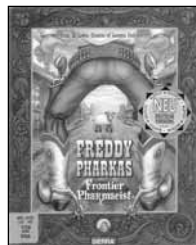
Man sieht schon, dass sich Jim Walls vorher Jahre lang bei Sierra für die *Police Quest*-Reihe verantwortlich gezeigt hat. Dazu sind die Spiele vom Aufbau, der Grafik und der Story zu gleich. Lediglich bei der Steuerung wurde ein anderer Weg eingeschlagen. Alles in allem ein solides, wenngleich nicht so bekanntes, Adventure.



Blue Force

94

FREDDY PHARKAS: FRONTIER PHARMACIST



Publisher:	Sierra On-Line
Entwickler:	Sierra On-Line
Erscheinungsjahr:	1993
erschienen auf:	PC
Engine:	SCI1.1

1993 verblüffte Al Lowe alle Adventure-Fans – nicht mit einem weiteren Teil der *Larry*-Serie, sondern mit einem ganz anderen Spiel. In *Freddy Pharkas*, zu dem Al Lowe auch den Titelsong komponierte und sang, übernimmt der Spieler die Rolle eines Apothekers, der schon mit vier Jahren ein begabter Scharfschütze war. Vom Schießen kam er aber ab, da ihm ein Ohr abgeschossen wurde, und so nahm er den soliden Beruf eines Apothekers an. Als er seine Apotheke schließen muss (wegen Verletzung der Brandschutzbestimmungen), widmet er sich den Problemen der Stadt. Nach diversen erfolgreichen Rettungen der Stadt beschließt er, weitere Probleme wieder mit seiner Pistole anzupacken. Vor dem finalen Showdown verliert er noch sein zweites Ohr, weiß aber nun, wer der Bösewicht ist. Und genau gegen diesen tritt er dann zum Schluss an. Die Story war äußerst lustig, und das Spiel spielt im Jahr 1880 in Coarsegold, dem damaligen Sitz von Sierra On-Line. Im Spiel darf natürlich auch Larrys Ur-Großonkel nicht fehlen. Er hat einen kurzen Auftritt.

Das Spiel bietet eigentlich alles, was ein Westernspiel zu bieten hat – außer Actionszenen. Alle Probleme werden in reinster Adventure-Manier gelöst. Der Kopierschutz war auch etwas anders als bei anderen Spielen gestaltet: Im Spiel muss man hier und da Medikamente für seine Patienten herstellen. Und die Zusammensetzungen dafür stehen im Handbuch.

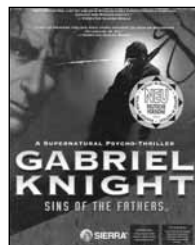
Das Spiel ließ sich komplett mit der Maus und der Tastatur steuern und erschien wie die meisten Sierra-Spiele zu dieser Zeit auf Diskette (ohne) und CD-ROM (mit Sprachausgabe). Dabei beinhaltet die CD-ROM-Version bei weitem nicht alle Witze des Spiels in gesprochener Form, weil sie zunächst gar nicht geplant war und es zuviel Aufwand gewesen wäre, alles einzusprechen. Als sie dann interessant wurde und produziert werden sollte, war der Co-Schreiber des Spiels, Josh Mandel, bereits mit dem nächsten Spiel beschäftigt. Al Lowe übernahm dann das Casting und die Sprachaufnahmen. Da das Spiel jedoch übermäßig viele Texte beinhaltete, musste man irgendwo kürzen. Angeblich hatte Al Lowe es auch satt, Tage lang im Studio zu sitzen. Selbst heute ist noch die Webseite des Spiels online. Den Link erfahrt ihr am Ende des Buches.

Einschätzung

Mir gefiel das Spiel sehr gut. Ich habe es damals sehr gern durchgespielt und ich kann mich an einige Szenen erinnern, an denen ich laut lachen musste, weil einfach der typische Humor von Al Lowe, genau wie bei den *Larry*-Spielen, herüberkam. Das Spiel ist jedem zu empfehlen.



GABRIEL KNIGHT: SINS OF THE FATHERS



Publisher: Sierra On-Line
Entwickler: Sierra On-Line
Erscheinungsjahr: 1993
erschienen auf: PC, Apple Mac
Engine: SCI1.1

Der erste Teil der *Gabriel Knight*-Serie war zugleich das erste Spiel, in dem sich Jane Jensen für das grundlegende Spieldesign verantwortlich zeigte. Erfolgreich, wie man heutzutage weiß. Das Spiel war technisch auf dem selben Level wie alle anderen Sierra-Spiele, die zu dieser Zeit erschienen. Über dem Spielgeschehen erschien eine Iconleiste, wenn man die Maus dorthin bewegte. Diese enthielt die typischen Befehle wie »nehmen«, »gehen« und »sprechen«. Über das Optionsmenü konnte man nach wie vor den aktuellen Punktestand abfragen, Spielstände laden und speichern sowie die Schnelligkeit des Geschehens einstellen.

Zudem gab es, wie zumeist, zwei Versionen: Eine Elf-Disketten-Version ohne sowie eine CD-ROM-Version mit Sprachausgabe. Die Stimme des Gabriel wurde in der englischen Fassung von niemand geringerem als Tim Curry gesprochen. Das Spiel erhielt zahlreiche Auszeichnungen, zudem wurde Jane Jensen des Öfteren gelobt, weil sie es perfekt geschafft hatte, eine spannende Story in ein Abenteuerspiel umzusetzen.

Der erste Teil spielt in New Orleans. Man muss versuchen, einige ominöse Voodoo-Morde aufzudecken. Gabriel Knight wird von Albträumen geplagt. Am Strand wird eine Leiche gefunden, deren Tod er nun aufklären soll. Er lernt schnell, dass nicht alle Personen, die er kennen lernt, auf der guten Seite stehen. Dank der Hilfe seiner Assistentin und seines deutschen Onkels schafft er es jedoch, den Mord aufzuklären.

Einschätzung

Ich habe den ersten Teil erst später kurz angespielt, weil ich zum Erscheinungstermin keinen PC besaß und später bereits der zweite Teil erschienen war. Die Steuerung über die Menüleiste machte Spaß und sie war damals revolutionär.



Gabriel Knight I

97

QUEST FOR GLORY IV: SHADOWS OF DARKNESS



Publisher:	Sierra On-Line
Entwickler:	Sierra On-Line
Erscheinungsjahr:	1993
erschienen auf:	PC, Apple Mac
Engine:	SCI2

Der vierte Teil des Rollenspiels aus dem Hause Sierra kam kurz vor Weihnachten 1993 auf den Markt. Das Spiel war übersät mit Bugs. Es war eigentlich unspielbar. Lore Ann Cole sagte später, dass ihr diese Veröffentlichung das Herz gebrochen hat. Das Problem war, dass es nur eine Testphase von einer Woche gab, damit das Spiel noch ins Weihnachtsgeschäft rutschen konnte. Die Probleme traten jedoch nur bei der Diskettenversion auf. Kurze Zeit später erschien die obligatorische CD-ROM-Version, die die meisten Fehler behob und zudem Sprachausgabe bot. Trotzdem hat dieses Spiel viele Fans auf Grund der Fehler abgeschreckt.

Die Grafik sah sehr farbenfroh aus. Das Spiel hätte vom Optischen auch problemlos als *King's Quest* durchgehen können, aber es besaß natürlich gerade bei der Steuerung einige Rollenspielelemente und zudem keine Iconleiste.

Nach dem Sieg in Tarna kommt der Held ohne Ausrüstung und vor allem ohne Erklärung in der dunklen Höhle im entfernten Land Mordavia an. Er trifft eine mysteriöse junge Frau, Katrina, die ihm im Verlauf seiner Reise mehrere Male helfen wird. Auf seiner Reise begegnet er zudem vielen alten Feinden. Nachdem der König von Silmaria verstorben ist, gibt es eine neue Bedrohung für die Insel in Form eines riesigen Drachens. Ein Nachfolger für den Thron wird eiligst gesucht, der sich jedoch vorher in einigen Quests beweisen muss.

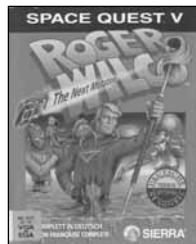
Einschätzung

Das Spiel schreckte mich früher ab, weil ich von den vielen Bugs gehört hatte. Zudem machten mir, wie bei den Vorgängern, die Rollenspielelemente keinen Spaß. Für Rollenspielfans hingegen war die CD-ROM-Version sicherlich das beste Rollenspiel mit Adventure-Elementen, welches bis zu diesem Zeitpunkt von Sierra veröffentlicht wurde.



Quest for Glory IV

SPACE QUEST V: THE NEXT MUTATION



Publisher: Sierra On-Line
Entwickler: Sierra On-Line
Erscheinungsjahr: 1993
erschienen auf: PC
Engine: SCI1.1

Beim fünften Teil der *Space Quest*-Saga war jedem klar, dass auch in diesem Spiel wieder zahlreiche Spiele auf die Schippe genommen werden würden. Und genau so war es auch. Das Spiel erreichte wie bereits alle anderen vorherigen Spiele der Reihe schnell Kultstatus, eben wegen dieser humorvollen Story. Gesteuert wurde das Spiel über die Icon-Leiste.

Eine Sprachversion auf CD-ROM gab es meines Wissens nicht, bzw. ich konnte darüber keine Informationen ausfindig machen. Scott Murphy wirkte bei diesem Teil der Reihe nicht mehr mit. Das Projekt wurde allein von Mark Crowe geleitet. Roger muss zu Beginn auf der StarCon-Akademie seine Endprüfung bestehen. Das schafft er nur, weil er pfuscht! Er wird Kommandant des Müllraumschiffs SCS Eureka, das wie ein überdimensionaler Staubsauger aussieht. Es passt einfach zu Roger! Er muss einige Missionen bestehen und lernt nun auch mehr Hintergründe zu seiner Familie kennen.

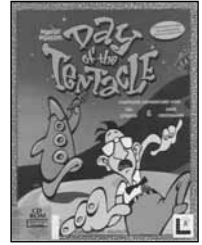
Einschätzung

Der Humor von Roger Wilco hatte es mir lediglich in den ersten beiden Spielen der Serie angetan. Meiner Meinung nach wollte Sierra zwar gute Adventures mit einer ernsten Fantasy-Story entwickeln, übertrieb es jedoch leider in den *Space Quest*-Spielen ein wenig. Trotz allem hat gerade die *Space Quest*-Serie zahlreiche Fans gewonnen, eben wegen des etwas eigenen Humors.



Space Quest V

DAY OF THE TENTACLE



Publisher: LucasArts
Entwickler: LucasArts
Erscheinungsjahr: 1993
erschieden auf: PC, Apple Mac
Engine: SCUMM Version 6

Zugegeben, ich war damals nicht der LucasArts-Fan, aber als ich bei einem Freund das Intro des Spiels sah, die Musik und die Sprachausgabe hörte, da war es passiert. Das Spiel zog mich in seinen Bann. Ich habe es einige Male gespielt. Ich fand die schräge Grafik einfach nur klasse, und auch der Spielwitz war einfach richtig gut. Die Musik passte perfekt. Auch die ganzen Gags im Spiel wurden perfekt in Szene gesetzt. *DotT* war einfach ein würdiger Nachfolger der Story von *Maniac Mansion*, die ja auch schon hervorragend war. Das Spiel erschien als Disketten-Version ohne und als CD-ROM-Version mit deutscher Sprachausgabe, wie die meisten Spiele dieser Zeit. Einige Jahre nach den Ereignissen um die durchgeknallte Familie Edison trinkt das purpurne Tentakel von verschmutztem Wasser und mutiert. Ihm wachsen Arme, und schnell hat es den Wunsch, die Weltherrschaft zu übernehmen! Bernard und seine Freunde müssen das verhindern. Dank der tollen Erfindung von Dr. Fred, einer Zeitmaschine, wollen sie sich 24 Stunden in die Vergangenheit teleportieren lassen und dann die Mutation verhindern. Allerdings benutzt Dr. Fred einen unechten Diamanten, und so werden die drei Freunde in verschiedene Zeiten teleportiert! Man steuert nun diese drei in den verschiedenen Zeiten und kann durch dieses Zeitmaschinenportal auch Gegenstände hin und her schicken. Das Ziel ist es, die Freunde wieder zusammenzubringen und die Weltherrschaft des Tentakels zu verhindern.



Einschätzung

Eigentlich bot *DotT* gar nicht viel Neues. Jedoch war die Art und Weise, wie es dieses darbot, einfach grandios. Es traf genau den Nerv der Spieler. Als ich einen PC bekam, habe ich das Spiel sehr ausführlich und lange gespielt. Ich kann es auch heute noch jedem Spieler ans Herz legen, der bei vielen Gags herzlich lachen will.

SAM & MAX HIT THE ROAD



Publisher: LucasArts
Entwickler: LucasArts
Erscheinungsjahr: 1993
erschienen auf: PC, Apple Mac
Engine: SCUMM V6 (CD-ROM-Version: SCUMM V7)

Mit Sam & Max betraten, von LucasArts in Szene gesetzt, zwei bekannte Comichelden aus den Büchern von Steve Purcell die Bühne der Computerspiele. Mit markanten und lustigen Sprüchen sowie ellenlangen Dialogen zogen auch sie direkt viele Spieler in ihren Bann. Der schwarze und trockene Humor tat dazu sein Übriges.

LucasArts änderte bei der Technik jedoch einiges zu vorangegangenen Spielen. So ließ man die Verben unterhalb des Spielbildschirms weg. Das hatte zur Folge, dass der Hauptspielbildschirm viel größer wurde. Sehr lustig fand ich die Tatsache, dass man beide Charaktere steuern konnte und auch musste, um bestimmte Rätsel zu lösen. Zudem konnte einer von beiden nicht einfach auf eine Frage nur mit Ja oder Nein antworten, sondern es gab immer sehr lange Beschreibungen. Am Anfang fand ich das witzig. Mit der Zeit nervt es etwas, weil es den Spielfluss stört.

Die CD-ROM-Version verwendete bereits die Version 7 der SCUMM-Engine, während die Diskettenversion noch Version 6 benutzte.

In der fiktiven Welt muss man mit den beiden Hauptfiguren einen Yeti suchen. Dabei wird schnell klar, dass das dargestellte Amerika voll von Kitsch ist und auch nicht ganz der Realität entspricht. Im Spiel enthalten sind auch kleine Minispiele wie zum Beispiel Schiffe versenken.

Einschätzung

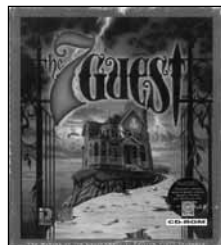
Ich kannte die Comics nicht und auch die Screenshots sagten mir damals nicht so zu. Als 2007 jedoch ein neuer Teil erschien, den ich nach einer Präsentation auf Anhieb toll fand, schaute ich mir auch das alte Spiel nachträglich an und ich war erstaunt und ärgerte mich, dass ich es mir damals nicht angeschaut hatte. Es ist ein tolles Spiel mit einem ganz besonderen Flair, welches ich auch über 15 Jahre nach Erscheinen des ersten Teils jedem Adventure-Fan ans Herz legen kann.



Sam & Max hit the Road

THE 7TH GUEST

Publisher:	Atari
Entwickler:	Virgin
Erscheinungsjahr:	1993
erschienen auf:	PC, CDI, Apple Mac
Engine:	unbekannt



The 7th Guest vereinte viele Genres in einem. Neben Adventure-Elementen zählten vor allem Denkrätsel zur Hauptaufgabe des Spiels. Das Spiel war eines der ersten, welches ausschließlich für CD-ROM erschien, weil es auf Grund der hohen Qualität der Grafik nicht auf Disketten gepasst hätte. Im Spiel kommen zudem zahlreiche Videos mit Schauspielern vor, besonders vor und nach jeder Aufgabe.

Die Story erinnert ein bisschen an Agatha Christie: Der Protagonist namens Henry Stauf ist Spielzeugmacher und schließt einen Pakt mit dem Teufel, der im Spiel durch verschiedene Stimmen dargestellt wird. Kinder, für die er Spielzeug herstellt hat, erleiden eine Krankheit und sterben wenig später. Die Stimmen geben ihm Ideen für das Spielzeug, welches meistens Puppen sind. Im Gegenzug erhalten die Stimmen die Seelen der sterbenden Kinder. Er lädt in seine Villa sechs Personen ein und plant ein Spiel mit ihnen. Er verspricht jeder Person die Erfüllung eines Traums, möchte aber als Gegenleistung die Auslieferung eines Kindes, welches sich in seinem Haus versteckt. Dieses Kind ist die siebte Person – der siebte Gast. Im Spiel verstehen nur wenige Personen die Absichten von Henry Stauf. Die sie aber verstehen, versuchen, das Kind zu retten. Dabei führen Auseinandersetzungen zwischen den Personen dazu, dass sie sich gegenseitig umbringen bzw. von Henry Stauf umgebracht werden. Zum Schluss bleiben nur das Kind sowie der Spieler übrig.



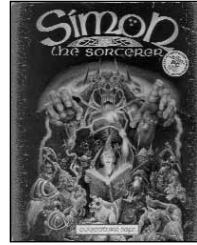
Einschätzung

Das Spiel bot schon Horrorelemente und war an der Grenze, überhaupt ein Adventure zu sein. Die Technik war sehr hochwertig. So erkannte Virgin sehr schnell die Möglichkeit, Spielinhalte in Form von gefilmten, realen Videos ins Spiel zu integrieren. Alles in allem ein solides Spiel, jedoch nichts für schwache Nerven.

The 7th Guest

102

SIMON THE SORCERER I



Publisher:	Infogrames
Entwickler:	Adventure Soft
Erscheinungsjahr:	1993
erschienen auf:	PC, Acorn, Amiga, CD32
Engine:	unbekannt



Is *Simon the Sorcerer* 1993 erschien, konnte man eine gewisse Ähnlichkeit zu den LucasArts-Adventures nicht abstreiten: So war die Steuerung genau so mit Verben gehalten, das Inventar saß links daneben und oben war der Hauptbildschirm zu sehen. Das Spiel war extrem erfolgreich und noch heute wird dem Spiel Kultstatus nachgesagt: Inhalt und Umsetzung stimmten.

Adventure Soft zeigte damals auch sehr viel Herz mit dem bereits angeschlagenen Amiga. Nachdem zuerst nur eine Diskettenversion des Spiels für den PC und den Amiga erschienen war, setzte der Entwickler das Spiel auch für die damals neuen Amigas (Amiga 1200 und 4000) um. Die neuen Amigas konnten mehr Farben darstellen, was gerade bei einem farbenfrohen Adventure sehr viel ausmachte: Anstatt mit 32 Farben lief das Spiel dort nämlich mit 256 Farben. Später folgte sogar noch eine CD-ROM-Version mit Sprachausgabe, die es auch mit deutscher Sprache gab. Diese galt als sehr gut gelungen, weil sehr viel Wert auf die Qualität gelegt wurde.

Das Spiel handelt von den Abenteuern des Jugendlichen Simon. Er findet auf dem Dachboden ein mysteriöses Buch, welches ihn in eine andere Welt verschlägt. Zahlreiche Märchen findet man dort wieder. Ähnliches wurde auch immer wieder bei den Adventures der *King's Quest*-Reihe geboten. Jedoch waren das die einzigen Parallelen der beiden Spielreihen. So kommen im Spiel Gestalten wie Drachen, Magier und sprechende Tiere vor. Der böse Magier Sordid bedroht diese Welt, und Simon ist die auserwählte Person, um diese zu retten.

Einschätzung

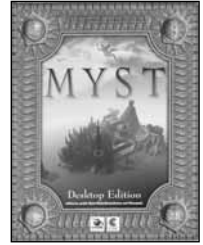
Adventure Soft zeigt, dass es damals auch sehr gute Adventures gab, die nicht von den beiden Branchenriesen Sierra oder LucasArts stammten. Auch wenn die Optik des Spiels sehr an die LucasArts-Adventures erinnert, so bot es auf eine eigene Art ein spannendes Adventure mit einer sehr schönen Märchenstory und einem Helden, mit dem man sich identifizieren konnte.



Simon the Sorcerer I

Myst

Publisher:	Bröderbund Software
Entwickler:	Cyan Worlds
Erscheinungsjahr:	1993
erschienen auf:	PC, Apple Mac, Amiga, 3DO, Sega Saturn, Playstation
Engine:	unbekannt



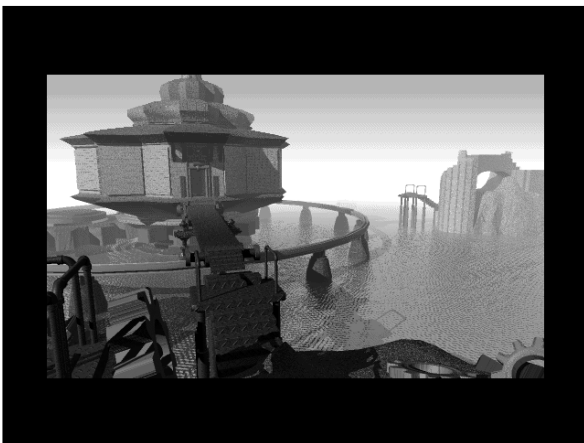
Myst ging einen neuen Weg im Adventure-Genre. Während andere auf niedliche Cartoon-Grafik setzten und den Spieler teilweise durch die Hintergründe steuern ließ, erschuf Cyan Worlds ein neuartiges Spielkonzept. Vorgerenderte (berechnete) Hintergründe können bewegt werden und wenn man einen Pfeil anklickt (in die Richtung, in die man gehen möchte), so erscheint eine neue vorberechnete Perspektive. Das schränkt das Spiel sehr ein. Damals war das populär. Die Spiele dieser Art sind heutzutage jedoch nicht mehr so populär, weil man sich nicht frei bewegen kann.

Myst spielte in einer surrealen Welt mit Maschinen und fantasiereichen Quests. Gehen, der Vater von Atrus, sowie seine anderen beiden Söhne Sirrus und Achenar, sind gierig nach Macht. Atrus versucht, ihnen das Handwerk zu legen. Im Spiel verschlägt es den Spieler, der als Helfer der Familie dargestellt wird, an verschiedene Orte in verschiedenen Zeitaltern. Im Spielverlauf werden dann viele Familiengeheimnisse gelüftet.

Einschätzung

Myst ging ohne Frage einen neuen Weg, der am Anfang von vielen geliebt wurde. Die surrealen Welten zogen den Spieler in ihren Bann. Damals konnte das

Spiel begeistern, späteren Spielen wurde jedoch vorgeworfen, nicht mehr wirklich etwas Neues zu bieten. Der erste Teil kann jedoch trotzdem uneingeschränkt jedem Adventure-Fan empfohlen werden.



GOBLINS QUEST



Publisher:	Sierra On-Line
Entwickler:	Coktel Vision
Erscheinungsjahr:	1993
erschienen auf:	PC, Amiga
Engine:	Gobliiins-Engine

Da seit der Coktel-Übernahme durch Sierra einige Zeit vergangen war, wurde der dritte Teil der Serie vom Namen her geringfügig geändert. Wie bei vielen Sierra-Spielen üblich, setzte Sierra die Endung »Quest« hinter Goblinks, um zu zeigen, dass es sich auch um eine *Quest*-Serie handelt.

Das Spiel bot wieder den gleichen Grafikstil, und dieses Mal gab es für den PC auch eine CD-ROM-Version mit Sprachausgabe.

Anhand des einen »i« im Titel wusste man schnell, dass man in diesem Spiel nur noch einen Spieler steuerte, dazu aber einige Hilfen von anderen Charakteren bekam.

Viele Levels waren nun größer als der Bildschirm, so dass dieser in verschiedene Richtungen scrollen konnte.

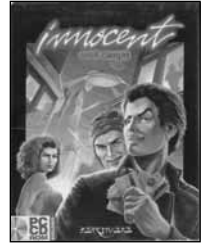
Einschätzung

Wenig Neues außer dem Namen und kleinen Ergänzungen auf der technischen Seite. Trotzdem sagen viele Spieler, dass es der beste Titel der Serie war.



INNOCENT UNTIL CAUGHT

Publisher:	Psygnosis
Entwickler:	Divided by Zero
Erscheinungsjahr:	1993
erschienen auf:	PC, Amiga
Engine:	unbekannt



Innocent Until Caught war ein typisches 2D-Point-and-Click-Adventure. Wie bei vielen bereits erschienenen Adventures hatte man unter dem großen Hauptscreen die Befehle, um die Figur zu steuern, das Inventory und eine Übersichtskarte. Die Steuerung wurde von vielen Kritikern bemängelt. Das Spiel bekam im Durchschnitt Bewertungen um die 70 %, was neben der Steuerung auch an der fehlenden Präsentation lag.

Der Spieler übernimmt die Rolle des Diebs Jack Ladd, der einige Probleme mit den Behörden hat. Wenn er seine Steuerschuld nicht innerhalb von 28 Tagen begleicht, werden lebenswichtige Organe gepfändet! Gerade in dieser Zeit ist die Bezahlung der Steuerschulden durch eigene Organe sehr beliebt ... Jack jedoch beschließt, schnell an Geld zu kommen um diesem Prozedere zu entgehen.

Einschätzung

Auch wenn die Story etwas kurios klingt, so war das Spiel eines der typischen 2D-Adventures in bester Sierra-Manier.

Sicherlich gab es zu dieser Zeit schon wesentlich bessere Adventures, aber nichts desto trotz fand auch dieses Adventure seine Fangemeinde, was Psygnosis dazu bewog, zwei Jahre später einen Nachfolger zu veröffentlichen.



Innocent until caught

KING'S QUEST VII: THE PRINCESS BRIDE



Publisher:	Sierra On-Line
Entwickler:	Sierra On-Line
Erscheinungsjahr:	1994
erschienen auf:	PC
Engine:	SCI2

1994 erschien der siebte Teil der *King's Quest*-Saga. Und das in einem neuen Gewand: in hochauflösender Cartoon-Grafik beschrift die Serie einen neuen Weg, der von vielen nicht entsprechend gewürdigt wurde. Viele Magazine vergaben nur mittelmäßige Bewertungen, was für viele das Aus der Serie bedeutete. Die Story war in Kapitel unterteilt, und auch, wenn man es nicht glaubt: es wurde tatsächlich die gleiche Engine wie bei *Phantasmagoria* verwendet. Die Sprachausgabe war in der deutschen Version nicht ganz gelungen. Das Spiel bot eine etwas veränderte Art der Steuerung, ähnlich wie damals bei *The Black Cauldron*, hier jedoch komplett mit der Maus. So konnte man mit einem Klick Objekte nehmen, jedoch auch mit Personen sprechen. Die Sounduntermalung war sehr gut gelungen. Auch dieses Spiel erschien wieder in verschiedenen Verpackungen. Königin Valanice und ihre Tochter Prinzessin Rosella gelangen durch einen Sprung in den Teich des Schlossgartens in verschiedene Welten. In diesen beiden Welten müssen sie sich wieder finden, erfahren aber auch, dass die böse Zauberin Malicia vorhat, das Land zu zerstören. Es gibt zwei verschiedene Endsequenzen – je nachdem, ob man einen bestimmten Endgegenstand besitzt und diesen anwendet oder nicht.

Einschätzung

Mir gefiel das Spiel sehr gut, unter anderem wegen der hochauflösenden Grafik. Es war für mich nicht das beste Spiel der Serie, aber sicherlich ein solides, welches ich jedem nur empfehlen kann. Es bot zudem den typisch märchenhaften Humor und die fantastischen, logischen Quests, die bereits die Vorgänger überzeugend rüberbrachten.



ALONE IN THE DARK II



Publisher:	Infogrames
Entwickler:	Infogrames
Erscheinungsjahr:	1994
erschienen auf:	PC, 3DO, Apple Mac, Sega Saturn, PlayStation
Engine:	unbekannt

Der zweite Teil erschien in Deutschland ohne Untertitel, während er auf verschiedenen Systemen und in den USA die Untertitel »Jack is Back« und »One-Eyed Jack's Revenge« bekam. Das Spiel erschien zudem in zwei Fassungen: Die ursprüngliche Fassung erschien auf Diskette. Die CD-ROM-Version beinhaltete zudem eine englische Sprachausgabe sowie einen neuen spielbaren Abschnitt, den es bis dato nicht gab.

Es ist Weihnachten 1924. Edward Carnby und Ted Stryker untersuchen die Entführung der jungen Grace Saunders. Die Spur von Hinweisen führt zu einem alten Haus, welches die »Küche der Hölle« genannt wird und einem berühmten Gangsterboss gehört. Edward entscheidet sich dafür, der Spur weiter nachzugehen, obwohl Ted im Haus verschwunden ist. Edward findet bald heraus, dass Ted ermordet worden ist. Er findet zudem heraus, dass die Gangster Geister von Piraten sind, die vor mehreren hundert Jahren die Meere geplündert haben. Außerdem findet er ein Piratenschiff, da das Haus auf einer Klippe gebaut wurde. Er muss versuchen, Grace zu retten und außerdem herausfinden, warum die Piraten sich für sie interessieren.

Einschätzung

Infogrames führte ein spannendes Adventure fort. Auch der zweite Teil erlangte schnell Kultstatus. Das Spiel bietet wieder zahlreiche Horrorelemente, für die der



Name *Alone in the Dark* auch bekannt wurde. Trotz allem ist *Alone in the Dark* ein fesselndes und spannendes Spiel.

ERBEN DER ERDE



Publisher: Softgold
Entwickler: The Dreamers' Guild
Erscheinungsjahr: 1994
erschienen auf: PC, Amiga, CD32, Apple Mac, Linux
Engine: unbekannt

In diesem Adventure gab es eine Menge Orte und Schauplätze zu erforschen. Die Quests waren nicht schwer. Die Technik, die verwendet wurde, war das, was bis dato erfolgreich umgesetzt wurde: oben der Hauptbildschirm, unten das Inventar und in diesem Fall wieder Verben, um das Spiel zu steuern. Da alle Menschen auf der Erde ausgestorben sind, wird die Erde durch Tiere regiert, die in einer Art mittelalterlichen Welt leben. Da ein Fuchs mit dem Diebstahl der Sturmkugel belastet wird, mit der das Wetter bestimmt wird, muss man diese Kugel suchen, um seine Unschuld zu beweisen und zudem seine Freundin zu befreien. Eigentlich waren drei Teile geplant, letztendlich wurde das Konzept dann jedoch geändert und es erschien nur diese Fassung. Zwei Jahre nach Erscheinen wurde das Spiel auf der Zeitschrift »Bestseller Games« veröffentlicht. Von dieser Version wurden zirka 300000 Stück verkauft.

Einschätzung

Erben der Erde bot zwar technisch nichts Neues, war jedoch von der Story her sehr überzeugend und durchdacht. Die Grafik war in Ordnung, und über die leichten Rätsel konnte man hinwegsehen – dafür bot das Spiel diese interessante Story.



UNDER A KILLING MOON

Publisher:	Access Software
Entwickler:	Access Software
Erscheinungsjahr:	1994
erschienen auf:	PC, Apple Mac
Engine:	unbekannt



Under a Killing Moon erschien 1994 auf vier CD-ROMs. Es gilt, eine große 3D-Welt zu erkunden, die mit Videomaterial kombiniert wurde. Man steuert den Hauptcharakter in der First-Person-Ansicht und kann sich in der 3D-Welt frei bewegen. Diese 3D-Welten waren bis dato nur durch Actionspiele bekannt und wurden hier zum ersten Mal bei einem Adventure benutzt.

Das Spiel um den Privatdetektiv Tex Murphy war das dritte Spiel von Access Software, in dem es um diesen Hauptcharakter ging.

Ihm geht es alles andere als gut: Von seiner Frau geschieden, ist er zudem arbeitslos und dazu noch fast pleite. Er beschließt, sich schnell eine neue Arbeit zu suchen. Diese findet er schnell, als er entdeckt, dass das Leihhaus gegenüber seiner Wohnung ausgeraubt wurde. Er löst den Fall und bekommt kurz danach den Auftrag von einer gewissen Gräfin Renier, eine Statue zu finden. Sie verspricht ihm, mehr Geld zu zahlen, als er jemals in seinem Leben verdient hat. Alles hört sich gut an. Es geht jedoch schnell bergab, als er begreift, dass er sich unwissentlich einem gefährlichen Kult angeschlossen hat.

Einige bekannte Sprecher wie zum Beispiel Brian Keith, Margot Kidder, Russel Means und James Earl Jones sprachen in der englischen Fassung.

Einschätzung

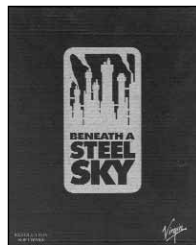
Under a Killing Moon bot ohne Frage neue Ansätze und neue Techniken. Diese 3D-Welt war zwar schön, aber ich frage mich bis heute, ob sie in dieser Art damals bereits zu einem Adventure passte. Die Story war spannend und gut.



Under a Killing Moon

BENEATH A STEEL SKY

Publisher: Virgin Games
Entwickler: Revolution Software
Erscheinungsjahr: 1994
erschienen auf: PC, Amiga, Amiga CD32, Dreamcast
Engine: Virtual Theatre Engine



Revolution Software brachte 1994 ein zweites Adventure heraus, welches auf der Virtual Theatre Engine basierte, und dieses war sehr erfolgreich. Die Spielgrafik wurde teilweise im Stil eines Comics dargestellt. Die Amiga-Version beinhaltete sage und schreibe 15 Disketten!

Es gilt, hinter das Geheimnis der eigenen Herkunft und der Stadt zu kommen. Die Stadt besteht aus riesigen Hochhäusern und Industriegebäuden. Die Hauptperson Robert Foster erkundet zusammen mit dem kleinen Roboter Joey die Stadt.

Auch bei diesem Adventure entschloss sich Revolution Software, das Spiel unter einer DFSG-kompatiblen Lizenz (Debian-Richtlinien für freie Software (DFSG)) zu veröffentlichen. Seitdem kann man das Spiel im Internet sogar als CD-Version kostenlos downloaden (Link am Ende des Buches).

Einschätzung

Beneath a Steel Sky bietet schöne, handgemalte Grafiken. Das Gameplay war in Ordnung. Die Grafik erinnerte zudem etwas an die *Space Quest*-Spiele. Da es das Spiel kostenlos im Internet gibt, kann ich jedem empfehlen, es anzuspielden.



Beneath a Steel Sky

THE LEGEND OF KYRANDIA, BOOK III: MALCOLM'S REVENGE



Publisher:	Westwood Studios
Entwickler:	Westwood Studios
Erscheinungsjahr:	1994
erschienen auf:	PC, Amiga, CDTV, FM Towns, Apple Mac
Engine:	unbekannt

Der dritte Teil der Serie war zugleich auch der letzte. Die Technik blieb unverändert. Dieser Teil erschien ausschließlich auf CD-ROM für die verschiedenen Systeme.

Malcolm wird durch einen Blitz aus seinem steinernen Gefängnis befreit, und er sehnt sich nach Rache an Brandon. Seiner magischen Kräfte beraubt, muss er seinen Weg durch die Welt machen, um seine Unschuld am Königsmord zu beweisen. Dabei muss er immer wieder Gewissensentscheidungen treffen.

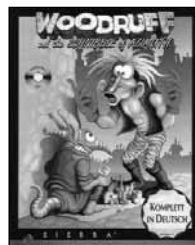
Einschätzung

Ich habe mir das Adventure nicht angeschaut, weil ich mit der Handlung und der Story nicht viel anfangen konnte. Die Grafik fand ich zwar bunt und schön, aber irgendwie auch zu kitschig. Trotzdem war die Serie *The Legend of Kyrandia* sehr erfolgreich und beliebt.



The Legend of Kyrandia III

WOODRUFF AND THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH



Publisher: Sierra On-Line
Entwickler: Coktel Vision
Erscheinungsjahr: 1994
erschienen auf: PC
Engine: Goblins-Engine

1994 erschien der letzte Teil der *Goblins*-Reihe, wobei man das Spiel eigentlich nur auf Grund der gleichen Grafik der Serie zuordnen kann. Es handelte sich nun tatsächlich um ein reines Adventure, das auch die Spielcharaktere der vorangegangenen Teile beinhaltete. Noch nicht mal der Name lässt auf einen Zusammenhang mit den alten *Goblins*-Spielen schließen, der für dieses Spiel übrigens erneut grundlegend geändert wurde.

Das Spiel war nicht sehr erfolgreich. Der Hauptkritikpunkt war die Sprachausgabe auf CD. Die war zwar gut gelungen, jedoch gab es im Spiel keine Untertitel, was gerade bei einer anderssprachigen Version schnell für Frust sorgen kann, wenn man bestimmte Sätze nicht versteht und sie nicht wiederholen lassen kann. Zu Beginn wird der Planet in einem atomaren Holocaust vernichtet. Einige Zeit später wird eine friedliche Rasse entdeckt, die Boozooks. Sie haben spitze Ohren und lange Nasen. Diese wurden von den Menschen eingespant, um eine neue, große vertikale Stadt zu errichten.

Einschätzung

Zwar handelte es sich bei diesem Teil das erste Mal um ein richtiges Adventure, ich fand jedoch, dass es mit den anderen Adventures nicht mithalten konnte. Hinzu kamen die Probleme mit der Sprachausgabe. Das Spiel bekam auch nur durchschnittliche Bewertungen.



ALONE IN THE DARK III

Publisher:	Infogrames
Entwickler:	Infogrames
Erscheinungsjahr:	1995
erschienen auf:	PC, Apple Mac
Engine:	unbekannt



Anders als bei den beiden vorangegangenen Teilen spielt der dritte Teil im Wilden Westen. Infogrames versuchte, dieses Horroradventure in 3D umzusetzen, was von der Grafik her deutlich misslang.

Carnby kämpft dieses Mal gegen eine Stadt, die aus Zombie-Gangstern besteht. Eine Gruppe um die Heldin Emily Hartwood wird vermisst. Edward entdeckt schnell, dass ein Fluch die Stadt ergriffen hat. Ein böser Cowboy ist für das Verschwinden der Mannschaft verantwortlich. Neben den Zombies erwarten den Spieler auch einige Scharfschützen. Zudem muss er die Gegner nicht nur mit Kraft, sondern auch mit Witz erledigen.

Einschätzung

Der dritte Teil gefiel mir überhaupt nicht. Ich fand die Grafik nicht spektakulär und auch die Thematik war für mich etwas an den Haaren herbeigezogen. Fans düsterer Horroradventures und Fans der Serie werden trotzdem mit Sicherheit ihren Spaß bei dem Spiel haben.



Alone in the Dark III

DISCWORLD



Publisher:	Psygnosis
Entwickler:	Perfect Entertainment
Erschienen:	1995
Systeme:	PC, Sega Saturn, Sony Playstation
Engine:	unbekannt

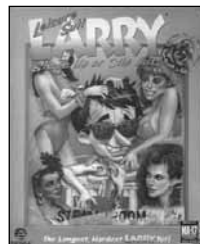
von Terry Pratchett gab es einige Scheibenweltromane, die auch in Computerspielen genutzt wurden. Der erste Teil von *Discworld* ist eines davon. Dem Spieler wurde ein Roman in einer niedlichen Cartoon-Grafik näher gebracht. Das Spiel bietet sogar Sprachausgabe, die gerade in der deutschen Fassung durch die Synchronisationsstimme von Tom Hanks sehr gelungen ist. Es gibt Probleme in der Scheibenwelt: Nachdem eine Bruderschaft einen Drachen beschworen hat, damit dieser die »Anerkennung« zurückgibt, gibt es ein Problem: Der Drache gibt diese zwar zurück, bleibt jedoch und verbreitet Angst. Rincewind fungiert nun als Drachenkiller, und das, obwohl er nur ein kleiner Zauberer ist. Er stellt sich jedoch mit Hilfe einer mehrbeinigen Truhe der Herausforderung.

Einschätzung

Ein niedliches Adventure, diese Umsetzung der Scheibenweltromane. Dazu eine nahezu perfekt in Szene gesetzte Sprachausgabe, jedoch leider nur eine mittelmäßige Soundkulisse. Dank der guten Rätsel jedoch ein solider erster Teil der Adventurereihe aus dem Hause Perfect Entertainment, der gleich für drei Systeme erschien.



LEISURE SUIT LARRY VI: SHAPE UP OR SLIP OUT!



Publisher:	Sierra On-Line
Entwickler:	Sierra On-Line
Erscheinungsjahr:	1995
erschienen auf:	PC
Engine:	SCI2

Dieser Teil war der erste Teil der Serie, der mit Sprachausgabe erschien. Zudem komponierte Al Lowe einige der Hintergrundmusiken des Spiels. Die Grafik sieht deutlich besser aus als noch beim vorherigen Teil und die Steuerung verfügte über einen »Reißverschluss«-Befehl, damit sich Larry schneller ausziehen konnte!

Nachdem Larry am Anfang des sechsten Teils mal wieder Single ist und nicht weiß, was mit Patti passiert ist, gewinnt er einen Besuch in einem Luxus-Wellness-Resort mit dem schönen Namen La Costa Lotta. Dass er das schlechteste Zimmer bekommt und auch den anderen Luxus nicht genießen kann, versteht sich von selbst! Sein Ziel ist es trotzdem, acht verschiedene Frauen kennen zu lernen und mit ihnen Sex zu haben. Zudem muss er Shamaras Herz erobern.

Einschätzung

Ich war positiv überrascht, weil Sierra es tatsächlich geschafft hatte, einen guten Nachfolger zu erschaffen. Die Musik und die Sprachausgabe passten perfekt zu

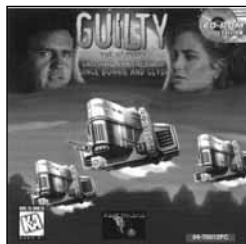
Larry und auch die Rätsel waren für Larry-Verhältnisse zumeist logisch.



Leisure Suit Larry VI

116

INNOCENT UNTIL CAUGHT II: PRESUMED GUILTY



Publisher:	Psygnosis
Entwickler:	Divided by Zero
Erscheinungsjahr:	1995
erschienen auf:	PC
Engine:	unbekannt

Grafisch gab es keine Unterschiede zum ersten Teil. Es spielt sich nach wie vor im 2D-Modus und mit der gleichen Steuerungs-, Inventar- und Kartenanzeige unterhalb des Hauptbildschirms.

Ysanne arbeitet für die Föderationspolizei, während Jack weiterhin zwanghaften Gaunereien nachgeht. Ysanne nimmt Jack wegen dessen Verbrechen fest. Der Spieler wählt dann einen der beiden Spielcharaktere aus. Die Story bleibt die gleiche, egal, welche Person man auswählt. Man spielt nur jeweils auf der anderen Seite. Jack entkommt aus seiner Zelle und zerstört den Antrieb des Schiffs. Sie müssen daher auf einem Bergwerksplaneten notlanden, auf dem sich jedoch keine weiteren Lebewesen befinden.

Es gab neben der Disketten-Version auch eine CD-ROM-Version, die Sprachausgabe enthielt.

Einschätzung

Das Spiel bot zwei Lösungswege und war es somit durchaus wert, noch einmal mit der anderen Person durchzuspielen. Grafisch wirkte das Spiel jedoch 1995 schon enorm veraltet. Sicher war die Grafik nicht die schlechteste, aber gerade die Konkurrenz von Sierra und LucasArts war bereits zwei Schritte voraus, weswegen das Spiel auch nicht mehr an den Erfolg des ersten Teils anknüpfen konnte.



Innocent until caught II

117

PHANTASMAGORIA

Publisher: Sierra On-Line
Entwickler: Sierra On-Line
Erscheinungsjahr: 1995
erschieden auf: PC
Engine: SCI2



1995 ging Sierra einen neuen Weg in Sachen Technologie. Man eröffnete einige Studios, um Spiele mit der Blue-Board-Technologie zu erschaffen. Dabei werden Schauspieler vor einem blauen Hintergrund aufgezeichnet, der dann im Spiel durch Spielhintergründe ersetzt wird. Im ersten Teil von *Phantasmagoria*, der die Story von Roberta Williams erhielt, war das eine komplett gerenderte Welt. So wurden die ganzen Orte (eine Art riesiges Schloss inklusive der Umgebung wie des Schlossanwesens und einem kleinen Dorf) komplett in 3D modelliert, gerendert und dann in das Spiel integriert. Dazu kamen dann die gefilmten Animationen. Das Ganze hatte natürlich seine Entwicklungskosten. Das Spiel erschien auf sage und schreibe sieben CD-ROMs. Diese mussten jedoch nur jedes Kapitel gewechselt werden.

Der Sound kam unter anderem von Mark Seibert, der auch für den Sound vieler vorangegangener Sierra-Spiele verantwortlich war. Er war sehr gruselig, und im Spiel kam durch die dunklen und mystischen Schauplätze wieder einmal Gänsehautfeeling auf. Die Story tat ihr Übriges.

Zum Spiel gab es später auch einen Roman, der dieselbe Story erzählt. Das Spiel wurde in Deutschland nicht unter 18 Jahren freigegeben, da es einige Gewalt- und Sexszenen im Spiel gab. In *Phantasmagoria* wirkten unter anderem folgende Darsteller mit: Victoria Morsell, David Homb, Robert Miano, Stella Stevens und Karl Neimiec.

Das Spiel wurde zudem 1996 in Cannes mit dem »Goldenen Milia« ausgezeichnet. Die deutsche lokalisierte Version war im Vergleich zum englischen Original von den Stimmen her bei weitem nicht so gut gelungen. Zudem gab es einen lustigen Fehler beim Spruch unter dem Logo der deutschen Version, der eigentlich lauten sollten: »Beten Sie, dass es nur ein Albtraum ist.« Tatsächlich stand aber überall: »Betten Sie, dass es nur ein Albtraum ist«!

Adrienne Delaney und ihr Mann Don Gordon haben sich ein neues Anwesen gekauft, das ihnen schon etwas komisch vorkommt. Bei der Erforschung des Hauses entdeckt sie unter anderem eine kleine geheime Kapelle. Dort liegt ein Buch auf einer Kiste, das Adrienne wegnimmt und somit den Dämonen freilässt, der sofort Besitz von ihrem Mann ergreift. Dieser ist ab sofort nur noch streitwütig und hat sich enorm verändert. Mit der Zeit entdeckt Adrienne, was damals in dem Haus passiert ist, und sieht auch einige Morde, die der damalige Hausherr auf bestialische Weise an allen seinen fünf Frauen verübt hat. Sie muss versuchen, den Dämon für immer zu töten und bekommt dabei auch die Hilfe eines alten Überlebenden.

Phantasmagoria

Je länger das Adventure dauert, desto mehr wurde Gänsehaut-Gefühl aufgebaut. Am Ende dann muss man schnell und vor allem richtig handeln ...

Einschätzung

Phantasmagoria war von der ganzen Atmosphäre her ein tolles Spiel. Die Handlung und die Story waren zwar nicht das, was man normalerweise von Sierra-Spielen gewohnt war, aber es war auch nicht zu horrorlastig. Viele Videosequenzen bekam man nur bei mehrmaligem Spielen zu sehen, weil man, um das Spiel zu lösen, nicht alle Quests lösen muss. Ich kann es auch heute noch jedem empfehlen.





FRAGEN AN MARK SEIBERT

Welches war Dein Lieblingsadventure von Sierra?

Wow, eine schwere Frage. Ich habe viele Dinge an so vielen Spielen genossen. Ich

versuche mal, meine drei Favoriten namentlich zu benennen:

1. *King's Quest* natürlich. Ich mag die Storys und diese Fantasyadventures. Die Arbeit mit Roberta Williams war eine Freude und die kreative Atmosphäre der Teams ließ mich täglich mit Freude zur Arbeit gehen. Meine Tochter spielt regelmäßig *King's Quest VII*. Vor kurzem versuchte ich einen bestimmten Teil in *King's Quest VIII: Mask of Eternity* für eine Studie über eine spezielle Art von Videoaufnahmen zu spielen. Leider hatte ich keinen richtigen Spielstand, und so musste ich das Spiel bis dorthin komplett spielen. Während dieser Zeit machte mir das Spielen richtig viel Spaß. Um das mal zu erwähnen: Ich spielte nie eines der Spiele, an denen wir arbeiteten bzw. die wir verkauften. Ich sah sie so oft während der Fertigstellung, und so spielte ich kein Spiel nach der Fertigstellung, bis jetzt. Aber das Spiel hat mir richtig Spaß gemacht!

2. Ich habe die Arbeiten an *Phantasmagoria* sehr geliebt. All die ganzen Blue-Screen-Arbeiten, die Arbeiten mit Schauspielern, Kameras, 3D-Technologie, Sets, Tieren usw. waren ein absoluter Höhepunkt. Vom Entwicklerstandpunkt her gesehen war es die größte Herausforderung, die ich jemals in der Entwicklung hatte. Ich mochte es außerdem, die Musik für das Spiel zu schreiben. Es machte soviel Spaß, die ganzen Filmsequenzen aufzunehmen und die Mischung zwischen realen Musikern und künstlicher Musik zu erarbeiten. Viele Leute haben mir zu diesem Ergebnis geschrieben und einige Schulen in der ganzen Welt sangen mit ihrem Chor das Titelstück.

3. Last but not least, *Leisure Suit Larry*. Bei allen Arbeiten an Spielen machten mir die Arbeiten an *Larry* am meisten Freude. Es war ein langer Weg des komödialen Bewusstseins. Ich arbeitete jeden Tag mit sehr talentierten und lustigen Menschen an *Larry* ... und Al Lowe ist ein Meister des Lachens! Es gab konstante Lacher im Team. Al hat ein unglaubliches Gefühl für den richtigen Zeitpunkt, weiß aber genau, wo der Punkt ist, nicht zu übertreiben. Die Arbeiten an den Spielen von Al Lowe waren die besten!

Wenn Du zurückdenkst, welches Spiel bekam Deine beste Komposition?

Alles in allem denke ich, dass es *Phantasmagoria* war, zusammen mit *Conquests of Camelot*. Ich mag *Camelot*, weil ich diese Art von Musik als Musiker sehr mag. Daher war die Arbeit an diesem Spiel für mich so einfach. *Phantas-*

magoria war auch leicht, weil es das erste Spiel war, bei dem wir reale Musik benutzten. Das gab uns einige Möglichkeiten bei der Komposition, da wir nicht die In-Game-Midi-Instrumente benutzen mussten. Außerdem erlaubte uns der Film, noch mehr Effekte einzuspielen, um das Spiel in jeder Szene noch dramatischer wirken zu lassen. Wow, das hat richtig Spaß gemacht!

Was hat sich Deiner Meinung nach am Genre der Adventurespiele geändert, seit Du begonnen hast zu spielen und zu entwickeln bis zum heutigen Zeitpunkt?

Ich denke, dass die meisten Teile der Adventures, die wir kannten, leider tot sind. Sehr viele Spiele, die als Adventure beschrieben werden, sind Mischungen aus verschiedenen Spielen. Shooter haben eine große Story und auch Jump- & Runspiele haben eine ebenso tiefe Story, wie sie bei weitem nicht in den späten 80ern und frühen 90ern war. Rollenspiele haben auch detaillierte Geschichten. Ich denke, dass der Adventure-Spieler von früher seine interaktive Story in mehreren dieser Spielen wiederfindet.

Außerdem denke ich, dass es falsch war, zu denken, dass Adventures in unserer Kultur nur schwer überleben könnten. Die Menschen wollen Erfahrungen beim Spielen sammeln, und egal, ob sie zehn Minuten oder zwei Stunden spielen, sie wollen einfach Spaß haben. In den alten »Adventures« war es einfach, in das Spielgeschehen zu gelangen und ein paar Minuten zu spielen. In den neuen Adventures ist das wesentlich schwerer. Man kann nicht mal eben ein paar Minuten spielen. In den neuen Spielen, deren Mischung aus verschiedenen Genres bestehen, ist immer etwas zu tun.

Also habe ich keine Probleme damit, zu denken: »während ich an diesem Puzzle festhänge und mich damit beschäftige, werde ich dies und das im Spiel machen ...« Wie es scheint, kann ich jederzeit in moderne Spiele einsteigen und sogar für fünf Minuten spielen, da ich immer etwas Amüsantes und Fesselndes finde.

Welches war Dein letztes Spieleprojekt?

Nun, ich arbeite noch immer in der Spielebranche. Der letzte Titel, an dem ich gearbeitet habe, war *Battle for Middle Earth II: Rise of the Witch King*, der von EA veröffentlicht wurde. Zum Spiel, an dem ich aktuell arbeite (Mitte 2008), darf ich leider aktuell noch nichts sagen. Lass mich nur sagen, dass es auch ein Triple-A-Spiel für einen der großen Publisher werden wird, welches aber eventuell noch 2008 erscheinen wird.

GABRIEL KNIGHT II: THE BEAST WITHIN



Publisher: Sierra On-Line
Entwickler: Sierra On-Line
Erscheinungsjahr: 1995
erschienen auf: PC
Engine: SCI2

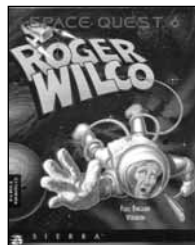
Da Sierra gerade neue Studios für Blue-Board-Technology eröffnet hatte, wurde der zweite Teil der *Gabriel Knight*-Reihe ebenfalls mit dieser Technologie entwickelt und erschien 1995 auf sechs CD-ROMs. Es spielt sich, wie auch *Phantasmagoria*, als interaktiver Film. Die Bewertungen der Presse waren leider nur mittelmäßig, weshalb erste Zweifel an dieser Technologie aufkamen. Konnte man bei *Phantasmagoria* noch sehr ins Spielgeschehen eingreifen, so war das bei *Gabriel Knight* nicht mehr der Fall und es gab zu viele Videosequenzen. Der zweite Teil spielt in Deutschland. Gabriel geht in München einigen Fällen von Werwolfattacken nach. Zudem erkennt er eventuelle Zusammenhänge mit der Geschichte von Ludwig II. und den Opern von Richard Wagner.

Einschätzung

Wer *Phantasmagoria* vom Stil her mag, wird auch dieses Adventure mögen, auch wenn es von der Story her in eine andere Richtung geht. Es ist eine andere Art von Adventure-Spielen, wobei auch dieses Spiel per Point & Click gesteuert wird.



SPACE QUEST 6: ROGER WILCO IN THE SPINAL FRONTIER



Publisher:	Sierra On-Line
Entwickler:	Sierra On-Line
Erscheinungsjahr:	1995
erschienen auf:	PC
Engine:	SCI2

Der sechste Teil des Weltall-Hausmeisters wurde zwar mit der gleichen Engine wie die anderen Adventures entwickelt, kam jedoch mit einer verwunderlichen Neuerung heraus: Die typische Icon-Leiste über dem Hauptbildschirm, die eingeblendet wurde, wenn man die Maus an den oberen Rand bewegt hat, wurde hier nicht genutzt. Es gab eine Steuerung in der Art, wie sie bis dato meistens bei LucasArts-Adventures angewandt wurde. Eine Leiste mit Verben befand sich unterhalb des Spielbildschirms. Darunter war dann das Inventar zu sehen.

Im letzten Teil der Serie wurde das Design von Josh Mandel entworfen, jedoch bekam er zum Ende des Projekts Unterstützung von Scott Murphy. Josh Mandel verließ vor Ende der Fertigstellung die Firma, wurde aber trotzdem »the third Guy from Andromeda« genannt. Überraschend war, dass der sechste Teil offiziell nicht die römische Nummer VI trug, sondern die Zahl 6, was aus Marketinggründen geändert wurde. Eine Xbox-Umsetzung war später ebenfalls geplant. Darin sollte der Held jedoch Wilger heißen. Die Pläne für diese Umsetzung wurden jedoch 2003 verworfen. Ein siebter Teil wurde mehrmals von Sierra angekündigt, jedoch jeweils nach kurzer Zeit wieder verworfen. Dieser siebte Teil sollte »Return to Roman Numerals« heißen. Ein Fanprojekt konnte dann auch Josh Mandel begeistern, jedoch wurde diesem Projekt die Benutzung der Story der vorangegangenen *Space Quest*-Spiele von Sierra untersagt.

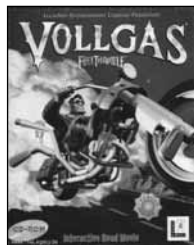
Roger Wilco wird zu Beginn mal wieder degradiert. Auf Grund eines Missgeschicks ist sein neuer Job Hausmeister zweiter Klasse. Ihn schlägt es nun auf Polysorbate 60. Dort wird er nach anfänglichen kleinen Erfolgserlebnissen entführt. Dank der Schönheit Stellar Santiagos kommt er schnell wieder frei. Er kommt wieder in Schwierigkeiten und wird erneut von Stellar gerettet, die dabei jedoch ihr Leben verliert. Er muss nun also diesen hinterhältigen Plan aufklären.

Einschätzung

Als Sierra-Fan kam ich mit der gewohnten Steuerung nicht so zurecht wie bei den anderen Spielen. Daher schaute ich mir das Spiel nur kurz an. Der gewohnte Humor blieb gleich. Trotz allem gibt's es auch heute noch zahlreiche Fans der Serie.

VOLLGAS

Publisher:	LucasArts
Entwickler:	LucasArts
Erschienen:	1995
Systeme:	PC, Apple Mac
Engine:	SCUMM Version 7



Motorrad-Freunde und Adventurefans freuten sich 1995 auf ein neues Adventure aus dem Hause LucasArts. Die Grafik passt vom Stil her perfekt in die anderen Adventurereihen des Entwicklers. Gesteuert wird über Verben, die in Menüs dargestellt sind. Neben vielen Rocksounds und Songs beinhaltet das gesamte Spiel zudem Sprachausgabe.

Jemand will dem Spieler und seiner Gang ein Geschäft vorschlagen. Als man sich zum Treffpunkt begibt, wird man niedergeschlagen. Die Polizei ist dem Spieler auf den Fersen und man weiß nicht, was geschehen ist.

Einschätzung

Vollgas fand schnell seine Freunde, weil das Spiel neben den Adventureelementen zudem auch ein paar Actioneinlagen bietet. Die Grafik ist niedlich. Wer die anderen LucasArts-Spiele mochte, hat auch sicherlich an *Vollgas* seine Freude. Die Musik ist stimmungsvoll und passt sehr gut zur Geschichte.



Anekdote

Ein zweiter Teil war in Arbeit und wurde unter dem Namen *Full Throttle: Hell on Wheels* entwickelt. Zwecks fehlender Qualität wurde die Entwicklung jedoch von LucasArts im Jahr 2003 eingestellt.

TORIN'S PASSAGE



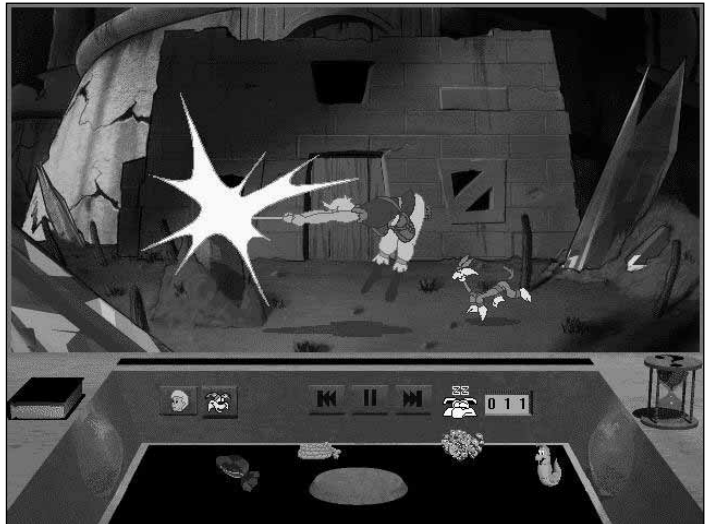
Publisher:	Sierra On-Line
Entwickler:	Sierra On-Line
Erscheinungsjahr:	1995
erschienen auf:	PC
Engine:	SCI2

Nach *Freddy Pharkas* war es innerhalb kürzester Zeit das zweite Adventure von Al Lowe, bei dem es im Spiel nicht um Larry ging. Von der Grafik her bot das Spiel solide Adventurekost, und auch die Steuerung war die typische Sierra-Art in Form von Point & Click.

In dieser Märchenhaften Story geht es um Torin, der schon in seiner Kindheit beinahe von einem Geist getötet wird. Nachdem seine Eltern getötet wurden, wächst er bei einer Bauernfamilie auf. Auf dem Weg in die Stadt werden seine Adoptiveltern von der bösen Hexe Lycentia entführt. Er muss nun versuchen, in der Unterwelt die Hexe zu finden und seine Eltern zu befreien.

Einschätzung

Al Lowe beschreibt auf seiner Webseite selber, dass ihm die Idee zu dem Spiel bei dem Film »Mrs. Doubtfire« gekommen sei, den er sich mit seiner Tochter ansah. Das Spiel geht in eine ganz andere Richtung als die gewohnten Sierra-Spiele; am ehesten ähnelt es von der Grafik und auch der Thematik her an die Spiele der *King's Quest*-Reihe. Ein etwas anderes Spiel, aber trotzdem eine hübsche Märchenstory.



THE DIG

Publisher:	LucasArts
Entwickler:	LucasArts
Erscheinungsjahr:	1995
erschieden auf:	PC, Apple Mac
Engine:	SCUMM Version 7



The Dig sollte als Grundlage für einen Film dienen. Aus Kostengründen wurde jedoch lediglich das Computerspiel entwickelt. Die Steuerung veränderte sich im Gegensatz zu *Sam & Max* ein wenig: So wurde nun das Inventar nur noch selten und bei Bedarf eingeblendet und die Hauptaktionen wurden mit einem Klick ausgeführt.

Boston Low ist ein Kommandant, der von der NASA mit der atomaren Sprengung eines Asteroiden beauftragt wird, da dieser auf die Erde zusteuert. Nach der näheren Untersuchung stellt sich heraus, dass es sich bei dem Asteroiden um ein außerirdisches Raumschiff handelt, das die Besatzung auf einen Planeten bringt, auf dem sie eine außerirdische Kultur entdecken. Diese muss erforscht werden, damit sie wieder zurück zur Erde gelangen können.

Einschätzung

Dieses spannende Adventure habe ich mir das erste Mal bei den Recherchearbeiten zu diesem Buch angeschaut, und ich muss ehrlich sagen, dass ich nicht mehr weiß, warum ich es mir nicht früher angeschaut habe. Es ist spannend, hat eine gute Story und bietet alles, was ein gutes Adventure haben muss. Bei vielen Ad-

venture-Freunden wird das Spiel zudem als Geheimtipp und Kultspiel angesehen.



THE 11TH HOUR



Publisher: Virgin
Entwickler: Trilobyte
Erscheinungsjahr: 1995
erschienen auf: PC, Apple Mac
Engine: Groovie Engine

Zwei Jahre nach dem Erscheinen von *The 7th Guest* erschien mit *The 11th Hour* der Nachfolger, der insgesamt viel mehr durch Horror-Handlungen geprägt war.

Das Spiel findet 70 Jahre nach den Ereignissen des ersten Spiels statt: 1995. Als Carl Denning macht man sich auf die Suche nach der Reporterin Robin Morales, die in dem geheimnisvollen Haus spurlos verschwunden ist.

Das Spiel ist im Vergleich zum Vorgänger *The 7th Guest* noch eine Ecke düsterer.

Einschätzung

Da das Spiel nicht so gute Bewertungen bekam und ich dem Horror-Genre nicht soviel abgewinnen konnte, schaute ich mir das Spiel nicht an. Sicher, *Phantasmagoria* als Vergleich war auch horrorlastig, aber die Umgebung dort fand ich interessanter als in diesem Spiel, soweit ich das aus den Testberichten lesen konnte.



SIMON THE SORCERER II: THE LION, THE WIZARD AND THE WARDROBE



Publisher:	Bomico
Entwickler:	Adventure Soft
Erscheinungsjahr:	1995
erschienen auf:	PC, Amiga, CD32, Apple Mac
Engine:	unbekannt

Zwei Jahre nach dem ersten erschien der zweite Teil des Überraschungsadventures von 1993. Simons Abenteuer wurden fortgeführt. Von der Technik her gab es nur kleine Änderungen; so wurden große Schauplätze nun gescrollt. Außerdem wurden die Verben durch kleine Symbole ersetzt. Aber auch Simon wurde etwas erwachsener. Er hatte nun einen Pferdeschwanz und wirkte etwas reifer.

Es gab von diesem Spiel eine Disketten- und eine CD-ROM-Version. Die CD-ROM-Version bot Sprachausgabe, die leider nur auf Englisch war. Allerdings wurden in der deutschen Fassung des Spiels die Untertitel in Deutsch synchron zur Sprachausgabe eingeblendet.

Simon gelangt dank des von den Toten wieder auferstandenen Sordid durch einen Schrankteleporter wieder in eine Fantasywelt. Da jedoch nicht genügend Treibstoff für den Rückflug vorhanden ist, muss er erstmal in dieser Welt neuen Treibstoff auftreiben.

Es gibt zahlreiche Anspielungen auf Marken und andere Spiele. Der Treibstoff heißt zum Beispiel »RedFull«. Eine Pirateninsel ist in Anspielung auf *Monkey Island* zu erkunden.

Das Spiel erhielt zahlreiche Auszeichnungen zum Spiel des Jahres, da es die Entwickler wieder verstanden, eine nette und lustige Story mit einem schönen Spieldesign und einer niedlichen Grafik zu kombinieren.

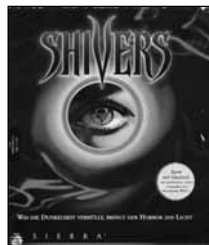


Einschätzung

Mit dem zweiten Teil zeigte Adventure Soft, dass der erste Teil kein One-Hit-Wonder war. Die Grafik war sehr schön anzusehen und dass selbst 1995 noch viele Systeme unterstützt wurden, brachte durchweg positives Feedback. Jeder, der Märchen-Adventurespiele mag, kann bedenkenlos zugreifen.

SHIVERS

Publisher: Sierra On-Line
Entwickler: Sierra On-Line
Erscheinungsjahr: 1995
erschienen auf: PC
Engine: SCI2



Mit *Shivers* startete Sierra einen weiteren Versuch, ein Adventurespiel mit Horrorelementen im Markt zu platzieren. Von der Technik her erinnert das Spiel sehr stark an *The 7th Guest*. Es spielt sich in der First-Person-Ansicht. Der Soundtrack umfasst über 74 Minuten Effekte und Musik.

Die Puzzles waren sehr einfach, bis auf ein Solitärspiel, welches durchgespielt werden musste. Das gestaltete sich oft als schwierig, und nicht wenige Leute dürften einige Versuche dafür benötigt haben. Roberta Williams zeichnete neben Marcia Bales für das Design verantwortlich.

Man spielt einen Teenager, der von seinen Freunden dazu aufgefordert wird, die Nacht in dem überwachten Museum von Professor Windlenot zu verbringen.

Man findet sehr schnell einen Weg in dieses Museum, und im Inneren dann auch einige Details, die darauf hinweisen, dass der Eigentümer des Museums vor 15 Jahren von elementaren, energiereichen Geistern, die Lxupi genannt werden, getötet wurde. Auch zwei weitere Teenager, die vermisst werden, sind wohl Opfer dieser Lxupi geworden. Das Ziel ist es nun, eine Nacht zu überleben und hinter das Geheimnis zu kommen. Hierzu gilt es zahlreiche Gegenstände zu finden und miteinander zu benutzen.

Es kommt zu völlig überraschenden Enden, wenn man zu lange am selben Ort stehen bleibt oder die falschen Gegenstände berührt. Sierra wollte gerade in solchen Momenten den Horror-Hintergrund rüberbringen.

Einschätzung

Shivers war bei weitem nicht so bekannt und beliebt wie zum Beispiel *Phantasmagoria*. Dabei weiß ich gar nicht, warum das so war. Es ist ein solides Adventure, und gerade Freunde von Horror-Elementen werden ihren Spaß an diesem Spiel haben.



DAS RÄTSEL DES MASTER LU



Publisher:	US Gold
Entwickler:	Woodworks Studios
Erschienen:	1995
Systeme:	PC
Engine:	unbekannt

1995 schickten die Woodworks Studios ein Adventure mit einer spannenden Story ins Rennen. Gesteuert wird das Spiel über Buttons unterhalb des Bildschirms, wo sich auch das Inventar befindet. Die Grafik ist in 2D gehalten, worauf sich gefilmte Charaktere bewegen, was im normalen Spielverlauf nicht sonderlich unpassend wirkt. Sieht man aber die Großaufnahmen bestimmter Szenen, die dann die animierten reellen Grafiken zeigen, dann sieht man direkt, dass da etwas nicht zusammenpasst. Das Spiel verfügt über Sprachausgabe und wurde auf einer CD ausgeliefert.

Robert Ripley ist ein weltberühmter Comiczeichner, der nach einer Reise einen Überfall auf seinen Angestellten Feng Li entdeckt. Zwei Männer suchten nach der Akte über das Grab des chinesischen Kaisers. Dieses Grab wurde von dem gelehrten Architekten Master Lu erbaut. Da sich ein großer Smaragd in der Grabkammer befinden soll, der unheimliche Kräfte besitzen soll, wird nun klar, was die Diebe vor haben: Sie wollen die Weltherrschaft an sich reißen. Es liegt am Spieler, hinter das genaue Geheimnis des Master Lu zu kommen und die Pläne der Gauner zu durchkreuzen.

Einschätzung

Die Grafik war bereits damals nicht mehr aktuell, hat jedoch ihren eigenen Charme. Die Sounduntermalung ist ok, die Stimmen passen perfekt zu dem speziellen Charme, welchen die Grafik bietet. Die Rätsel sind logisch und durchdacht und die Story tut ihr übriges um den Spieler am PC zu fesseln. So soll es auch sein.



www.TheLegacy.de

LEISURE SUIT LARRY VII: LOVE FOR SAIL



Publisher: Sierra On-Line
Entwickler: Sierra On-Line
Erscheinungsjahr: 1996
erschienen auf: PC
Engine: SCI3

Der siebte (eigentlich sechste) und zugleich letzte Teil der Serie war noch mal ein Highlight: Auf einem Schiff muss Larry an einem Wettkampf teilnehmen, um Sex mit dem weiblichen Kapitän zu bekommen.

Spielt man die Spiele, ohne zu mogeln, hat man natürlich keine Chance, weil Larry einfach ein Verlierer ist. Mogelt man jedoch bei allen Spielen, so gewinnt man den Wettbewerb und somit auch das Spiel.

Als Besonderheit bot das Spiel eine Karte mit neun Rubbelfeldern. Je nachdem, wo sich Larry im Spiel aufhielt, wurde die Karte und eines der neun Felder angezeigt. Dann konnte man darauf rubbeln und wusste, wie es wohl jetzt bei Larry riechen musste. Ein sehr lustiges Gimmick.

Es gibt sehr wenige Orte, von denen aus man einfach in den nächsten gehen kann. Die meisten Schauplätze werden über die Übersichtskarte angesteuert. Das Spiel lässt sich komplett mit der Maus steuern, jedoch gibt es die Möglichkeit (von der man sogar Gebrauch machen musste), wie bei früheren Sierra-Spielen Wörter einzugeben. In fast jedem Bild kann man zudem einen kleinen rot-weißen Dildo suchen. Auch das sorgt für Abwechslung.

Die Musik ist sehr gut gelungen und passt perfekt zu Larry. Ein paar Stücke stammen aus der Feder und den Instrumenten von Al Lowe persönlich.

Einschätzung

Sierra brachte in diesem Teil so richtig das Kreuzfahrt-Feeling rüber. Das lag vor allem an der stimmungsvollen Musik und der wirklich sehr gut gelungenen deutschen Sprachausgabe. Auch die Rätsel waren witzig, und so zählt der siebte Teil zusammen mit dem ersten Teil zu meinen *Larry*-Favoriten, die ich nur jedem ans Herz legen kann.



LIGHTHOUSE: THE DARK BEING



Publisher:	Sierra On-Line
Entwickler:	Sierra On-Line
Erscheinungsjahr:	1996
erschienen auf:	PC, Apple Mac
Engine:	SCI3

Sierra schickte 1996 ein ganz neues Adventure ins Rennen. Kein bekannter Name und auch filmreife Hintergründe waren dieses Mal nicht enthalten. Es war ein mystisches Spiel, in dem es um verschiedene Welten und Portale ging. Es bekam nur durchschnittliche Bewertungen, was daran lag, dass die Puzzles ziemlich schwer waren.

Die Grafik war im surrealen Stil gehalten und gut gelungen, wobei man keine Spielfigur im klassischen Sierra-Sinne mehr hatte, sondern sich in First-Person-Manier durch die Räume klickte. So hatte man dann meistens am Bildschirmrand Pfeile, um zum nächsten Bild zu gelangen.

Man spielt einen Schriftsteller, der vor kurzer Zeit an die Küste Oregons gezogen ist. Manchmal hilft er dem Wissenschaftler Jeremiah Krick, sich um seine Tochter Amanda zu kümmern. Krick forscht und hat ein Portal gebaut, mit dem man in eine parallele Welt gelangen kann. Nachdem er das Portal ein paarmal getestet hat, sieht er ein tätowiertes Wesen, dem er erlaubt, das Portal zu benutzen und somit in sein Labor zu gelangen. Als dann ein Teil der Maschine fehlt, wird ihm klar, dass das Wesen dieses Portal genau studiert hat und nun gestoppt werden muss.

Der Spieler findet eine Nachricht, in der Krick ihn bittet, auf seine Tochter aufzupassen, dass ihr nichts passiert. Bei der Durchsuchung des Hauses findet er Krick nirgendwo, aber auch ein Portal ist nicht zu finden. Nachdem das Portal dann erscheint, das Wesen Amanda nimmt und durch das Portal zurückgeht, ist klar, dass der Spieler Krick und seine Tochter retten muss. Man jagt das dunkle Wesen durch eine bizarre, geheimnisvolle und fantastische Welt.



Einschätzung

Das Spiel hatte sein eigenes Flair, anders als bei den bisherigen Spielen. Meiner Meinung nach ging das Spiel eher in die *Myst*-Richtung. Ich habe es trotzdem sehr gern gespielt, weil es schon noch einen Unterschied zu den *Myst*-Spielen gab und kann es jedem Adventure-Fan, der die *Myst*-Reihe liebt, nur empfehlen.

DISCWORLD II



Publisher:	Psygnosis
Entwickler:	Perfect Entertainment
Erschienen:	1996
Systeme:	PC, Sega Saturn, Sony Playstation
Engine:	unbekannt

Nach dem erfolgreichen ersten Titel war es klar, dass es einen Nachfolger geben würde. Dieser erschien 1996, wieder mit Handlung aus den Scheibenweltromanen. Die Grafik enthielt den gleichen Stil des Vorgängers. Das Spiel kam nun auf zwei CDs daher, wieder mit gewohnt qualitativ hochwertiger Sprachausgabe.

Nachdem Rincewind eine Bombe findet und denkt, dass er sie außer Gefecht gesetzt hat, geht sie doch in die Luft und legt einen großen Teil der Stadt in Trümmer. Zudem verschwindet der Tod. Keiner weiß, wo er ist. Da keiner die Sterbenden ins Jenseits befördert, gibt es nun mehr als genug Untote in der Stadt. Es ist die Aufgabe von Rincewind, den Tod zu finden.

Einschätzung

Der Umfang des Spiels wurde nahezu verdoppelt und auch die Rätsel wurden noch logischer gestaltet. Viele waren sich einig und sagten völlig zu Recht, dass der zweite den ersten Teil um einiges übertrumpft. Daher ist das Spiel auch heute noch jedem Gamer zu empfehlen.



PHANTASMAGORIA II: A PUZZLE OF FLESH



Publisher:	Sierra On-Line
Entwickler:	Sierra On-Line
Erscheinungsjahr:	1996
erschienen auf:	PC
Engine:	SCI3

Ein Jahr nach dem Erfolg von *Phantasmagoria* erschien der Nachfolger. Es wurde die gleiche Technologie verwendet – mit dem kleinen Unterschied, dass die Hintergründe nun fotografiert und eingebaut wurden. Zudem kam die Story nicht mehr von Roberta Williams, sondern dieses Mal von Lorelei Shannon. Der zweite Teil hat mit dem ersten außer dem Namen nichts gemeinsam. Beide haben komplett verschiedene Storys, jedoch gehen beide in die Horrorthematik. Auch der Hintergrund war zumeist durch originale Schauplätze dargestellt. Nur wenige im Computer erschaffene Orte wurden hier dargestellt. Das war ein großer Unterschied zum ersten Teil, dessen Orte komplett im Computer entstanden. Auch hier wurde durch die Horror- und Sexszenen keine Einstufung unter 18 erreicht. Zwar war die Sprachausgabe deutlich besser als die des ersten Teils, aber das Spiel wurde dennoch bei weitem nicht so gut bewertet wie sein Vorgänger. Unter anderem wirkten folgende Schauspieler im Spiel mit: Paul Morgan Stettler, Monique Parent, Ragna Sigrun, Warren Burton, Regina Byrd Smith, Paul Mitri, Burt Bulos und Cynthia Steele. Auf Grund der Thematik wurde das Spiel in Deutschland völlig zu Recht indiziert.

Man spielt den ruhigen Curtis Craig, der gerade versucht, sein Leben neu zu ordnen. Er hat einen Job, viele Freunde, eine hübsche Freundin und eine schöne Wohnung. Ein Jahr, nachdem er aus einer Anstalt für Geistesgestörte entlassen wurde, scheint also alles gut zu laufen, bis sich wieder unheimliche Dinge ereignen. Das fängt mit E-Mails von seinen toten Eltern an. Zudem buhlt eine zweite Frau um ihn, seine Kollegin. Auch sie schreibt ihm eindeutige E-Mails. Dann passieren Morde, und Curtis wird schnell der Hauptverdächtige. Auch der Detektiv Allie Powell glaubt das, und Curtis beschließt, der Sache auf den Grund zu gehen. Bei seinem Arbeitgeber Wyntech stößt er im Keller auf etwas, das wahnsinnig bizarr ist und das man sich kaum vorstellen kann. Alpträume tun ihr Übriges, um Curtis Dinge tun zu lassen, die keiner von ihm erwartet hätte.

Einschätzung

Der zweite Teil kommt ganz klar nicht an den ersten Teil dran. Er ist zwar auch spannend, jedoch muss man manchmal sehr unlogische Rätsel lösen oder es muss einfach nur Zeit vergehen, damit etwas geschieht. Das sieht dann so aus, dass

man öfter einfach die Orte wechselt, bevor es dann weitergeht. Fans realistischer, gefilmter Hintergründe und Fans von Horrorspielen ist das Spiel trotzdem zu empfehlen, auch wenn bestimmte Szenen oft zu extrem erscheinen.



URBAN RUNNER

Publisher:	Sierra On-Line
Entwickler:	Sierra On-Line
Erscheinungsjahr:	1996
erschienen auf:	PC
Engine:	SCI3



Genau an Silvester 1996 erschien das vorerst letzte Spiel mit der Blue-Board-Technologie. Sierra hatte erkannt, dass die Spiele zwar von der Technik, des Aussehens und den Animationen her absolut erstklassig waren, aber der Spielspaß einfach zu kurz kam.

Das Spiel bot trotzdem eine Menge Spannung, da es eine Storyline wie ein Krimi hatte. Trotzdem konnte man leider nicht viel in die Steuerung eingreifen, da große Teile einfach von selbst abliefen.

Bleibt man zudem zu lange an Orten stehen, so kann es passieren, dass das Spiel zu Ende ist oder man getötet wird. Vieles geht gegen die Uhr und muss schnell geschehen. Daher ist *Urban Runner* mit Sicherheit eines der Spiele, in dem die Ladefunktion von Spielständen sehr oft genutzt wird.

Das Geschehen spielt in Paris. Man übernimmt die Steuerung von Max, einem amerikanischen Journalisten. Es geht um eine Geschichte über einen großen Rauschgifthandel. Auch Mitglieder der Politik könnten darin verstrickt sein. Um an Informationen zu gelangen, bietet man dem Dealer ein Foto an. Wenn man diesen treffen will, ist dieser tot und die Szene denkt, man selbst wäre der Mörder. Ein Katz- und Mausspiel beginnt, man ist ständig auf der Flucht und muss zudem noch herausfinden, wer den Mord begangen hat.

Einschätzung

Wer die bisherigen Spiele dieser Technologie mochte oder ein Krimifan ist, wird auch *Urban Runner* mögen. Das Spiel ist spannend und bietet logische Quests.

Oftmals wird jedoch gegen die knapp bemessene Uhr gespielt. Schafft man bestimmte Dinge in einer bestimmten Zeit nicht, ist das Spiel vorbei und man muss ein gespeichertes Spiel laden, um es erneut zu versuchen. Das beeinträchtigt etwas den Spielspaß.



THREE SKULLS OF THE TOLTECS



Publisher:	Revistronic
Entwickler:	Revistronic
Erscheinungsjahr:	1996
erschienen auf:	PC
Engine:	unbekannt

Der Vorgänger des späteren *The Westerner* bot noch klassische 2D-Grafik. Die Aufmachung war an die bekannten LucasArts-Adventures angelehnt. Oben war der Hauptbildschirm, darunter links waren die Aktions-Verben und rechts das Inventar.

Der treffsichere Pistolero Fenimore Fillmore gerät in eine Schießerei zwischen Gangstern und einem Geschäftsmann. Dieser wird dabei getötet, kann Fenimore jedoch noch die Geschichte eines goldenen Schädels, den er an die Diebe verliert, erzählen. Fenimore muss den goldenen Schädel nun wieder finden, da dieser der Schlüssel zu einem großen Schatz ist.

Einschätzung

Ich habe erst durch die Recherchearbeiten zu *The Westerner* von diesem Adventure erfahren. In Deutschland war es wohl weniger bekannt, aber es war der Ideengeber zum späteren Adventure-Hit *The Westerner*, welcher später in diesem Buch beschrieben wird. Der Grafikstil erinnert sehr stark an die LucasArts-Adventures.



Three Skulls of the Toltecs

RENDEZVOUS IM WELTRAUM



Publisher: Sierra On-Line
Entwickler: Sierra On-Line
Erscheinungsjahr: 1996
erschienen auf: PC
Engine: SCI3

Mit *Rendezvous im Weltraum* schuf Sierra ein Spiel, das auf sehr geteiltes Feedback der Medien und der Spieler traf. Die bekannten Buchautoren Arthur C. Clarke und sein Co-Autor Gentry Lee schrieben die Story zu diesem Spiel, die zum Großteil auf den Büchern der »Rama«-Serie basiert. Unter dem Namen »Rama« war das Spiel auch bekannt. Es handelt sich um eine Fantasystory, und auch die Umgebung spielt natürlich im Weltraum.

Obwohl das Spiel auf der SCI-Engine von Sierra lief, wurde eine Darstellung, wie man sie auch bei *Lighthouse* verwendete, gewählt: Der Spieler sieht vorgerenderte 3D-Standbilder. Geht man in eine bestimmte Richtung, so wird ein neues Bild geladen. Videos mit Gesprächen sorgen für etwas Abwechslung. Es wurde jedoch sehr schnell klar, dass Sierra mit dieser Art von Spielen nicht viel Erfolg haben würde.

Verschiedene Alienarten sind auf verschiedenen Bereichen auf einem großen Raumschiff angesiedelt. Man muss fremde Welten erforschen und beobachten, wie sich die verschiedenen Arten der Aliens verhalten, wenn sie aufeinander treffen.

Einschätzung

Während mir *Lighthouse* äußerst gut gefiel, konnte ich mit *Rendezvous im Weltraum* nicht viel anfangen. Die Art des Spiels war zwar gleich, aber die Story basierte

auf Büchern, von denen ich bis dato gar nichts wusste. Von der Thematik her zielte das Spiel schon auf die Zielgruppe der Leser dieser Bücher. Und genau das war zumeist der Hauptkritikpunkt der Magazine, die im Durchschnitt auch nur mittelmäßige Bewertungen vergaben. Wer sich jedoch für solche Bücher und Thematiken interessiert, der hat hier sicherlich eine Menge Spaß, da die Story sehr tiefgehend ist.



BAPHOMET'S FLUCH



Publisher:	Virgin
Entwickler:	Revolution Software
Erscheinungsjahr:	1996
erschienen auf:	PC, Playstation, GameBoy Advanced
Engine:	Virtual Theatre Game Engine

Baphomet's Fluch war der erste Teil einer geplanten Trilogie, die später jedoch auf Grund des Erfolges erweitert wurde. Es handelt sich hierbei um ein typisches 2D-Adventure mit Point-and-Click-Steuerung. Das Spiel erschien ausschließlich auf CD-ROM mit Sprachausgabe und war bei vielen Fans auf Grund der tollen und spannenden Story beliebt.

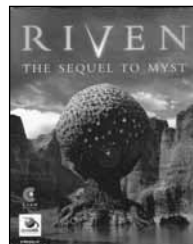
Der Amerikaner George Stobbart macht Urlaub in Paris und sitzt vor einem Straßencafé, als ein Clown das Café betritt und kurze Zeit später herausgelaufen kommt. Sekunden später kommt es zu einer Explosion, bei der das Café zerstört und ein Gast getötet werden. Nachdem man nun beginnt zu ermitteln, findet man mit einer Journalistin zusammen heraus, dass hinter dem Mord ein gewisser Khan steckt, der den Hashshashin angehört. Diese wollen nämlich verhindern, dass eine Beschwörung des Dämons Baphomet durch den Templerorden stattfindet. In dem Spiel bereist man verschiedene Länder wie Irland, Spanien, Syrien und Schottland. Man kommt sich zudem mit der Journalistin näher.

Einschätzung

Dieses Spiel hatte durch die spannende und realistische Story viele Fans. Technisch gesehen gab es nichts spektakulär Neues, jedoch trug die musikalische Untermalung dazu bei, dass die Spieler gespannt auf den nächsten Teil warteten.



RIVEN: ***THE SEQUEL TO MYST***



Publisher:	Bröderbund Software
Entwickler:	Cyan
Erscheinungsjahr:	1997
erschienen auf:	PC, Playstation, Sega Saturn
Engine:	unbekannt

Die Besonderheit von *Riven* ist die Darstellung einer auf der Ziffer 5 aufbauenden Zahlenmystik. Das Spiel erschien zuerst auf fünf CD-ROMs. Später gab es auch eine DVD-ROM-Fassung, die eine bessere Bildqualität und einige Bilder mehr beinhaltete. Technisch gab es kaum Neuerungen. Man bewegt sich in diashowähnlichen Bildern und muss unter anderem viele mechanische Rätsel lösen.

Das Spielgeschehen spielt in *Riven*, einer fantastischen Welt voller Geheimnisse. Diese Welt wurde von Gehrard nach der Tradition seiner Vorväter erschaffen. *Riven* ist eine Ansammlung vieler kleiner Inseln, die über verschiedene Stege, Seilbahnen und sogar ein Mini-U-Boot miteinander verbunden sind.

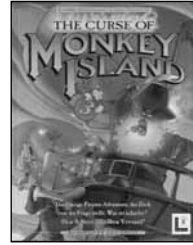
Die Handlung von *Riven* knüpft an das Ende von *Myst* an. Hier bat Atrus, die Hauptfigur, den Spieler um Hilfe bei der Suche nach seiner Frau Catherine, die in einer anderen Welt gefangen ist. Zu Beginn von *Riven* wird der Spieler in diese Welt, bestehend aus einer Gruppe von fünf Inseln, gebracht.

Einschätzung

Technisch und auch von der Story her ähnelt das Spiel sehr *Myst*. Es gibt eine große Fangemeinde solcher Spieler, jedoch gibt es auch zahlreiche Spieler, die mit der Art von Spielen auf Grund der eingeschränkten Interaktivität und Bewegungsfreiheit nicht viel anfangen können.



MONKEY ISLAND III: THE CURSE OF MONKEY ISLAND



Publisher:	LucasArts
Entwickler:	LucasArts
Erscheinungsjahr:	1997
erschienen auf:	PC
Engine:	SCUMM Version 8

Der dritte Teil der *Monkey Island*-Reihe erschien 1997 für den PC auf zwei CD-ROMs. Optisch wurde einiges gegenüber dem zweiten Teil getan. Die Spieloptik wurde nun in einer hochauflösenden Cartoon-Grafik dargestellt und die Steuerung durch eine Aktionsmünze geregelt. Auch im dritten Teil konnte zwischen zwei Schwierigkeitsmodi ausgewählt werden, die hier jedoch nur die Schwierigkeit der Rätsel änderte. Ron Gilbert war bereits bei diesem Projekt nicht mehr an der Entwicklung beteiligt.

Guybrush wird von LeChuck gefangen genommen. LeChuck belagert die Plunder Islands, deren Gouverneurin Elaine Marley ist. Guybrush erfährt zufällig, dass Elaine in ihn verliebt ist. Guybrush versenkt das Schiff und tötet somit LeChuck. Er macht Elaine einen Heiratsantrag und schenkt ihr einen Diamantring, den er noch auf LeChucks Schiff gefunden hat. Dieser Ring verwandelt Elaine durch einen Fluch in eine Goldstatue, die danach von wilden Piraten gestohlen wird. Guybrush bringt in Erfahrung, dass er einen großen Diamantring benötigt, um den Fluch wieder aufzuheben und dass er diesen auf Blood Island finden könnte. Nachdem er die Statue wieder beschafft hat und durch eine Karte den Weg zu Blood Island findet, macht er sich auf den Weg dorthin, nachdem er hier und da noch kleine Nebenquests lösen muss. Er findet den benötigten Ring, wird danach jedoch zusammen mit Elaine von Geisterpiraten gefangen genommen und nach Dinky Island in den Freizeitpark Big Whoop gebracht. Dort begräbt Guybrush LeChuck unter einem Eisberg. In der Endsequenz segeln Guybrush und Elaine, die nun verheiratet sind, aus einem Hafen.

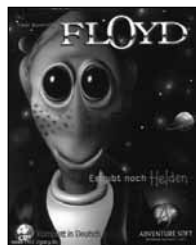
Einschätzung

Das Spiel setzt die großartige Serie der *Monkey Island*-Spiele fort und wurde völlig zu Recht auch sehr gut bewertet. Die Durchschnittsbewertung lag bei über 87 %. Der neue Grafikstil fand zwar nicht nur Freunde, aber LucasArts lieferte nach meiner Meinung wieder ein Meisterwerk ab.



FLOYD: ES GIBT NOCH HELDEN

Publisher:	Bomico
Entwickler:	Adventure Soft
Erschienen:	1997
Systeme:	PC, Apple Mac, Amiga, Amiga PowerPC
Engine:	unbekannt



Die Spielsicht wird in schöner Cartoonoptik dargestellt. Auf vorgerenderen Hintergründen bewegen sich die Charaktere. Das wurde sehr gut in Szene gesetzt und passt wirklich sehr schön – eine Technik, die leider nicht jeder Entwickler beherrscht. Adventure Soft hingegen bewältigte diese Aufgabe. Zudem wurde der Sprachausgabe sehr viel Augenmerk geschenkt. Die deutschen Stimmen von Brad Pitt und Whoopi Goldberg wurden genutzt, und so ist die Sounduntermalung wirklich erstklassig. Floyd hat einen Job: Er muss Kornkreise auf Planeten erzeugen. Nach seinem Besuch auf der schönen Erde rammt er eine Erd-Sonde. Leider stürzt diese in ein Observatorium, weshalb Floyd verhört und in ein Gefängnis gesperrt wird. Mit Hilfe von Dolores gelingt ihm die Flucht. Er versucht die Machenschaften der Regierung aufzudecken, die ihr Volk systematisch unterdrückt, und wird so zum Freiheitskämpfer.

Einschätzung

Ein etwas abgedrehtes, aber durchaus gutes Adventure, welches lediglich zu Beginn etwas langatmig durch die Story geht. Die sehr gute Sprachausgabe macht trotzdem richtig Lust, das Adventure weiter zu spielen, und der nicht alltägliche Stil der Grafik tut sein Übriges.



BAPHOMET'S FLUCH II: DIE SPIEGEL DER FINSTERNIS



Publisher: Virgin
Entwickler: Revolution Software
Erscheinungsjahr: 1997
Systeme: PC, Playstation
Engine: Virtual Theatre Game Engine

Im zweiten Teil des Spiels (englischer Titel: *Broken Sword II: The Smoking Mirror*) geht es um einen alten Maya-Kult. Am Spielprinzip wurde nichts geändert. Lediglich die Grafik war etwas der Zeit angepasst und der Spieler konnte nun zudem neben George auch Nico steuern.

George ist zurück nach Amerika gegangen, damit er sich mehr um seinen alten Vater kümmern kann. Nachdem dieser verstorben ist, möchte er seine Freundin Nico wiedersehen und reist nach Paris. Sie verhält sich jedoch sehr kühl und sagt, sie wäre an einem neuen Fall dran. Sie wollte eigentlich einen Mann des Kokainsmuggels überführen, fand aber in dem abgefangenen Paket nur einen seltsam gravierten Stein aus Obsidian. Diesen habe sie dem renommierten Spezialisten Professor Oubier überlassen, der sie nun in seine Villa einlädt. Sie bittet George, mitzukommen, da ihr diese Einladung nicht geheuer ist. Im Haus treffen sie nur einen Indio an. Danach wird George bewusstlos geschlagen und Nico entführt. George erwacht in einem brennenden Haus, gefesselt an einen Stuhl und mit einer Vogelspinne vor sich.

Einschätzung

Das Spiel konnte an den erfolgreichen ersten Teil anschließen und bot wieder eine spannende Story und eine hervorragende Umsetzung. Ein zu empfehlendes Adventure.



Baphomet's Fluch II

143

KING'S QUEST VIII: MASK OF ETERNITY



Publisher:	Sierra On-Line
Entwickler:	Sierra Studios
Erscheinungsjahr:	1998
erschienen auf:	PC
Engine:	unbekannt

Der achte Teil der Serie bot sehr viel Neues. Ken Williams verließ Sierra ein Jahr vor dem Erscheinen des Spiels. Zu dieser Zeit wechselte der Besitzer von Sierra. Seine Frau Roberta entwickelte das Spiel jedoch zu Ende, ehe sie dann auch die Firma verließ.

Zudem wurde das Setting komplett geändert. *King's Quest VIII* spielte sich komplett in 3D, wodurch sich das Spiel sehr viele Feinde machte. Der Vorwurf war, dass es kein Adventure, sondern ein halbes Actionspiel war. Selbst Roberta Williams gab zu, dass es eine neue Art eines *King's Quest*-Spiels sei, die mit den alten Spielen der Reihe außer der märchenhaften Story nicht viel gemeinsam hatte. Zudem war in diesem Spiel das erste Mal die Hauptfigur keine Person der königlichen Familie. Das Spiel sollte zudem wesentlich früher erscheinen, wurde jedoch auf Grund seines Umfangs um knapp zwei Jahre verschoben. Die Ladezeiten schreckten ab. So konnte es sein, dass das Spiel, welches in sieben verschiedenen Welten spielte, je nach Welt über fünf Minuten laden musste. Das hatte jedoch den Vorteil, dass im Spiel selten nachgeladen werden musste.

Das Feedback der Presse war zunächst durchweg positiv, die Testergebnisse waren dann jedoch nur durchschnittlich. Sierra beschloss danach, lediglich noch die in der Entwicklung befindlichen Adventures fertig zu produzieren und danach keine Adventures mehr zu veröffentlichen.

Ein Fan-Adventure wurde dann einige Jahre später angekündigt, welches der inoffizielle neunte Teil der Reihe sein sollte. Sierra hatte jedoch ein Problem damit und verbot die Verwendung des Inhaltes, der auf den offiziellen vorangegangenen Spielen der Reihe basiert. Außerdem wurde die Nutzung des Namens von Sierra verboten, was bei vielen die Hoffnung weckte, dass Sierra in Zukunft doch noch ein offizielles Spiel herausbringen wolle. Nachdem es eine digitale Unterschriftenaktion gab, bei der sich Fans für das Fanprojekt aussprachen, lenkte Sierra ein und das Projekt durfte doch weiterentwickelt, jedoch musste der Name geändert werden. Das Fan-Spiel ist komplett in 3D und ähnelt optisch sehr dem sechsten Teil von *King's Quest*. Ursprünglich sollte das Spiel *King's Quest IX: Every Cloak Has A Silver Lining* heißen. Der neue Name lautet nun *The Silver Lining*. Das Spiel kann kostenlos heruntergeladen werden (Link am Ende des Buches).

Die Maske der Ewigkeit wird im Reich der Sonne geschützt. Als jedoch ihr Meister vor Wut die Maske in mehrere Teile zertrümmert, werden große Teile der Welten verzaubert und in Stein verwandelt. Die einst fröhliche Welt hat sich innerhalb von Sekunden in eine finstere, gruselige Welt verändert, in der nicht mehr die Menschen, sondern düstere Gestalten das Sagen haben. Einzig Connor Maclyrr hebt die vor seine Füße gefallene Maske auf und wird von dem Zauber verschont. Von einem guten Magier erfährt er, was passiert ist und dass er die einzige Person ist, die den Fluch aufheben kann.

Einschätzung

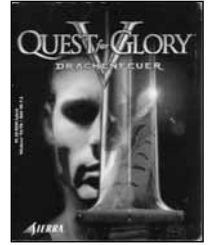
Ich gebe den Kritikern Recht. Das Spiel ist am Rand eines Action-Adventures. Da es trotzdem sehr viele Quests bietet, sehe ich es noch als Adventure. Die Atmosphäre, die von Roberta Williams durch die düstere Grafik und die tollen Soundtracks aufgebaut wird, ist fantastisch. Die Steuerung ist manchmal ungenau. Alles in allem war *King's Quest VIII* für mich, auch dank der geheimnisvollen Story, eines der besten Adventures, die ich jemals gespielt habe. Es war zudem der Beginn einer Phase, in der nur noch sehr wenige Adventurespiele erschienen. Viele Entwickler und Publisher trauten sich nicht mehr an die Entwicklung und Vermarktung von Adventures heran, weil die Zahlen rückläufig waren. Das lag vor allem daran, dass sich die 3D-Technologie immer mehr durchsetzte und die Kombination aus Adventure und 3D noch nicht richtig klappte. Erst im Jahr 2001 schaffte man den Spagat, traute sich zudem aber auch wieder, 2D-Adventures zu veröffentlichen und sah plötzlich ein, dass selbst tot geglaubte 2D-Adventures weiterhin erfolgreich sein können.

Anekdote

Ich weiß noch genau, wie sehr ich mich auf das Spiel gefreut habe. Ich hatte in London auf der ECTS die Möglichkeit, das Spiel zum ersten Mal anzuspielen. Zudem erklärte mir der damalige Designer, warum es in dem Spiel geht. Das war ein paar Monate, bevor das Spiel erschien. Da ich ein großer Fan der Serie war, war das schon etwas Besonderes für mich.



QUEST FOR GLORY V: DRAGON FIRE



Publisher:	Sierra On-Line
Entwickler:	Sierra On-Line
Erscheinungsjahr:	1998
erschienen auf:	PC, PlayStation, Apple Mac
Engine:	unbekannt

 *Quest for Glory V* war der bis dato letzte Teil der Reihe. Die Grafik und auch die Steuerung gingen etwas mehr in die Adventure-Richtung; trotz allem gab es auch weiterhin Kämpfe, und das Hauptaugenmerk lag auf den Fähigkeiten der Charaktere. Insbesondere der Soundtrack war sehr gut gelungen und es gab ihn auch auf CD zu kaufen, allerdings nur in den USA.

Erasmus bringt den Helden ins Königreich Silmaria, wo deren König vor kurzem ermordet wurde. Es gibt eine Art Wettbewerb, um den Nachfolger zu ermitteln. In diesem Wettbewerb trifft der Held einige Bekannte aus den vorangegangenen Spielen. Einer davon ist Rakeesh. In der Reise durch das Königreich und den Untergrund gewinnt er den Wettbewerb und steht vor dem Endkampf mit dem Drachen. Er kommt zudem hinter die Gründe, weshalb der König sterben musste.

Einschätzung

Das Spiel fesselte mich nicht so sehr wie andere Adventurespiele. Zwar waren die Story und die Grafik gut, aber das Spielgeschehen ging immer noch zuviel in die Rollenspielrichtung.



Anekdote

Ich kaufte mir den Soundtrack, nachdem ich zwei Songs im Internet gehört habe. Der Soundtrack zählt noch heute zu meinen Lieblings-Soundtracks. Der Soundtrack stand unter der Leitung von Chance Thomas und wurde durch ein Orchester eingespielt.

SHIVERS II: HARVEST OF SOULS



Publisher:	Sierra On-Line
Entwickler:	Sierra On-Line
Erscheinungsjahr:	1998
erschienen auf:	PC
Engine:	SCI3

Der zweite Teil des Spiels war in Deutschland nicht so bekannt. Er erschien auf zwei CD-ROMs, wobei sich auf der zweiten CD sechs Musik-Tracks befanden, die auch im CD-Player abgespielt werden konnten. Im Spiel kamen einige Musikvideos der Gruppe Trip Cyclone vor, die dem Spieler unter anderem auch Hilfen bei einigen Quests gaben. Das Spiel spielt sich aus der First-Person-Ansicht, welche jedoch wesentlich besser umgesetzt wurde als bei den Konkurrenzspielen und dem ersten Teil. Die Grafiken waren in 3D gerendert. Die Story ist, wie schon beim ersten Teil, sehr horrorlastig. Roberta Williams überließ das Design in diesem Spiel komplett Marcia Bales.

Einige Freunde haben den Spieler nach Cyclone eingeladen, um dort ein Musikvideo zu produzieren. Der Spieler geht zu Beginn des Spiels in ein Hotel und erhält dort von einem unfreundlichen Angestellten die Nachricht: »Ich habe Ihre Freunde, nur ein Krieger kann sie befreien.« Die Freunde und auch die meisten Bewohner des Städtchens sind alle verschwunden. Sie sind alle Opfer eines uralten indianischen Fluches geworden. Dieser muss gebrochen werden. Aber Vorsicht: Im Hintergrund schleicht eine mysteriöse Gestalt durch die Straßen von Cyclone. Weiterhin scheinen sich in dieser Stadt einige Intrigen und Verbrechen abgespielt zu haben. Die Aufgabe des Spielers ist es, seine Freunde und die anderen Bewohner vom Fluch zu befreien.

Einschätzung

Das Spiel war in Deutschland lediglich bei den treuen Sierra-Fans bekannt und wurde von der Presse nur durchschnittlich bewertet, was zudem auch an der aktuellen Situation der Adventures lag. Es war von der Technik her einfach veraltet.



GRIM FANDANGO

Publisher:	LucasArts
Entwickler:	LucasArts
Erscheinungsjahr:	1999
erschienen auf:	PC
Engine:	GrimE



Grim Fandango ist das erste Spiel von LucasArts, welches die GrimE-Engine benutzt. Es bietet 3D-Grafiken und lässt sich ausschließlich über die Tastatur und Joysticks steuern. Die Idee zu *Grim Fandango* hatte Tim Schafer, der bereits in der Vergangenheit einige Spiele entwickelte. Die CD-ROM-Version beinhaltete eine komplett deutsche Version. Das Spiel erhielt durchweg sehr positive Bewertungen, im Durchschnitt lagen sie bei zirka 89 bis 90 %.

Die Story ist ein wenig skurril, bietet aber den gewohnten LucasArts-Humor: Der Held Manny Calavera ist Angestellter als Reisebürokaufmann im Reich der Toten. Er hat ein großes Problem: Da er in seinem Leben zuwenig gearbeitet hat, muss er nun im Reich der Toten eine bestimmte Anzahl an Reisen verkaufen, um zu seiner letzten Ruhe zu gelangen. Irgendwann bemerkt er, dass es kaum noch Käufer für diese Reisen gibt, und er entschließt sich dazu, sich einer Untergrundbewegung anzuschließen.

Einschätzung

LucasArts schaffte trotz dieser skurrilen, aber gleichzeitig auch witzigen Story einen guten Weg, um ein Adventure in 3D umzusetzen. *Grim Fandango* gilt bei vielen

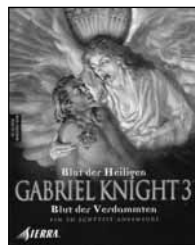
Adventurefans als Geheimtipp. Meiner Meinung nach war das Adventure gut spielbar und weiß durchaus zu überzeugen, was vielen anderen Adventures zu dieser Zeit nicht gelang.



Grim Fandango

148

GABRIEL KNIGHT III: BLOOD OF THE SACRED, BLOOD OF THE DAMNED



Publisher:	Sierra On-Line
Entwickler:	Sierra On-Line
Erscheinungsjahr:	1999
erschienen auf:	PC
Engine:	G-Engine

Der dritte Teil von *Gabriel Knight*, der wieder aus der Feder von Jane Jensen stammt, versuchte den Spagat zwischen der 3D-Ansicht und dem Adventure-Genre und schaffte dies auch mit einigem Erfolg. Zwar war der Grafikstil ein ganz anderer als beispielsweise bei *King's Quest VIII* (er war irgendwie unrealistischer, wollte aber realistisch wirken), aber es handelte sich trotzdem nicht um ein Actionspiel. Die Story war gut, die Sounduntermalung auch. Aber leider war eben die Grafik nicht so detailreich wie bei anderen Spielen. Das Spiel erschien auf drei CD-ROMs.

Hoch in den Bergen von Frankreich birgt die unauffällige Stadt Rennes-le-Château ein grausiges Geheimnis. Generationen von Theologiehistorikern, Okkultismusforschern und gierigen Schatzgräbern haben bereits versucht, das Rätsel zu lösen. Jetzt ist Gabriel Knight an der Reihe: Eingeladen von einem alten Freund der Familie, beginnt er zu vermuten, dass nichts in dieser stillen Landschaft so friedlich ist, wie es erscheint. Gabriel und seine Partnerin Grace müssen ein verschwundenes Erbe retten und Geheimnisse aufdecken, die nicht nur in den Bergen von Frankreich verborgen liegen, sondern auch in Gabriel Knights eigener Familiengeschichte.

Einschätzung

Anfangs gefiel mir das Spiel gut, mit der Zeit störte mich jedoch die ungenaue und umständliche Steuerung. Die Rätsel waren zwar logisch, aber insgesamt kam das Spiel, meiner Meinung nach, nicht an die Vorgänger heran.



Gabriel Knight III

149

DISCWORLD NOIR

Publisher:	GT Interactive Entertainment
Entwickler:	Perfect Entertainment
Erschienen:	1999
Systeme:	PC, Sony Playstation
Engine:	unbekannt



Nach einem guten ersten Teil und einem noch viel besseren zweiten Teil rundete Perfect Entertainment 1999 die erfolgreiche Spielreihe der Scheibenwelt mit dem dritten Teil ab. Die Optik wurde extremst verändert: So sind die Hintergründe nun vorgerendert und wirken bei weitem nicht mehr so farbenfroh wie bei den beiden Vorgängern. Das Spiel ist auch eher ein Krimi-Adventure. Es erschien auf drei CD-ROMs.

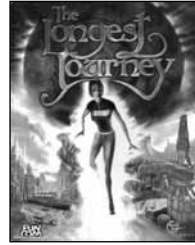
Rincewind, der Held der ersten beiden Spiele, wird nicht mehr vom Spieler gesteuert. Das ist nun Luton. Er ist der einzige Privatdetektiv, der in der Scheibenwelt arbeitet. Eines Tages kommt eine hübsche Frau namens Carlotta in sein Büro. Sie möchte, dass Luton den verschwundenen Mundy wiederfindet. Zudem muss man sich um das Ankh-Morporks kümmern.

Einschätzung

Der dritte Teil ging einige neue Wege. Die Optik sah drastisch anders aus, wusste jedoch zu gefallen. Zudem fehlte das Märchenflair, das die beiden ersten Teile ausmachte. Die Sprachausgabe ist dagegen wieder perfekt in Szene gesetzt und auch die Rätsel passen gut. Ein guter letzter Teil der Serie.



THE LONGEST JOURNEY



Publisher:	Shoebox
Entwickler:	Funcom
Erscheinungsjahr:	1999
erschienen auf:	PC
Engine:	unbekannt

The longest Journey wurde von vielen Spielern mit den alten Adventures aus dem Hause LucasArts verglichen und gilt noch heute als ein Geheimtipp unter den Adventurefans. Die Grafik wurde gut in Szene gesetzt. Auf fertige Hintergründe wurden 3D-Charaktere gelegt, die zwar noch ein wenig wie Fremdkörper aussahen und bei denen die Animation nicht so weich wie bei anderen Spielen war, jedoch konnte die Mischung überzeugen. Das Spiel bot sehr viel Sprachausgabe und erschien daher auf zwei oder vier CD-ROMs oder einer DVD-ROM. In der Welt des Jahres 2209 schlüpft der Spieler in die Rolle der jungen April Ryan. Diese ist gerade in eine dem heutigen Newport nachempfundene Weltstadt gezogen, um ein Kunststudium zu beginnen. In der Vorbereitungszeit zu Aprils Aufnahmeprüfung überschlagen sich die Ereignisse, als sich herausstellt, dass ihre Träume und ihr Empfinden der Wirklichkeit drohen, ineinander überzugehen. Erlebnisse aus der Traumwelt manifestieren sich mit zunehmender Häufigkeit und Tragweite in der Realität und schlagen Wellen in Aprils Umfeld. Angeleitet durch den exzentrisch anmutenden, alternden Latino Cortez erlangt April Kenntnis über die Ursache der Schwankungen, begibt sich auf eine Reise durch vergessen geglaubte Welten und wird sich langsam ihrer eigenen Persönlichkeit sowie ihrer Rolle im Kosmos bewusst.

Einschätzung

Nicht zu Unrecht hat dieses Spiel eine große Fangemeinde. Es bietet sehr gute Quests und auch die Story wird nicht langweilig. In Szene wird das Ganze durch gute Grafik und eine hervorragende Sounduntermalung gesetzt. Auch heute noch sollte sich jeder Adventurefan dieses Spiel anschauen.



www.TheLegacy.de

The longest Journey

151

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE



Publisher:	THQ
Entwickler:	LucasArts
Erscheinungsjahr:	1999
Systeme:	PC, Nintendo 64, GameBoy Color
Engine:	unbekannt

△ uch LucasArts erkannte die Zeichen der Zeit und setzte den neuesten Teil der Indiana-Jones-Spiele in 3D um. Dabei machten sie keinen Hehl daraus, dass es sich in erster Linie um ein Actionspiel, jedoch mit zahlreichen Adventure-Elementen, handelt. Das Spiel spielt sich komplett in 3D-Echtzeit. Auf die Sprachausgabe wurde sehr viel Wert gelegt. So wurde der Hauptfigur Indiana Jones die deutsche Synchronstimme von Harrison Ford verliehen. Es gibt zahlreiche Schauplätze, die erkundet werden können. Zudem gibt es auch ein Bonuslevel.

Kurz nach dem Zweiten Weltkrieg suchen sowjetische Geheimagenten nach Waffen, um der UdSSR einen Machtvorteil zu verschaffen. Indiana Jones Jr. wird von seiner Bekannten Sophie Hapgood gebeten, den Turm von Babel genauer zu untersuchen, in dem die Russen nach den Waffen suchen.

Der Turm von Babel ist eigentlich der Ort einer teuflischen Maschine, mit der Raum und Zeit durchbrochen werden können und mit dem man in eine andere Welt gelangen kann. Nachdem die Babylonier vor langer Zeit die Maschine aktiviert hatten, wurden sie aus unklaren Gründen derart verängstigt, dass sie den Turm und die Maschine zerstörten. Vier Anhänger Marduks entwendeten jeweils einen Teil der Maschine und verstreuten sich in alle Himmelsrichtungen, um zu garantieren, dass diese Maschine niemals wieder in Gang gesetzt werden kann. Genau das ist auch das Ziel des Spiels: zu verhindern, dass diese Maschine wieder in Gang gesetzt wird.

Einschätzung

Ich habe dieses Spiel sehr gerne gespielt. Dank der Originalstimme von Indiana Jones und des tollen Soundtracks kommt das richtige Indiana-Jones-Feeling rüber. Zudem bietet das Spiel eine tolle Story, eine gute Grafik und ist auch relativ leicht zu steuern. Auch kleine humorvolle Sätze von Indy runden das Spiel ab.



Indiana Jones and the Infernal Machine

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND



Publisher: THQ
Entwickler: LucasArts
Erscheinungsjahr: 2000
erschienen auf: PC, PlayStation 2, Apple Mac
Engine: GrimE

Für den vierten Teil benutzte LucasArts die bereits bei *Grim Fandango* erfolgreich eingeführte Engine GrimE. Daher kam *Monkey Island IV* auch mit 3D-Grafik daher, was schon eine Umstellung für die Fans war. Zwar waren die Hintergründe noch immer von Hand gezeichnet, aber die Spielfiguren bewegten sich nun in 3D in einer kompletten 3D-Welt. Hauptkritikpunkt waren die Steuerung und teilweise die Cartoonansicht der Spielfiguren. Bei den Synchronsprechern wurde auf die bis daher bekannte Stimme für Guybrush gesetzt, Norman Matt. Wie bereits beim dritten Teil war Ron Gilbert auch bei der Entwicklung des vierten Teils nicht involviert.

Nachdem der Held und seine Frau aus den Flitterwochen zurück nach Méléé Island zurückkehren, stellen sie verblüfft fest, dass Elaine für tot erklärt wurde und neue Wahlen kurz bevor stehen. Ihr größter Konkurrent ist Charles L., der, wie man sich schon fast denken kann, natürlich LeChuck ist. In dem Spiel geht es mal wieder darum, LeChuck zu töten und außerdem an die ultimative Beleidigung zu kommen.

Einschätzung

Der vierte und letzte Teil bot eine neue Umgebung; 3D war das Zauberwort, welches die Fangemeinde leider nicht freudig verzauberte. Zudem wusste die Story nicht mehr ganz zu überzeugen, was alles in allem zwar trotzdem gute Bewertungen einbrachte, diese jedoch nicht an den Vorgänger herankamen.



Monkey Island IV

153

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE



Publisher:	Infogrames
Entwickler:	Spiral House
Erscheinungsjahr:	2001
erschienen auf:	PC, PlayStation, PlayStation 2, Dreamcast, GameBoy Color
Engine:	unbekannt

Mit dem vierten Teil der Serie veröffentlichte Infogrames im Jahr 2001 die bis dato aufwändigste Version. Das Spiel kam in 3D daher und versuchte, durch skurrile Geräusche wie Schreie oder leisen Atem Gänsehaut bei den Spielern aufkommen zulassen.

Zu diesem Spiel wurde auch ein Film gedreht. Dieser Film verschlang Rund 20 Millionen US-Dollar in der Produktion, welche niemals wieder eingespielt werden sollten. Der Film floppte in den US-Kinos. Lediglich im DVD-Markt wurde der Film angeblich knapp 1,1-millionenmal verkauft, was noch ein bisschen verständlich stimmte. Ein zweiter Film ist angekündigt. Hier soll das Budget jedoch nur bei einem Drittel im Gegensatz zum ersten Teil liegen.

Der beste Freund von Edward Carnby, Charles Fiske, ist tot auf einer mysteriösen Insel in der Nähe von der Küste Maines aufgefunden worden. Die Untersuchung von Carnby bringt ihn schnell zu Fred Johnson, der ihn über die Suche von Charles Fiske nach drei alten Blöcken informiert, die eine unglaubliche und gefährliche Macht aufrufen können. Johnson bittet Carnby, die Suche für Charles Fiske fortzuführen. Als er akzeptiert, schließt sich ihm noch ein weiterer Abenteurer an, der bei der Suche helfen will: Aline Cedrac ist ein intelligenter, junger Archäologe. Dieser hat aber noch andere Ziele, wie sich bald herausstellen wird. Auf der Insel angekommen, werden sie bereits von schrecklichen Wesen in Empfang genommen. Sie wissen, dass sie bei jedem Schritt beobachtet werden. Trotzdem muss Carnby das Geheimnis lösen und das Böse vernichten.



Einschätzung

Infogrames setzte auf schaurige Grafik und Soundeffekte, um den Spieler in Angststimmung zu versetzen. Die Story tat ihr Übriges. Das Spiel war sehr schwer, was auch an einigen Actionsequenzen lag. Alles in allem leider nur ein durchschnittliches Spiel.

Myst III: EXILE



Publisher:	Ubi Soft
Entwickler:	Presto Studios
Erscheinungsjahr:	2001
erschienen auf:	PC
Engine:	unbekannt

Myst III bot die gewohnte Technik, die es nun allerdings erlaubte, dass man sich in 360-Grad-Rundumansichten umschauen konnte. Dazu gab es Videosequenzen, in denen Schauspieler in den vorgerenderten Räumen platziert wurden.

Die Story wurde fortgesetzt und handelt von einer komplexen Geschichte aus Rache und Verrat.

Einschätzung

Sicher, die *Myst*-Reihe fand ihre Freunde. Aber richtig spielen konnte man das Spiel nicht. Man war schon sehr eingeschränkt und konnte sich nicht frei bewegen. Trotzdem war die Grafik hübsch anzuschauen.



DAS GEHEIMNIS DER DRUIDEN



Publisher:	CDV
Entwickler:	House of Tales
Erscheinungsjahr:	2001
Systeme:	PC
Engine:	unbekannt

In der Phase, als sich Adventures nicht so gut verkauften, erschuf House of Tales ein Adventure, das zwar technisch nicht auf dem neuesten Stand der Dinge war, jedoch mit durchaus guten Rätseln und einer gelungenen Story aufwarten konnte.

Die Grafik war sehr mager. So war bei einer maximalen Bildschirmauflösung von 640x480 Pixeln Ende. Die Hintergründe wurden vorgerendert und die Charaktere in Echtzeit gerendert dargestellt. Eine Technik, die in dieser Form auch noch mehrere Jahre später für Qualität sorgen sollte. Jedoch besaßen die Figuren hier lediglich 1000 Polygone, weshalb sie sehr eckig und unrund aussahen. Auch die Animationen wirkten nicht sehr flüssig. Die Zwischenvideos waren vom Grundgedanken her ein nettes Feature, wäre da nicht die niedrige Grafikauflösung gewesen.

All das wurde jedoch mit durchdachten Rätseln, einer netten Sprachausgabe, bei der durchaus bekannte Synchronsprecher in Erscheinung traten, und einer geheimnisvollen und gut aufgebauten Story wieder ausgeglichen. Das Spiel erschien auf drei CDs, wobei es im Jahr 2004 eine Special Edition auf einer DVD mit zahlreichen Extras gab.

Ermittler Brent Halligan ist Detektiv bei Scotland Yard und beruflich wie privat ein Verlierer. Seit er Prince Charles in einem wichtigen Fall als Verdächtigen durch die Rasterfahndung geschickt hat, ist er bei seinem Chef und seinen Kollegen unten durch. Halligan wird in dieser Situation die Aufklärung einer Mordserie übertragen, bei der im Umkreis der britischen Hauptstadt mehrere Menschen grausam getötet und ihnen das Fleisch von den Knochen entfernt wurde.

Die Ermittlungen führen Halligan zu der Anthropologin Doctor Melanie Turner, die den Detektiv darüber aufklärt, dass den Opfern das Fleisch mit einer goldenen Druidensichel entfernt wurde.

Gemeinsam mit dem Wissenschaftler und Schriftsteller Arthur Blake kommt das Duo einem Verschwörerkreis auf die Schliche, welcher den alten keltischen Druidenkult wieder beleben und ihm zur Weltherrschaft verhelfen will. Dazu soll ein mysteriöses Ritual dienen, das in der Vergangenheit unterbrochen worden war und bei dem die Mordopfer und mehrere Säuglinge eine wichtige Rolle spielen. Drahtzieher der Aktion ist der geheimnisvolle Aristokrat Lord Sinclair, der auf seinem Landsitz eine keltische Kult- und Opferstätte errichtet hat. Nachdem

Das Geheimnis der Druiden

156

Brent und Melanie dessen Einfluss entkommen sind, machen sich beide auf Geheiß von Blake zu einer Brückenruine auf, wo sich ein Zeitfenster befinden soll. Durch dieses gelangen Halligan und Turner ins Mittelalter, wo sie das erste Ritual zu verhindern versuchen.

Einschätzung

In einer Zeit, in der Adventures bei den Käufern nicht hoch im Kurs standen, wagte CDV sich an dieses Projekt, was leider nur Mittelmaß bot und dadurch auch nicht wie erhofft die Wende der Adventurespiel-Pause einläutete. Trotz einiger Lichtblicke ist die Technik veraltet. Durch hervorragende Rätsel jedoch macht das Spiel durchaus Laune.



RUNAWAY: A ROAD ADVENTURE



Publisher:	ntp entertainment AG
Entwickler:	Pendulo Studios
Erscheinungsjahr:	2002
erschienen auf:	PC
Engine:	unbekannt

Tot geglaubte leben länger. Das dachte sich auch ntp und versuchte 2002, mit *Runaway* ein Adventure zu veröffentlichen. Viele Publisher waren in Zeiten von 3D davor zurückgeschreckt, weil die Spielbarkeit durch 3D in den Adventures deutlich abnahm und viele Spiele zu viele Actioneinlagen hatten. Die Hintergründe waren bei *Runaway* gezeichnet und in 2D, welche Technik bei den Figuren benutzt wurde, ist nicht ganz klar. Ich denke, dass es in Echtzeit gerenderte 3D-Figuren waren. Das Spiel bot Scrolling, gute Sprachausgabe, eine nette Story und eine typische Point-and-Click-Steuerung. Im Spiel gibt es zahlreiche Anlehnungen zu Filmen.

Man steuert Brian Basco, einen Physikstudenten aus New York, der unterwegs zur Universität von Berkeley ist, um dort seine Dissertation zu schreiben. Auf dem Weg fährt er eine attraktive Nachtclub-Schönheit über den Haufen. Nachdem er sie in ein Krankenhaus gebracht hat, wird ihm klar, dass die hübsche Gina Zeugin eines Mafiamordes ist und nun mit ihm von den Mafia-Killern gejagt wird. Von nun an ist man auf der Flucht und muss zudem noch das Geheimnis eines alten Artefakts ergünden. Die Reise führt quer durch die USA.

Einschätzung

Für mich gehört ntp ganz klar zu den drei wichtigsten Firmen, die Adventures veröffentlicht haben. Neben Sierra und LucasArts, die zahlreiche Neuerungen einführten und erschufen, traute sich ntp im Jahr 2002 die Veröffentlichung zu und zeigte damit allen, dass sämtliche Versuche, Adventures zwanghaft in der neuen modernen 3D-Optik zu verpacken, nicht unbedingt notwendig sind. Viele Firmen sahen den Erfolg, und so gab es wieder vermehrt Adventures – das Tief, in dem sich dieses Genre befand, war überwunden.

Runaway bot all das, worauf man gewartet hatte: eine gute Story, gute Grafik, eine sehr gute Lokalisation und eine gute Steuerung. Daher war es nicht verwunderlich, dass *Runaway* ein Erfolg wurde und gleichzeitig auch Startschuss war, dass wieder viele Adventure geplant und veröffentlicht wurden.



SIMON THE SORCERER 3D

Publisher: Hasbro
Entwickler: Headfirst Productions
Erscheinungsjahr: 2002
erschienen auf: PC
Engine: unbekannt



Es dauerte einige Zeit, bis der dritte Teil erschien. Zwar wurde mit der Entwicklung 1998 begonnen, aber die geplante 2D-Ansicht und die alltägliche Steuerung wurden verworfen, nachdem kein Publisher gefunden wurde. Die Spielansicht wurde in 3D geändert. Auch die Story wurde umgeschrieben. Nachdem Infogrames den Publishing-Vertrag aufgelöst hatte, wurde mit Hasbro ein anderer Publisher gefunden.

Die Story geht da weiter, wo sie nach dem zweiten Teil aufhörte: Sordid hatte mit Simon den Körper getauscht. Mit Hilfe von Calypso und anderen Personen gelangt Simon wieder zu seinem richtigen Körper. Simon versucht wieder mal, den Magier Sordid zu besiegen, damit er in seine geliebte Welt zurückkehren kann. Sordid will das Universum beherrschen, was Simon verhindern muss.

Einschätzung

Der dritte Teil konnte nicht an den Erfolg der ersten beiden Teile anknüpfen. Wieder einmal hatte ein Entwickler erfolglos versucht, ein Adventure zwanghaft in eine 3D-Welt zu verpacken.



SHERLOCK HOLMES: THE MYSTERY OF THE MUMMY



Publisher:	Wanadoo
Entwickler:	Adventure Company
Erscheinungsjahr:	2002
erschienen auf:	PC
Engine:	unbekannt

Ende 2002 erschien ein Adventure, in dem es um Sherlock Holmes gehen sollte. Die Spielszenen wurden in 3D dargestellt und sahen vom Grafikaufwand her leider nur mittelmäßig aus. Zudem wurde sehr stark bemängelt, dass die Quests nicht logisch und zusammenhängend waren und der Sound auch nicht viel mehr hergab. Wie so oft war das Fazit der meisten Spieler: bekannter Name, schlecht Umsetzung.

Einschätzung

Das Spiel macht leider vieles falsch. Eine richtig spannende Adventure-Atmosphäre kam nie auf, die Grafik war nur Mittelmaß und die Quests waren lieblos aneinandergereiht. Es war der beste Beweis, wie man einen guten Namen durch

ein schlechtes Spiel kaputt machen kann.

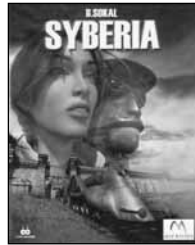


www.TheLegacy.de

Sherlock Holmes

160

SYBERIA



Publisher: Atari
Entwickler: Microids, Benoît Sokal
Erscheinungsjahr: 2002
erschieden auf: PC, Xbox, Playstation 2, Apple Mac
Engine: unbekannt

Syberia war sicherlich ein gutes Adventure, das dank der Thematik und der Spielatmosphäre schnell zahlreiche Freunde fand. Die Grafik wirkt mysteriös und geheimnisvoll, ebenso wie bei einigen anderen Spielen, die später von Benoît Sokal erscheinen sollten. Bei der Technik wurde auf altbewährtes gesetzt: Vorgezeichnete Charaktere wurden auf fertige Hintergründe gesetzt, was durchaus als gelungen bezeichnet werden kann. Das Spiel erschien auf zwei CD-ROMs. Syberia erzählt die Geschichte der jungen New Yorker Anwältin Kate Walker, die in das verträumte Alpendorf Valadilène entsandt wird, um dort den Verkauf einer Spielzeugautomatenfabrik zu regeln. Der Verkauf kommt aber nicht zu Stande, da die Besitzerin der Fabrik, Anna Voralberg, kurz vor dem Eintreffen von Kate Walker verstirbt. Kate muss sich nun auf die Suche nach Annas Bruder Hans Voralberg machen, dem einzig verbliebenen, aber verschollenen Erben, um den Verkauf doch noch abschließen zu können. Hans ist ein genialer Automaten-erfinder, aber nach einem Unfall als Kind leicht geistig behindert. Sein Lebensziel ist es, die letzten lebenden Mammuts zu finden, die auf einer Insel namens Syberia leben sollen. Mit dieser Absicht hat er vor 50 Jahren Valadilène verlassen. Gemeinsam mit Oscar, einem von Hans konstruierten Automaten, der als Zugführer dient, und einem ebenfalls von Hans gebauten Zug folgt Kate seinen Spuren durch die Universitätsstadt Barrockstadt und die längst verlassene Industrieanlage Komkolzgrad bis in das heruntergekommene Seebad Aralbad. In Aralbad schließlich findet sie Hans, der den Verkaufsvertrag unterzeichnet und dann im Zug mit Oscar weiter Richtung Syberia reisen will. Kate entschließt sich in letzter Sekunde, nicht nach New York zurückzureisen, und springt auf den abfahrenden Zug auf.

Einschätzung

Das Spiel bietet eine tolle Atmosphäre, die durch die Grafik perfekt in Szene gesetzt wird. Die Effekte und vor allem die sehr gelungene Sprachausgabe tun ihr Übriges, um das Spiel mysteriös rüberzubringen. Die Rätsel sind gut gelungen, und so bekam das Spiel zu Recht Bewertungen zwischen 70 und 80 %. Allen Adventurefans kann ich dieses Spiel nur ans Herz legen.



POST MORTEM



Publisher:	Vivendi Universal Interactive
Entwickler:	Microids
Erscheinungsjahr:	2002
erschienen auf:	PC
Engine:	unbekannt

Das es Adventures auch für absolute Genre-Profis gibt, zeigt *Post Mortem* nahezu perfekt. Die Rätsel sind überdurchschnittlich schwer, weshalb es hier des Öfteren die Empfehlung gab, dass man sich nur als erfahrener Adventure-Spieler an dieses Spiel herantrauen sollte. Die Grafik wurde in zwei Techniken eingeteilt: Auf die fertigen Hintergründe wurden 3D-Figuren gesetzt, die in Echtzeit gerendert wurden. Diese passten im Spiel jedoch nicht immer mit den Hintergründen zusammen und sahen nicht sehr gut aus. Die Hintergründe dagegen wussten zu glänzen!

Die Story ist ausgefeilt und bietet eine Menge Abwechslung und zudem auch einige unvorhersehbare Wendungen: Der ehemalige New Yorker Privatdetektiv Gus MacPherson wird von einer schönen, rätselhaften Frau angeheuert, den Mörder ihrer Schwester und ihres Schwagers zu finden. In den dunklen und geheimnisvollen Straßen von Paris deckt Gus, geplagt von schrecklichen Vorsehungen, eine mit Blut geschriebene Verschwörung auf, bei der es um uralte Riten und Artefakte geht. Täuschungen, Verrat und Erpressungen sorgen für so manche Überraschung bei seinen Ermittlungen!

Einschätzung

Diese Rätsel haben es in sich. Ich kann mir sehr gut vorstellen, dass es zahlreiche Adventure-Fans gab, die sich auf ein Krimi-Adventure freuten, sich in diesem Spiel jedoch nahezu alle Zähne ausgebissen haben. Technisch ist das Spiel in Ord-

nung. Durch die gute Story und die Rätsel lag der Durchschnitt der Bewertungen, völlig zu Recht im oberen 70er-Bereich.



INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB



Publisher: Electronic Arts
Entwickler: LucasArts
Erscheinungsjahr: 2003
erschieden auf: PC, Apple Mac, PlayStation 2, Xbox
Engine: unbekannt

Im Jahr 2003 erschien der bis dahin letzte Teil der *Indiana Jones*-Reihe. Wie schon der Vorgänger war auch dieses Spiel komplett in 3D und mit einem fantastischen Orchester-Soundtrack untermalt. Es bot viele Adventure-Elemente, dazu aber auch einige Actionsequenzen. Alles in allem ist es aber meines Erachtens noch ein Adventure. Im Gegensatz zur englischen Fassung gelang es, die deutsche Stimme von Harrison Ford zu engagieren.

Für 2009 wird an einem Nachfolger entwickelt, der ausschließlich für die Xbox 360 und die PS3 erscheinen soll.

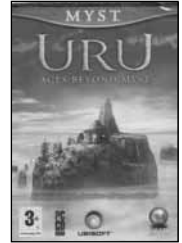
Henry Jones jr. findet in Ceylon ein Artefakt, das sich als eines von drei Teilen des Spiegels des Träume herausstellt. Im Auftrag eines chinesischen Generals begibt er sich auf die Suche nach den anderen Teilen des Artefaktes. Mit dem zusammengesetzten Spiegel soll der Weg zum wahren Grab vom Quin Shi Huangdi (dem ersten Kaiser von China) gefunden werden. Natürlich wollen auch die Nazis dieses Artefakt haben und stören die Suche nach den Teilen.

Einschätzung

Eigentlich alle Teile der *Indiana Jones*-Reihe hatten ihre eigene Klasse. Dieser Teil bot einen richtig guten Soundtrack und ein gutes und einfaches Gameplay. Die Story war auch wieder spannend gestaltet. Schon jetzt freue ich mich auf die Nextgen-Konsolen-Version des neuen Spiels.



URU: AGES BEYOND MYST



Publisher:	Ubi Soft
Entwickler:	Cyan Worlds
Erscheinungsjahr:	2003
erschienen auf:	PC
Engine:	unbekannt

Cyan verkaufte nach dem Erscheinen der Spiele *Myst* und *Riven* die Rechte der Handlung an Ubi Soft, da man sich auf ein neues Projekt mit dem Namen *Mudpie* konzentrieren wollte. Dieses sah vor, die bisherigen statischen 3D-Welten in eine Echtzeit-3D-Welt übergehen zu lassen. In der Planung war dies einfach. Jedoch dauerte die Umsetzung länger, und so erschien das Spiel erst im November 2003 unter dem Namen *URU*.

Neben *URU* war auch eine kostenpflichtige Onlineversion mit dem Namen *URU Live* geplant. In dieser sollte man Welten mit anderen Leuten aus der ganzen Welt zusammen bereisen und Quests lösen können. Da der Erfolg ausblieb, wurden die Server bereits drei Monate später geschlossen. Um der Fangemeinde einen Ausgleich zu schaffen, veröffentlichte man im März 2004 ein kostenloses Add-On im Internet, das den Namen *To D'ni* trug. Es folgte noch ein kostenpflichtiges Add-On mit dem Namen *The Path of Shell*, welches im Juli 2004 erschien.

Die Handlung des neuesten Teils spielte zum ersten Mal in der Gegenwart. Die Handlung drehte sich wie immer um das Volk der D'ni, welches lange vor dem Menschen die Erde in unterirdischen Höhlen bewohnt haben soll. Man muss die Hinterlassenschaften jener Zivilisation erforschen. Es gilt, mehrere Welten zu bereisen und erforschen.

Einschätzung

Die Fangemeinde dieser Spiele ist sehr groß, jedoch die Gegner-Schar solcher Spiele auch. Ich denke schon, dass die Spiele ihr eigenes Flair bieten, allein schon durch die Technik, die angewendet wird. Spiele dieser Art gehen schon ein wenig von den üblichen Point-and-Click-Adventures weg. Wer diese Art von Spielen mag, wird auch *URU* mögen.



TONY TOUGH



Publisher: dtp entertainment AG
Entwickler: Prograph Research
Erscheinungsjahr: 2003
erschienen auf: PC
Engine: unbekannt

In einem ganz anderen Stil präsentierte sich 2003 ein neuer Adventure-Held. Komplett in 2D gehalten, was damals bereits einige Kritiken zur Technik hervor brachte, zeigte sich Tony Tough in seinem ersten Adventure. Die Kritik brachte den Entwickler dazu, die Hintergründe in hoch auflösenderer Grafik aufzuwerten.

Die Story ist etwas schrill, was man auch von den Quests behaupten kann. Alles in allem ziehen sie jedoch den Spieler in seinen Bann, was schließlich das wichtigste bei einem Adventure ist. Die Sprachausgabe sorgte bei der Ankündigung bereits für einige Schlagzeilen, da einige bekannte Comedians wie Markus Maria Profitlich, Ingo Appelt, Marco Rima und Tanja Schumann die Sprecherrollen übernahmen und dem Spiel einen passenden akustischen Rahmen gaben.

Tony Tough ist ein erfolgloser, besserwisserischer Privatdetektiv, dessen Weggefährte Pantagruel – ein lila farbener Tapir, welchen Tough bis dato für einen Hund hielt – eines Abends entführt wird. Der hinterlassene Erpresserbrief legt eine Spur zum in der Nähe befindlichen Jahrmarkt. Tough begibt sich auf die Suche in einer schrägen Welt voller Überraschungen.

Einschätzung

Es gab viele Leute, die mit dem Adventure zu Beginn nichts anfangen konnten. Das änderte sich jedoch schnell, und so kam dieser neu erschaffene Held zu seiner eigenen Fangemeinde. Trotz altbackener Grafik, oder gerade deshalb, konnte das Spiel gerade Adventure-Spieler der alten Schule ansprechen und überzeugen. Ein überdurchschnittliches Adventure-Spiel.



SYBERIA II

Publisher:	Atari
Entwickler:	Microids, Benoît Sokal
Erscheinungsjahr:	2003
erschieden auf:	PC, Xbox, Playstation 2, Apple Mac
Engine:	unbekannt



Nach dem guten ersten Teil des Spiels folgte genau ein Jahr später ein zweiter Teil, der zu Recht mit Spannung erwartet wurde. Die Grafik wirkt etwas lebendiger und ist zudem genau so gut in Szene gesetzt wie beim ersten Teil. Die Rätsel sind logisch und durchdacht. Ein guter Sound und eine gute Sprachausgabe runden das Spiel ab. Lange wurde über einen dritten Teil spekuliert, ehe Benoît Sokal dann 2005 bestätigte, dass es diesen nicht geben wird.

Nachdem Kate Hans versprochen hatte, dass sie Syberia finden werden, treffen sie in einem vergessenen Dorf mitten in der Tundra ein. Auf ihrer Reise begegnen ihr viele verschiedene Charaktere. In Romnasburg, einem fiktiven Ort, wird der Zug gestohlen, Kate kann ihn aber zurück ergattern. Im Spielverlauf wird eine Art Agent von Kates Chefs entsandt, um sie zurückzuholen, da sie bereits seit Wochen zurück in New York sein sollte. Am Ende ihrer Reise finden sie das sagenumwobene Syberia. Hans geht mit den Mammuts mit und das Spiel endet in einem Happy End.

Einschätzung

Einige Dinge wurden verbessert und das Gute übernommen. Somit ist der zweite Teil der *Syberia*-Reihe sehr gut gelungen und erlangte inzwischen auch Kult-Status. Die Fan-Gemeinde war dann natürlich traurig, als bekannt gegeben wurde, dass es keinen dritten Teil geben wird.



BAPHOMET'S FLUCH III: DER SCHLAFENDE DRACHE



Publisher: THQ
Entwickler: Revolution Software
Erscheinungsjahr: 2003
erschienen auf: PC, Playstation 2, Xbox
Engine: Renderware Engine

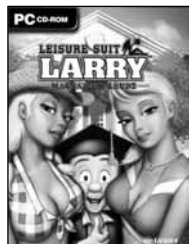
Der dritte Teil der Serie (englischer Originalname: *Broken Sword: The Sleeping Dragon*) erschien sechs Jahre nach dem zweiten Teil und spielte in einer kompletten 3D-Welt. Die Steuerung erfolgte vollständig über die Tastatur. George ist weiterhin der Hauptcharakter. Er ist Patentanwalt und im Kongo unterwegs. Sein Flugzeug stürzt im Unwetter ab, kommt auf dem Boden kurz vor einem Abgrund zum Stehen und droht abzustürzen. Er rettet sich und den Piloten, findet später jedoch seinen Klienten tot auf. Seine Freundin Nico wird wegen einer schier unglaublichen Entdeckung in Zusammenhang mit dem Voynich-Manuskript in eine Wohnung gebeten. Ihre Kontaktperson findet sie in einer durchsuchten Wohnung nur noch tot auf. Als sich George und Nico wiedersehen, stellen sie fest, dass die beiden Morde zusammenhängen. Sie müssen das Geheimnis lüften.

Einschätzung

Revolution Software schaffte es, das Flair der ersten beiden Spiele auch in die 3D-Welt zu retten. Ihnen gelang das, was bis dahin kaum einem anderen Entwickler gelang, wenn ein Adventure in einer 3D-Welt in Szene gesetzt wurde: Die Grafik behielt ihren Stil, die Story war wie auch bei den Vorgängern schlüssig und auch die Steuerung war in Ordnung.



LEISURE SUIT LARRY VIII: MAGNA CUM LAUDE



Publisher:	Vivendi
Entwickler:	High Voltage Software
Erscheinungsjahr:	2004
erschienen auf:	PC
Engine:	unbekannt

Den achten Teil der *Larry*-Spiele zählen ich und viele andere eigentlich nicht mehr zur *Larry*-Reihe hinzu. Man spielt auch nicht Larry, sondern seinen Neffen Larry Lovage. Das Spiel ist auch eigentlich kein richtiges Adventure, sondern ein Geschicklichkeitsspiel. Das Spiel wurde ohne Mitwirken von Al Lowe entwickelt und versprüht außer dem Namen auch kein typisches *Larry*-Feeling. Für 2008 ist ein Nachfolger angekündigt worden, der sich sowohl spielerisch als auch optisch an den achten Teil anlehnen wird.

Einschätzung

Außer dem Namen hat das Spiel nichts mehr mit den alten Adventures von Sierra gemeinsam.



Leisure Suit Larry VIII

168

BLACK MIRROR: DER DUNKLE SPIEGEL DER SEELE



Publisher:	dtp entertainment AG
Entwickler:	Future Games
Erscheinungsjahr:	2004
erschienen auf:	PC
Engine:	unbekannt

△ Is ich mir kurz nach dessen Erscheinen im Jahr 2004 *Black Mirror* kaufte, dachte ich nicht im Traum daran, dass mich dieses Adventure wochenlang an den PC fesseln würde. Gut, die Wiederbelebung der Adventures war schon zwei Jahre zuvor erfolgreich mit *Runaway* geglückt, aber ich wusste noch nicht, wie ich die neuen Adventures einschätzen sollte. *Black Mirror* gefiel mir in jeder Hinsicht. Das berühmte Kribbeln lief mir über den Rücken, als ich es abends im Dunklen spielte – ein Phänomen, was zuvor lediglich nur die Sierra-Adventures teilweise schafften.

Obwohl *Black Mirror* keine besondere Technik verwendet, kommt die Stimmung durch die prächtigen Hintergründe, die Musik und die sehr gelungene Sprachausgabe sehr gut rüber. Die Hintergründe sind vorgerendert und scrollen teilweise. Die Art der Grafiken erinnert mich ein wenig an den ersten Teil von *Phantasmagoria* – da wurde aber eine ganz andere Technik verwendet. Das Ende des Adventures ist etwas überraschend, lässt jedoch Platz für weitere Spekulationen über ein Nachfolgeprodukt offen, welches inzwischen auch für 2009 angekündigt worden ist.

Man steuert den Charakter Samuel Gorden, der nach dem rätselhaften Tod seines Großvaters auf das Anwesen zurückkommt und die Geschichte der Familie sowie die Hintergründe des Todes aufklären möchte. Die Rätsel bieten neben klassischen Such- und Finderätseln auch Puzzle- und Kombinationsrätsel und sind durchaus abwechslungsreich.

Einschätzung

Black Mirror war für mich das beste Adventure im Jahr 2004. Es war ein Spiel im alten Stil der Adventures, wie man sie aus den 1980-ern her kannte. Gerade die Story und die Quests konnten hier sehr überzeugen.



THE MOMENT OF SILENCE

Publisher:	DTP
Entwickler:	House of Tales
Erscheinungsjahr:	2004
erschienen auf:	PC
Engine:	unbekannt



In *The Moment of Silence* geht es um einen düsteren Sciencefiction-Thriller, der im Jahr 2044 spielt. Aus der Third-Person-Ansicht sieht man das Spielgeschehen. Sehr schön gemacht ist, dass man sich spielrelevante Orte im Raum durch Drücken einer Taste anzeigen lassen kann. Wenn man nicht mehr weiter weiß, kann man so nachschauen, mit welchen Gegenständen oder Orten man noch nicht interagiert hat. Dieses Beispiel sollte später bei weiteren Adventures ebenfalls eingesetzt werden. Die Grafik ist in 3D vorgerendert und wirkt sehr detailliert und schön.

Peter Wright hat seine Frau und seinen Sohn bei einem Flugzeugabsturz verloren. Er beginnt irgendwann, die Hintergründe zu erforschen, warum sein Nachbar von der Polizei verhaftet wurde und erfährt, dass es um eine Verschwörung geht. Er findet heraus, dass auch sein eigenes Familienschicksal mit der Verhaftung seines Nachbarn sowie dieser Verschwörung zusammenhängt und will diese aufklären.

Einschätzung

Das Szenario spielt in der Zukunft und wurde sehr schön umgesetzt. Die Rätsel passen gut zusammen, sind logisch und nicht zu schwer. Eine sehr gute Umsetzung, was dem Spiel unter anderem die Auszeichnung zum Adventure des Jahres einbrachte.



GOOKA: DAS GEHEIMNIS VON JANATRIS



Publisher: bhv
Entwickler: Centauri Production
Erscheinungsjahr: 2004
erschienen auf: PC
Engine: CPAL3D-Engine

Gooka lässt den Spieler in eine komplette 3D-Welt eintauchen. Diese wirkt sehr detailliert, übersichtlich und liebevoll gestaltet. Viele Tests bescheinigten dem Spiel, ein solides Adventure mit viel Spielspaß zu sein. Das Spiel basiert auf den Büchern von Richard D. Evans.

Der Spieler wird in die seltsame Welt des Planeten Janatris entführt. Gooka, ein respektierter und angesehener Richter, kehrt von einer längeren Reise nach Hause zurück. Noch als das Schiff im Hafen anlegt, hat er keine Ahnung, was ihn zu Hause erwartet. Weder seine wunderschöne Frau Lidra noch die fröhlichen Rufe seines Sohns Yorimar erwarten ihn zu Hause, sondern die abgebrannten Ruinen seines Hauses. Gooka erfährt, dass Lidra bei dem Feuer schwer verletzt wurde und dass man seinen Sohn entführt hat. Niemand weiß, wer dahinter steckt oder wo sich sein Sohn aufhält. Gooka muss zahlreiche Fallen überwinden und sich auf seine Stärke, seinen Mut, seinen Scharfsinn und sein Wahrnehmungsvermögen verlassen, um hinter die Geheimnisse zu kommen.

Einschätzung

Das Spiel wirkt vom Grafikstil her ein wenig wie der letzte Teil der *King's Quest*-Reihe, *Die Maske der Ewigkeit*. Die Spielwelt ist sehr schön umgesetzt und man kann sich in sie und die Story sehr gut hineinversetzen. Gute Quests und ein guter Sound runden das Spiel ab und machen es zu einem soliden Adventure.



FENIMORE FILLMORE: THE WESTERNER



Publisher:	Crimson Cow
Entwickler:	Revistronic
Erscheinungsjahr:	2004
erschienen auf:	PC
Engine:	Revistronic Game Engine

Was viele nicht wissen, ist, dass *The Westerner* bereits der zweite Teil um den Protagonisten Fenimore Fillmore ist. Und Crimson Cow schaffte das, wovon viele Entwickler bis dahin nur träumten: ein lustiges Spiel in einer kompletten 3D-Welt im Cartoon-Stil. *The Westerner* bot alles, was man sich wünschen konnte: Eine spannende, aber auch lustige Story, eine sehr schöne Cartoon-Grafik, sehr witzige Dialoge und kleine Minispiele. Einen zusätzlichen witzigen Gag gibt es am Schluss: Dann werden die Szenen gezeigt, bei denen die »Schauspieler« sich versprochen haben oder bei den »Aufnahmen« etwas nicht geklappt hat. Der Bildschirm wurde durch Balken oben und unten ins Breitbild verändert. Oben ist zudem das Inventory dargestellt. Unten hingegen sind mögliche Aktionen als Worte dargestellt.

Einschätzung

The Westerner war für mich ein Highlight. Es vereinte die damals aktuellste Technik mit richtig guter Spielbarkeit. Die Grafik war farbenfroh und die Dialoge passend und witzig umgesetzt. Wer das Spiel heute noch bekommen kann, sollte es sich auf jeden Fall anschauen.

Anekdote

Ich durfte 2007 einen Blick auf den Nachfolger werfen und war angetan. Die 3D-Grafik wurde aufpoliert und die Aktionen des Spielers wurden noch viel detaillierter gezeigt. Das Spiel soll Ende 2008 erscheinen.



EGYPT III: DAS SCHICKSAL DES RAMSES



Publisher: Adventure Company
Entwickler: Kheops
Erscheinungsjahr: 2004
erschienen auf: PC
Engine: unbekannt

Egypt III war ein Spiel in bester *Myst*-Manier. An bestimmten Positionen konnte man sich umschauen, oft um 360°, und dort auch Gegenstände an sich nehmen. Die Grafik sah generell schön und detailliert aus. Leider war aber auch hier das Hauptproblem, dass es keine freie Bewegung gab. Die Sprachausgabe war genau wie auch die Story in Ordnung und stimmig. Ramses II. wird sterben! Doch er will sein Königreich nicht aufgeben und bittet den höchsten ägyptischen Gott Amon-Re, sein Leben zu verlängern. Unter der Bedingung, dass Amon-Res Tempel zum prächtigsten in der Weltgeschichte ausgebaut wird, willigt dieser ein. Doch der Bau wird von mysteriösen Unfällen und katastrophalen Rückschlägen geplagt. Ramses ist verflucht – seine letzte Hoffnung ist Zauberin Maia.

Einschätzung

Ich hatte bereits in der Ankündigung gelesen, um welche Spieltechnik es sich bei diesem Spiel handeln wird. Da ich kein Fan davon war, schaute ich mir das Adventure nur kurz an. Schade eigentlich, weil mich die generelle Pharaon-und-Pyramiden-Thematik schon sehr interessiert.



AURA: TOR ZUR EWIGKEIT



Publisher:	Dreamcatcher Interactive
Entwickler:	Streko Graphics
Erschienen:	2004
Systeme:	PC
Engine:	unbekannt

△ Adventures im Stil von *Myst* hatten viele Freunde, und es gab auch viele Spiele, die dessen Eigenschaften zu kopieren versuchten. *Aura* war eines davon. Die Grafik ist fantasievoll angelegt, jedoch steuert man sich durch das Spiel in der gleichen Art und Weise wie bei dem Vorbild von Kheops. Einige bestimmte Ringe haben in Kombination mit besonderen Artefakten eine unheimliche Macht und versprechen das ewige Leben. Der Spieler übernimmt die Rolle von Umang, der eine Ausbildung vom Meister Grifit erhalten soll. Leider kommt es nicht dazu. Man muss nun allein die Welt erkunden und herausfinden, welche Unruhen es bei den Hütern gibt und was genau es damit auf sich hat.

Einschätzung

Über Spiele in der Art des Entwicklers Kheops habe ich bereits einiges geschrieben. Man bewegt sich zumeist gleich oder sehr ähnlich, die Grafik sieht zumeist

sehr gut aus und die Rätsel sind oft mittelmäßig – all das trifft bei diesem Werk von Streko Graphics auch zu.



MYST IV: REVELATION



Publisher:	Ubi Soft
Entwickler:	Ubi Soft
Erscheinungsjahr:	2004
erschienen auf:	PC
Engine:	unbekannt

• Auch der vierte Teil der *Myst*-Reihe lässt den Spieler wieder in eine surreale Welt eintauchen. Gerenderte Hintergründe sorgen für ein Atem beraubendes Ambiente. Im Spiel trifft man menschliche Charaktere und Fantasiebewesen. Das Spiel kam auf zwei DVD-ROMs und nutzte bei der Installation acht Gigabyte auf der Festplatte. Die Kritiker warfen dem Spiel, wie auch den Vorgängern, mangelnde Entscheidungsfreiheit vor. In der Tat wurde daran nichts geändert. Ein Inventar wurde unterhalb des Hauptbildschirms angezeigt.

Mitten in der beeindruckenden Welt von *Myst* entfaltet sich ein fesselndes Familiendrama. *Myst IV: Revelation* offenbart dem Spieler das Schicksal von Sirrus und Achenar, den beiden Bösewichtern aus dem Original-*Myst*. Beide Brüder wurden für ihre Verbrechen von ihrem Vater in unterschiedliche Gefängniswelten verbannt und gefangen gehalten. Der Spieler muss das Geheimnis aufdecken, das sich hinter dem Verschwinden eines kleinen Mädchens verbirgt, und dabei tief in die Welten der beiden böstigen Brüder vordringen. Im Verstehen ihrer Motive liegt der Schlüssel zum Erfolg der Ermittlungen, deren Abschluss sich als eine wahre »Enthüllung« herausstellen wird.

Einschätzung

Grafisch waren alle Spiele einfach klasse. Leider konnte man sich nicht frei bewegen. Es gab immer fest eingestellte Kamerapositionen und Plätze. Die Story wirkt auch hier durchdacht und auch die Quests sind logisch und mittelschwer. Trotz der Mankos haben die *Myst*-Reihe und auch vergleichbare Titel von anderen Entwicklern eine große Fangemeinde gewonnen.



SHERLOCK HOLMES: DAS GEHEIMNIS DES SILBERNEN OHRINGS



Publisher:	DTP
Entwickler:	Frogwares
Erscheinungsjahr:	2004
erschienen auf:	PC
Engine:	unbekannt

In 3D wurde dann auch mal wieder ein Spiel über Sherlock Holmes umgesetzt. Und diese Umsetzung konnte sich durchaus sehen lassen. Eine stimmungsvolle und detaillierte 3D-Grafik brachte das Flair der damaligen Zeit sehr gut rüber. Die Motivation, die Rätsel zu lösen, ist durchaus gegeben und wird auch im Spielverlauf nicht weniger. Stimmungsvolle kleine Spiele bringen zudem einiges an Abwechslung. Die Bewertungen waren mit zirka 80 % relativ gut – es kommt nicht gerade oft vor, dass Spiele nach Romanen oder mit bekannten Namen mit einer solchen Spieltiefe entwickelt werden.

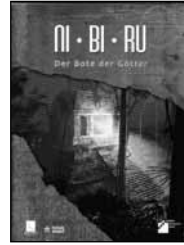
Im Mai 1897 besucht Sherlock Holmes in Begleitung von Dr. Watson eine Feier, die der Großindustrielle Sir Melvyn Bromsby abhält, um seine Tochter nach einem längeren Auslandsaufenthalt wieder willkommen zu heißen. Sherlock Holmes erscheint aber hauptsächlich, um die berühmte Sängerin Gallia zu hören, die angeblich im Rahmen der Feier auftreten soll. Es gibt Gerüchte, dass Sir Bromsby eine wichtige Ankündigung bezüglich der Zukunft seiner Firma machen wird. Doch dazu kommt es nicht mehr: Kurz nachdem er die Bühne betreten hat, bricht Sir Bromsby zusammen, und ein roter Fleck zeigt sich auf seiner Weste. Die Gäste geraten in Panik, Lavina Bromsby läuft zu ihrem sterbenden Vater. Holmes weiß, dass er schnell handeln und den Mörder finden muss.



Einschätzung

Ich habe dieses Adventure auf Grund der Recherchen zu diesem Buch angespielt und war durchaus angetan. Das Spiel zeigt sehr viele Details und weiß auch grafisch sehr zu überzeugen. Ich werde es mir in Zukunft noch genauer anschauen und spielen –und kann das auch jedem Adventure-Fan empfehlen.

NI-BI-RU



Publisher:	DTP
Entwickler:	Future Games
Erscheinungsjahr:	2005
erschienen auf:	PC
Engine:	unbekannt

Nach dem Überraschungserfolg von Future Games im Jahr zuvor mit *Black Mirror* versuchte man, schnell neues Futter für die Adventure-Gemeinde zu veröffentlichen. Dabei schickte man die gleiche Technologie ins Rennen: vorgezeichnete 2D-Hintergründe, auf denen die gerenderten Figuren platziert wurden. Die Hintergründe sahen sehr gut aus. Dem Spiel merkte man allerdings an, dass es mit heißer Nadel gestrickt wurde. Die Rätsel und auch die Story kamen nicht an *Black Mirror* heran, und so waren auch die Bewertungen nicht so gut wie beim eigenen Vorbild. Inhaltlich und thematisch basiert das Spiel zu großen Teilen auf dem Spiel *Posel Bohu*, welches Future Games bereits 1998 veröffentlichte. Der Hauptfigur Martin Holan verlieh Matthias Hinze (deutsche Stimme von Matt Damon) seine Stimme.

Man spielt den Altertumsforscher Martin Holan. Dessen Onkel, der Professor François De Wilde, bittet ihn eines Tages um Hilfe. In Prag soll er sich mit der Historikerin Barbora Kranska treffen, die jedoch verschwindet. In ihrer Wohnung findet Martin sie dann ermordet. In ihrem Umfeld erforscht er nun nach den Hintergründen und erfährt, dass es um das geheime Projekt Ni-Bi-Ru geht: Das Projekt Ni-Bi-Ru war ein in den letzten Kriegstagen 1945 von Nazideutschland betriebenes Projekt, welches dem bereits geschlagenen Regime doch noch zum Sieg verhelphen sollte. So sollte mittels außerirdischer Technik von Ni-Bi-Ru die Zellregeneration des menschlichen Körpers revolutioniert und doch noch die Wende im fast schon verlorenen Krieg eingeläutet werden. Schlüsselfigur war der deutsche Forscher Dietrich Raumhart. Martin muss nun Aufzeichnungen finden und verhindern, dass der noch lebende Raumhart die Maschine und damit die Macht erlangen kann, die er damals nicht bekommen konnte.

Einschätzung

Ich freute mich sehr auf das neue Spiel von Future Games und hoffte, dass es ähnlich gut wie *Black Mirror* geworden wäre. Ich merkte jedoch schnell, dass es nicht ganz so gut war. Alles in allem trotzdem ein gutes Adventure mit einer fantasiereichen Story und einer guten Grafik. Lediglich der Tiefgang der Rätsel war nicht so gut wie bei *Black Mirror* und die Spielzeit fiel deutlich geringer aus.



STILL LIFE

Publisher:	Flashpoint
Entwickler:	Microids
Erscheinungsjahr:	2005
erschienen auf:	PC
Engine:	unbekannt



Die Charaktere und die Story basieren ein wenig auf *Post Mortem*. Trotzdem ist *Still Life* kein Nachfolger dieses Adventures aus dem Hause Microids. Die Figuren werden in Echtzeit in 3D gerendert und auf den vorgerenderten 2D-Hintergrund gesetzt. Diese Technik wurde hier solide umgesetzt, wenn auch die Auflösung von nur 800x600 Pixel nicht mehr aktuell war.

Die Handlung von *Still Life* teilt sich in zwei parallele Stränge auf, die sich gegenseitig abwechseln und sich 75 Jahre und viele tausend Kilometer voneinander entfernt abspielen. Im heruntergekommenen Prag des Jahres 1929 untersucht der Privatdetektiv Gustav (genannt Gus) McPherson eine brutale Serie von Morden an Prostituierten, die alle gewisse Ähnlichkeiten aufweisen. Dabei stößt er unter anderem auf den Widerstand von einem wenig kooperativen Polizeichef und zwei minderbemittelten, aber schlagkräftigen Brüdern, die Gus nichts Gutes wollen. Parallel dazu wird die Geschichte von Gus' Enkelin Victoria McPherson erzählt, die sich wie ihr Großvater ebenfalls der Verbrechensbekämpfung verschrieben hat – allerdings im Chicago des Jahres 2004. Die toughe FBI-Profilerin ist mit ihrem zweiten Serienkiller-Fall beauftragt worden und inspiziert zu Beginn der Handlung bereits den fünften Tatort. Bald bemerkt sie Ähnlichkeiten dieser Mordserie mit den Vorfällen, die ihr Großvater in Prag untersucht hat. Indem sie dessen Aufzeichnungen studiert, gelangt sie schließlich auf die Spur des Killers.

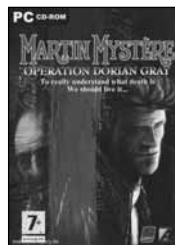


Einschätzung

Leider gab es einige Schwierigkeiten, das Spiel zum Laufen zu bringen. Wer dieses jedoch schaffte, dem bot *Still Life* ein gutes Adventure mit guter Grafik und einer packenden Story. Zudem konnte man im Spiel zwei Detektive spielen, was sicherlich so auch nicht alltäglich war.

DAS EULEMBERG- EXPERIMENT

Publisher:	The Games Company
Entwickler:	Artematica
Erschienen:	2005
Systeme:	PC
Engine:	unbekannt



▽on der Technik her bot das Spiel das, was bei vielen Adventures zur Anwendung kommt: vorgerenderte Hintergründe, auf denen sich die Animationen, sprich die Charaktere, bewegen. Das ist eigentlich gut umgesetzt, nur leider fehlt den Hintergründen jegliche Art von Bewegung, was sehr unrealistisch aussieht. Die Musik und die Sprachausgabe glänzen und sind gut in Szene gesetzt. Dabei ist unter anderem die deutsche Stimme von Harrison Ford zu hören. Adam Quinn, ein angesehener Professor, der hin und wieder der New Yorker Polizei bei schwierigen Mordfällen hilft, wird beauftragt, den Mord an Professor Eulemborg aufzudecken. In dessen Villa wurde nichts gestohlen, obwohl sie sehr viele Schätze beherbergt.

Einschätzung

Die Story braucht einige Zeit, um den Spieler in seinen Bann zu ziehen. Die Grafik ist ok, jedoch stört es einfach, dass die Hintergründe total unanimiert sind.

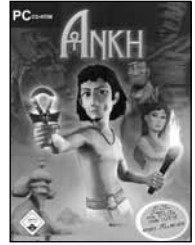
Steuerungstechnisch bietet das Spiel schwierige Fingerakrobatik. So kommt keine typische Point-&-Click-Steuerung zum Einsatz, sondern gerade bei den zu suchenden Gegenständen wurde ein neuer, jedoch nicht gerade besserer Weg eingeschlagen.



Das Eulemborg-Experiment

ANKH

Publisher: bhv
Entwickler: DECK 13 Interactive GmbH
Erscheinungsjahr: 2005
erschieden auf: PC, Apple Mac, Linux, Nintendo DS
Engine: Ogre 3D



△ *ankh* spielt komplett in einer 3D-Welt und kann als eines der wenigen bis dahin erschienenen Adventures trotzdem dank der Grafik, der Story und der sehr guten Stimmen überzeugen. Bereits 1997 entwickelte die Frankfurter Spieleschmiede Artex Software (später Deck 13) ein Spiel mit dem Namen *Ankh: The Tales of Mystery*, welches jedoch nur für RISC OS veröffentlicht wurde. Die Figuren im Spiel wurden mit bekannten Synchronstimmen vertont. Mit dabei waren unter anderem die deutschen Stimmen von Ben Stiller, John Cleese und Renée Zellweger.

In Kairo will der junge Assil mit Freunden eine wilde Party feiern. Allerdings entweicht Assil unbeabsichtigt das Grab des Skarabäenkönigs und wird dafür mit einem Todesfluch bestraft, indem die Mumie das Ankh auf den Arm von Assil gleiten lässt. Nur der Pharaο kann ihm helfen, den Todesfluch wieder loszuwerden. Doch vorerst wird Assil nicht in den Palast vorgelassen. Ein weiteres Problem hat Assil mit Osiris, dem Gott der Unterwelt, der hinter dem Ankh her ist.

Einschätzung

Deck 13 zeigte erfolgreich, dass man mit einer witzigen Story und einer liebevollen 3D-Grafik auch Erfolg haben kann. Ich kann jedem das Adventure nur ans Herz legen.



Anekdote

Ich durfte während meiner Zeit bei bhv die Special Edition betreuen und zeichnete verantwortlich für das Verpackungsdesign. Zudem leitete ich die Entwicklung der DS-Fassung in die Wege und betreute das Projekt auch einige Monate. Es war eins der ersten Adventurespiele, welches auf dem Nintendo DS komplett mit Sprachausgabe gespielt werden konnte.

FRAGEN AN FLORIAN STADLBAUER (DECK 13)

Wie kamt Ihr auf die Idee zu *Ankh*?

Ankh, so wie es heute bekannt ist, hat eine recht lange Vorgeschichte. Ursprünglich ist das erste *Ankh* nämlich nicht für den PC, sondern für eine exotische Plattform, den Acorn RiscPC, entwickelt worden. Dies war 1998 und da durchaus schon ein kleiner Erfolg für uns. Zur Idee führten zwei Gegebenheiten aus dem Vorjahr. So waren damals Jan Klose und ich zum einem auf einer zweimonatigen Abenteuerreise mit dem Rucksack durch Afrika. Dabei hatten wir die Gelegenheit, uns ausführlich über mögliche neue Spielideen für unsere Firma zu unterhalten. Als große Fans der LucasArts-Titel *Monkey Island* und Co. gab es auch immer wieder Diskussionen, ob nicht vielleicht ein Comedy-Adventure ein vielversprechendes Konzept darstellen könnte. Dazu kam zum anderen die Gelegenheit, dass ich im Urlaub zuvor die ägyptische Mythologie kennen lernen durfte. Beides brachte uns dazu, die aus Ägypten bekannten Elemente wie Pharao, Pyramiden, Sphinx usw. mit Humor und einer Geschichte zu verbinden und damit mal auf eine ganz andere Art und Weise zu beleuchten. Daraus hat sich schlussendlich die Welt von Assil und dem *Ankh* entwickelt. Auf unserer Reise hatten Jan und ich dann noch die Möglichkeit, das ganze Konzept so weit auszuarbeiten, dass nach unserer Ankunft in Deutschland recht schnell mit der tatsächlichen Entwicklung begonnen werden konnte und wir rund fünf Monate später die Arbeit am ersten Teil abgeschlossen haben.

Auf Grund der geringen Verbreitung des RiscPCs blieb der Titel im Vergleich zu PC-Maßstäben jedoch weitgehend unbekannt. Bei der Projektplanung für die Jahre 2003 und 2004 sind wir deshalb auf die Idee gekommen, den Titel von damals neu aufzulegen. Immerhin wussten wir, dass unser Konzept grundsätzlich funktionierte und wir technisch soweit aufgestellt waren, um den Titel mit verhältnismäßig geringem Risiko fertig zu stellen.

Es gab bereits in den 1990er-Jahren eine Version des Spiels. Für welches System habt Ihr *Ankh* damals entwickelt?

Wie bei der ersten Frage schon kurz angedeutet, haben wir unsere ersten Spiele nicht auf dem PC, sondern auf dem Acorn RiscPC, einer damals recht mächtigen Workstation, entwickelt. Im Hinblick auf die multimediale Leistungsfähigkeit waren PCs Mitte der 90er-Jahre – zumindest aus Jans und meiner Sicht – noch verhältnismäßig schwach aufgestellt. Im Vergleich dazu bot der Acorn auf Grund seiner schlanken Struktur sowie der potenten audio-visuellen Komponenten eine Reihe von Vorteilen, um auf dieser Plattform effizient Spiele zu entwickeln. Einziger Mangel war die geringe Ver-

breitung des Acorns. Lediglich in England war nämlich das System verhältnismäßig weit bekannt. Dieses Problem führte uns schließlich Ende der 90er-Jahre auch auf den PC, da insbesondere auf dieser Plattform eine breite Basis an potenziellen Spielern zu erreichen war. Wir bedauern noch heute, uns mit PCs »rumschlagen« zu müssen und werden nicht zuletzt durch Probleme, die etwa der Wechsel hin zu Vista mit sich bringt, darin bestätigt, Schritt für Schritt hin zur Konsole zu gehen.

Sind die Acorn- und die PC-Version vom Inhalt her identisch?

Der grundsätzliche Aufbau des ersten *Ankh* für den Acorn und des *Ankh* für den PC ist vergleichbar. So gab es bereits im Ur-*Ankh* den Start in Kairo, die Überfahrt über den Nil sowie die Sequenz unter Wasser. Ebenfalls fanden sich in der ersten Version die Wüste mit Oase, die Sphinx sowie die Unterwelt. Damit wirken die Versionen auf den ersten Blick grundsätzlich vergleichbar. Gleichwohl wurden alle Bereiche vollständig neu überarbeitet. Dies beginnt mit der Geschichte, bei der es im ersten Teil sowohl keinen Todesfluch als auch nicht Thara gibt, um nur zwei markante Beispiele zu nennen. Ebenfalls wurden sämtliche Quests neu überarbeitet bzw. eine Vielzahl zusätzlicher Quest entwickelt. Grundsätzlich handelt es sich damit bei der bekannten PC-Version um ein vollständig eigenständiges und neues Spiel, das lediglich gelungene Elemente der Ur-Version aufgreift und diese in nun technisch aktueller Form präsentiert.

Wie hat sich das Adventure-Genre seit Euren Anfängen bis zum heutigen Tag entwickelt, was hat sich verändert?

Auf den ersten Blick könnte man tatsächlich meinen, das Genre habe sich in den letzten zehn Jahren, in dem wir uns immer wieder damit befasst haben, sehr viel weiter entwickelt. Durch die Begutachtung von Bildern und Sequenzen aus unseren ersten Spielen wird dieser Eindruck geschaffen. Ich glaube jedoch, dass die Weiterentwicklungen vorwiegend technischer Natur sind. So erscheint es mir derzeit nur schwer möglich, massenmarktaugliche Adventures komplett in 2D zu entwickeln. Vielmehr bedarf es auch in diesem Genre einer aktuellen technischen Basis. Ich frage mich jedoch, ob dies tatsächlich den Kern des Genres ausmacht. So leben Adventures aus meiner Sicht insbesondere von Setting, Story und Charakteren. Bei diesen Aspekten hat sich – zumindest aus meiner Sicht – bei der Betrachtung, ob sie gut funktionieren oder nicht, verhältnismäßig wenig geändert. Dies ist wohl am ehesten mit Kinofilmen vergleichbar. Ein Film wie »Das Schweigen der Lämmer« funktioniert aus meiner Sicht heute gleichermaßen gut wie vor 15 Jahren, als der Film veröffentlicht wurde – auch wenn technisch heute vielleicht viel bessere Möglichkeiten bestehen, visuelle Akzente zu setzen. Diese machen aber nicht die Qualität des Films aus. Vergleichbar ist das mit Adventures. So stehen hier Story und Quests im Vordergrund und im Verhältnis dazu kommt der technischen Präsentation eine geringere Rolle zu.

Wie wird sich Eurer Meinung nach das Adventure-Genre in Zukunft verändern?

Wie aus meiner Antwort der vorherigen Frage herauskommen sollte, gehe ich nicht davon aus, dass sich mit Story und Quests die Kernelemente eines Adventures sehr stark verändern werden. Auch hier will ich wieder auf das Kino verweisen und hinterfragen, wie sich die Geschichten von Kinofilmen weiterentwickeln bzw. in den letzten Jahrzehnten weiterentwickelt haben. Zumindest ich kann dabei keine eindeutigen Tendenzen feststellen. Technisch hingegen werden sich Adventures in vergleichbarer Weise wie die anderen Genres weiterentwickeln. So wird ein Adventure im Hinblick auf die Präsentation der Story und der Quests natürlich mit technisch sehr fortgeschrittenen Titeln – etwa zu finden bei Shootern wie *Crysis* oder Actionadventures wie *Assassin's Creed* – verglichen. Sonst wären die vor Urzeiten weit verbreiteten Textadventures wohl heute noch erfolgreich.

Wie kamt Ihr auf die Idee zu *Jack Keane*?

Als wir das Konzept von *Jack Keane* entwickelten, waren die Arbeiten am ersten Teil von *Ankh* (PC-Version) noch nicht abgeschlossen. Der Titel war jedoch recht weit, so dass es schon eine Reihe positiver Previews in der Presse gab. Mit diesen im Rücken entschlossen wir uns, eine weitere Adventure-Reihe zu entwickeln. In einer Vielzahl von Meetings wurden daraufhin Konzeptideen diskutiert. Unter anderem haben wir über die Story eines Zeitungsjungen in New York im 19. Jahrhundert oder eine verrückte Zeitreise von der Neuzeit bis hin zur Steinzeit und wieder zurück nachgedacht. Die meiste Spannung lag aus unserer Sicht jedoch in dem Ansatz, bei dem es um die Flucht von einer verrückten Insel ging. Das, kombiniert mit Elementen aus klassischen Abenteuerfilmen, brachte uns zum Konzept von *Jack Keane*.

Wie lange hat die Entwicklung von *Jack Keane* insgesamt gedauert?

Wie gesagt haben wir mit der Entwicklung vor der ersten Veröffentlichung von *Ankh* begonnen. Ziel war es, auf der Games Convention 2005 eine Konzeptidee präsentieren zu können. Mit deren Entwicklung haben wir im März/April 2005 begonnen und parallel dazu an *Ankh* gearbeitet. Unmittelbar nach der Games Convention wurde an *Jack Keane* nicht weiter gearbeitet. Vielmehr standen in dieser Zeit die Verhandlungen mit den möglichen Partnern im Vordergrund. Richtig mit der Entwicklung haben wir dann im November begonnen und diese mit Volldampf bis März 2007 vorangetrieben. Danach waren die wesentlichen Arbeiten am Titel abgeschlossen und es wurde sich ab da vornehmlich von einem nur noch kleinen Team um die Fehlerbeseitigung gekümmert. Der Goldmaster war im Mai 2007 fertig. Ganz abgeschlossen sind die Arbeiten an *Jack Keane* dennoch nicht. Auch heute, im April 2008, arbeiten wir noch an Lokalisierungen für andere Länder sowie an einer Award Edition, die auf Grund des großen Erfolgs in Deutschland mit, im Vergleich zum Original, zusätzlichen Inhalten herauskommen soll.

Ist es beabsichtigt, dass die Optik von *Jack Keane* der von *Ankh* ähnelt?

Die Optik aller unserer Spiele, die wir in den letzten fünf Jahren entwickelt haben, ähnelt sich auf gewisse Weise. Dies ist beabsichtigt und macht unseren Stil aus. Unser künstlerischer Leiter Timm Schwank ist sehr hinterher, dass alle unsere Spiele aus einem Guss sind, ohne jedoch dabei auf das Setzen eigener Akzente durch ihre individuelle Note zu verzichten. So sehen wir in *Jack Keane* auch eine Weiterentwicklung des optischen Stil von *Ankh*. Jack ist nicht ganz so bunt und wirkt aus unserer Sicht irgendwie erwachsener.

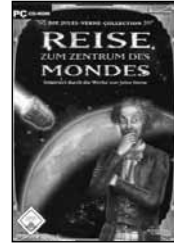
4. v. l.:
Florian
Stadlbauer



Interview mit Florian Stadlbauer

184

REISE ZUM ZENTRUM DES MONDES



Publisher:	Dreamcatcher Interactive
Entwickler:	Kheops
Erschienen:	2005
Systeme:	PC
Engine:	unbekannt

• In Jules-Verne-Romanen orientiert sich die *Reise zum Zentrum des Mondes*. Man bewegt seine Spielfigur auf vorgegebenen Pfaden und schaut sich im 360-Grad-Rundumblick jeweils auf der aktuellen Position nach Gegenständen bzw. Wegen um. Es wird also nichts Neues geboten. Professor Michel Ardan ist gerade mit seinen beiden Kollegen Barbicane und Kapitän Nicholl auf dem Weg zum Mond. Seine Kollegen findet der Spieler tot auf. Man muss nun also das Geheimnis um deren Tod aufklären und zudem den Mond bzw. dessen unterirdisches System erkunden.

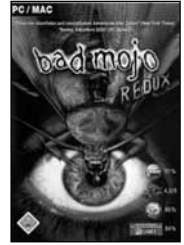
Einschätzung

Die Grafik ist wie immer sehr schön, detailreich und gut anzusehen. Der Spielspaß leidet unter der Eingeschränktheit, auch wenn die Thematik des Spiels viele Leute, gerade Fans von Jules Verne, interessieren dürfte. Das Spiel bietet sehr viele, jedoch leider auch sehr schwere Rätsel.



BAD MOJO REDUX

Publisher: bhv
Entwickler: Pulse Entertainment
Erscheinungsjahr: 2005
erschieden auf: PC
Engine: unbekannt



Es handelt sich bei diesem Spiel um eine überarbeitete Neuauflage des Spiels *Bad Mojo*. In dem Spiel übernimmt man die Rolle einer Kakerlake. Dieses ist in der Tat für ein Adventure sehr ungewöhnlich, wurde jedoch gut umgesetzt. So sind die Ansichten der Spielorte zumeist in Nahaufnahme. Die Sprachausgabe der überarbeiteten Fassung klingt sehr gut und ist sehr gelungen. Die Spielgrafik ist eine Mischung aus vorgerendertem 3D und Bildern, die in die Grafik eingearbeitet wurden.

Man übernimmt die Rolle des forschungswütigen Entomologen Roger Samms, der eines Nachts durch ein verzaubertes Medaillon in eine Kakerlake verwandelt wird. Nun muss der unglückliche Wissenschaftler die Welt aus den Augen der Insekten erforschen – und das fällt ihm gar nicht so leicht. Überall lauern tödliche Fallen wie zum Beispiel Insektenfallen, Staubsauger, Stromleitungen, Ventilatoren und vieles mehr.

Einschätzung

Das Spiel geht einen neuen Weg, indem man das Geschehen aus der Sicht einer Kakerlake erkunden muss. Dementsprechend wurde die Grafik umgesetzt. Diese

wirkt auch durchaus gelungen, wobei die Mischung aus 3D und einigen Fotos oder gefilmten Animationen oft nicht zusammenpasst, was dem Spielspaß aber keinen Abbruch tut.



www.TheLegacy.de

Bad Mojo Redux

186

AGATHA CHRISTIE: UND DANN GAB'S KEINES MEHR



Publisher: flashpoint AG
Entwickler: The Adventure Company
Erscheinungsjahr: 2005
erschienen auf: PC, Wii
Engine: unbekannt

Dieses typische Agatha-Christie-Adventure wurde von der Adventure Company komplett in schönem 3D umgesetzt. Der Ursprungstitel hieß *Agatha Christie – Zehn kleine Negerlein*, der jedoch zu Gunsten des neuen Titels geändert wurde. Das Spiel hat Ähnlichkeiten mit Sierras *The Colonel's Bequest*. Zehn Personen, jede mit einem dunklen Geheimnis behaftet, folgen der Einladung eines ominösen Gastgebers. Auf einem einsamen Anwesen auf Shipwreck Island warten die Gäste auf den Hausherrn – der sich allerdings nicht zeigt. Stattdessen bezichtigt der Unbekannte via Tonband jeden eines Mordes. Von der Außenwelt komplett abgeschnitten, setzen sich die Geladenen zwangsläufig mit der Vergangenheit der anderen und ihrer eigenen Geschichte auseinander. Nach und nach offenbaren sich die Gäste ihre dunkelsten Geheimnisse. So enthüllen sich wohlgehütete Beziehungsgeflechte. Und nach und nach stirbt einer.

Einschätzung

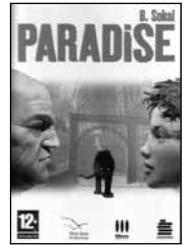
Ich habe mich sehr auf das Adventure gefreut, war dann jedoch etwas enttäuscht. Zwar wird die Stimmung sehr gut aufgebaut und auch die Rätsel sind logisch und gut, jedoch gibt es viel zu viele Gegenstände, wobei man manchmal den Überblick etwas verliert. Das Spiel ist mittelschwer, also für Einsteiger vielleicht etwas zu schwer. Erfahrene Adventurespieler hingegen, die auch mit vielen Gegenständen kein Problem haben, werden ihre Freude an diesem Spiel haben.



Agatha Christie: Und dann gab's keines mehr

PARADISE

Publisher: Anaconda (dtp entertainment AG)
Entwickler: White Birds Productions
Erscheinungsjahr: 2006
erschieden auf: PC
Engine: unbekannt



◁om *Syberia*-Macher Benoît Sokal erschien 2006 ein neues Adventure: *Paradise* versetzt den Spieler nach Afrika. Es gab viele Spieler, die Probleme mit dem Spiel hatten. Abstürze und Grafikprobleme waren die häufigsten Ursachen. Zudem wirkte die Grafik oft nicht reingezeichnet.

Paradise ist ein Abenteuerspiel, das sich im Herzen Afrikas, dieses faszinierenden und immer mit einer mysteriösen Aura umgebenen Kontinents zuträgt. Das Afrika von *Paradise* ist ein aktuelles und zugleich ewiges Afrika, beschaffen aus Modernität und tief im Herzen des schwarzen Kontinents verwurzelten kulturellen Elementen. Gewalt, Magie, wilde und manchmal grausame Natur ..., aber auch Politik, schamlose Ausbeutung von Bodenschätzen, internationale Verschwörungen ... Beunruhigende Elemente, deren Entwirrung sich für Ann Smith, die Hauptperson dieses Spiels, als schwierig erweist. Diese junge Frau, Tochter eines skrupellosen Diktators, wird in ein Abenteuer gestürzt, in dem alles in jedem Augenblick infrage gestellt werden kann ...

Einschätzung

Leider kam das neueste Werk des bekannten Entwicklers nicht an den Erfolg von *Syberia* heran. Auch die Presselandschaft war zu Recht enttäuscht, und so erhielt



das Spiel nur mäßig durchschnittliche Bewertungen. Adventureliebhaber können trotzdem einen Blick auf das Spiel werfen.

UNDERCOVER

Publisher:	DTP Entertainment AG
Entwickler:	Sproing
Erschienen:	2006
Systeme:	PC
Engine:	unbekannt



△ uf vorgerenderten Hintergründen bewegen sich animierte Charaktere. Das Zusammenspiel passt gut, auch wenn die Grafik nicht mehr auf dem neuesten Stand der Technik ist. Die Sprachausgabe passt gut zur Sounduntermalung und auch zu den Charakteren.

Man schreibt das Jahr 1943. Der Spieler schlüpft in die Rolle des renommierten britischen Physikers John Russell und wird vom MI6, dem Geheimdienst Seiner Majestät, tief hinter die feindlichen Linien geschickt. In Berlin muss er als Undercover-Agent mit Hilfe anderer Spione der Alliierten die gefährlichen Pläne der Nazis vereiteln, die im Geheimen an einer bedrohlichen Massenvernichtungswaffe arbeiten.

Einschätzung

Ein Krimi-Adventure wie *Undercover* klingt auf dem Papier spannend, ist leider in diesem Fall nicht so umgesetzt worden. Die Grafik ist okay und die Sounduntermalung auch in Ordnung. Die Rätsel sind zum Teil sehr schwer, was kein Nachteil ist. Die Story hingegen ist irgendwie langatmig und langweilig. Zu keiner Zeit kommt richtige Spannung auf, wie es sich für einen Krimi gehören sollte. Daher nur magere Adventurekost.



IN 80 TAGEN UM DIE WELT



Publisher: dtp entertainment AG
Entwickler: Frogwares
Erscheinungsjahr: 2006
erschieden auf: PC
Engine: unbekannt

Jeder, der hier auf eine tolle Umsetzung einer ganz bekannten Film-/Roman-Lizenz gewartet hat, wurde gnadenlos enttäuscht. Die Steuerung war sehr ungenau, die Rätsel überhaupt nicht logisch und die 3D-Spielwelten machten den Eindruck, als wären sie noch nicht richtig fertig gewesen. Es fehlt das Leben auf den Straßen. Alles ist zu statisch. Da ändern auch die langen Videos im Spiel nichts. Die Bewertungen kamen über 70% nicht hinaus.

In dem Adventure um Jules Vernes Geschichte einer Wette übernimmt der Spieler die Rolle von Oliver, einem jungen Engländer, der sich im Auftrag seines Onkels auf eine unvergessliche Reise um die Welt begibt. Vom Kamel bis zum Zeppelein ist dabei jedes Transportmittel recht, um pünktlich am nächsten Zielort anzukommen. Viele Schauplätze werden durchreist wie zum Beispiel Kairo, Bombay, Yokohama und San Francisco.



Einschätzung

Als Kind habe ich mir die Zeichentrickserie »Um die Welt mit Willy Fog« sehr gern angeschaut und hoffte auf eine ähnlich liebevolle Umsetzung. Leider wurde ich schnell enttäuscht. Die Grafik sieht auf den ersten Blick gut aus, jedoch wirken die Schauplätze nicht detailliert.

ANKH: HERZ DES OSIRIS



Publisher: bhv
Entwickler: DECK13 Interactive GmbH
Erscheinungsjahr: 2006
erschienen auf: PC, Apple Mac, Linux
Engine: Ogre 3D

△ *Ankh II* bot leider nicht viel Neues. Viele Locations blieben gleich, und so sprechen viele Adventurefans auch nur von einer Art Erweiterung der Story, was ich jedoch nicht so sehe und was vom Entwickler auch nicht so gedacht ist. Es ist schon ein zweiter Teil mit einer weiterführenden Story. Die Grafik ist genau so kunterbunt und niedlich gelungen wie beim ersten Teil. Die Sprachausgabe ist zudem wieder hervorragend gelungen.

Die Testergebnisse lagen im 80- bis 90-Prozent-Bereich, was *Ankh II* wieder zu einem der besten deutschen Abenteuerspiele machte. Als Kopierschutz diente, wie bei alten LucasArts-Adventures, ein farbiges Coderad, mit dem man Informationen ins Spiel eingeben muss.

Seit dem Ende seines letzten Abenteuers ist es dem jungen Assil nicht gut ergangen: Seine Beziehung zu Thara ist in die Brüche gegangen und zu allem Überfluss wurde ihm auch noch das Ankh von fiesen Meuchelmördern gestohlen. Auch ist Osiris immer noch hinter ihm her, doch fehlt ihm zum Erlangen der endgültigen Macht noch eins: sein Herz. Dieses vor ihm zu erreichen ist nun Assils Aufgabe. Parallel zu dieser Haupthandlung und teilweise mit ihr verwoben werden die Schicksale des Pharaos sowie Tharas beleuchtet. Ersterer ist einer Verschwörung zum Opfer gefallen und muss nun als Sklave in einem seiner eigenen Steinbrüche schuften. Thara hat es sich hingegen zum Ziel gemacht, einen Fußballpokal zu stehlen und so den Pharao zu blamieren.

Einschätzung

Ankh II kommt zwar auf Grund der wenigen Neuerungen nicht ganz an den ersten Teil heran, ist aber trotzdem ein lustiges Adventure mit einer durchdachten Story und durchdachten Quests. Die Rätsel sind nicht zu leicht und nicht zu schwer. Somit ist *Ankh* sowohl für Gelegenheits- als auch für Profispieler gleichermaßen geeignet.

Anekdote

Für die Verpackung der Special Edition des zweiten *Ankh*-Teils zeichnete ich während meiner Zeit bei bhv verantwortlich. Das Design ist an das der ersten Special Edition angelehnt.



SHERLOCK HOLMES III: DIE SPUR DER ERWACHTEN



Publisher: Frogster
Entwickler: Frogwares
Erscheinungsjahr: 2006
erschienen auf: PC
Engine: unbekannt

Nach dem Erfolg von Frogwares mit dem vorherigen Sherlock-Holmes-Titel, dem *silbernen Ohrring*, hofften die Adventurefans erneut auf ein packendes Spiel. Leider konnte Frogwares die Hoffnung nicht aufrecht erhalten. Die Story ist zwar spannend, aber relativ kurz. Leider kommt das Spiel von der Technik und dem Detailreichtum her eher nach dem Spiel *In 80 Tagen um die Welt* vom gleichen Hersteller.

Sherlock Holmes und Dr. Watson untersuchen merkwürdige Vermisstenfälle, die im Zusammenhang mit den Aktivitäten einer Sekte zu stehen scheinen, die den Gott Cthulhu verehrt.

Einschätzung

Es zeigt sich, dass eine Story rund um Sherlock Holmes nicht immer zum Erfolg führt. In diesem Spiel gibt es zu viele Negativpunkte. Einer dieser negativen Aspekte sind die Geräusche, die gar nicht zu den Aktionen passen. Das Spiel ist

nicht schlecht, kommt aber bei weitem nicht an den erfolgreichen Vorgänger des Entwicklers heran.



Sherlock Holmes III

192

RUNAWAY II: DREAM OF THE TURTLE



Publisher: dtp entertainment AG
Entwickler: Pendulo Studios
Erscheinungsjahr: 2006
erschienen auf: PC
Engine: unbekannt

▼ier Jahre nach dem ersten Teil folgte die mit Spannung erwartete Fortsetzung des historischen Adventures, das dem Genre eine Wiederbelebung bescherte. Die Technik wurde noch ein bisschen erweitert. So wurde die Auflösung heraufgesetzt und die 3D-Technologie in die Charaktere implementiert, so dass deren Animationen noch weicher und realistischer wirkten.

Eines Tages schlägt Gina vor, die berühmten Wasserfälle auf der abgelegenen Insel Mala zu besuchen. Doch der spontane Flugzeugtrip zu dem abgelegenen Eiland wird ihnen zum Verhängnis. Das klapprige Flugzeug, das die beiden dorthin bringt, stürzt ab. Brian schnallt Gina den einzigen Fallschirm um und wirft sie aus dem Flugzeug – sie stürzt in eine Lagune. Brian selbst legt mit dem Flugzeug eine glückliche Bruchlandung hin und überlebt mit viel Glück. Doch Gina Timmins ist verschwunden. Fans von Runaway wissen Bescheid: Die kurvige Schönheit aus dem Adventurehit des Jahres 2003 steckt mal wieder in Schwierigkeiten. Also muss sich Brian Basco in *Runaway II* auf die Suche begeben. Und wieder ist Brian auf die unschätzbare Hilfe seiner Freunde Sushi und Oscar angewiesen. Neben einigen alten Bekannten trifft er auch jede Menge neue und mitunter sehr skurrile Charaktere. Eine dieser neuen Figuren ist die hübsche Lokelani. Brian trifft die hawaiianische Schönheit nach seiner Bruchlandung auf Mala. Trotz ihrer jungen Jahre hat sie bereits eine Karriere in Hollywood hinter sich und arbeitet nun in der recht verlassenen Strandbar am Luana Beach. Die kleine Insel ist erst der Anfangspunkt einer aufregenden Jagd um die ganze Welt. Undurchdringliche Wälder, paradiesische Strände, verschneite Berge, vergessene Zivilisationen, merkwürdige Typen und alte Freunde – all das und vieles mehr gibt es im zweiten Teil von Runaway zu entdecken.

Einschätzung

Der zweite Teil kann zu Beginn überzeugen. Die Grafik wirkt trotz klassischer 2D-Ansicht sehr gut gelungen und die Animationen sind durch die 3D-Technik sehr weich. Kleine Synchronisationsprobleme der Stimmen mit den Animationen sowie die abfallende Spieltiefe und Story stören den sehr positiven Gesamteindruck zum Ende hin etwas. Alles in allem trotzdem ein gutes Adventurepiel.



Runaway II
193

SCRATCHES

Publisher: Rondomedia
Entwickler: Nucleosys
Erscheinungsjahr: 2006
erschienen auf: PC
Engine: unbekannt



Rondomedia veröffentlichte Anfang 2006 ein düsteres Point-and-Click-Adventure, das gerade Freunde mysteriöser und gruseliger Adventures ansprach. *Scratches* bot dem Spieler vorgerenderte 3D-Grafik in der Auflösung 800×600, was zu diesem Zeitpunkt sicherlich nicht mehr dem Stand der aktuellen Technik entsprach. Die Sprachausgabe und die Sounduntermalung wurden geschickt eingesetzt, um den Spieler das eine oder andere Mal aufschrecken zu lassen. Die Rätsel sind sehr gut umgesetzt und machen durchweg Spaß.

Der Schriftsteller Michael Arthate zieht hinaus aufs Land, weit vor die Stadt Rothbury in England, um an seinem zweiten Horrorroman zu arbeiten. Ein altes viktorianisches Herrenhaus soll ihm die gewünschte Abgeschiedenheit und Ruhe bieten. Ruhe hatte augenscheinlich auch Mr. James T. Blackwood, als er seine Frau Mitte der 1960er-Jahre in eben diesem Haus tötete. Bevor er jedoch vor Gericht gestellt werden konnte, starb er an Herzversagen. Der Erbe des Hauses, ein angesehener Arzt und Freund der Familie, wohnte elf Jahre im Anwesen der Blackwood-Familie, bis er spurlos verschwand.

Michael erreicht im dichten Nebel die Pforten des Hauses. Die Zeit im alten Gemäuer scheint stehen geblieben zu sein. So finden sich allerorts Reliquien aus vergangenen Tagen, die eine Geschichte zu erzählen haben. Ein altes Telefon ist die einzige Verbindung zur Welt außerhalb des Anwesens. Der Spieler muss das Mysterium des Herrenhauses lüften.

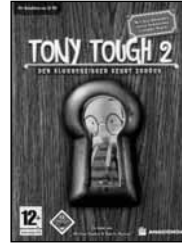
Einschätzung

Ich war sehr skeptisch, was das Spiel angeht, wurde aber sehr positiv überrascht. Oft bemängelt wurde in Testberichten die altbackene Grafik. Ich kann diese Mei-

nung nur bedingt teilen. Sie war zwar nicht auf dem aktuellen Stand der Dinge, aber sie war sehr passend. Die Soundeffekte wirkten sehr gruselig und ließen dem Spieler den einen oder anderen Schauer über den Rücken laufen. Das Spiel hat zudem, gerade von der Atmosphäre und von der Story her, verblüffende Ähnlichkeit mit dem ersten Teil der *Phantasmagoria*-Reihe. Wer also schon Sierras Meisterwerk mochte, wird an *Scratches* seine helle Freude haben.



TONY TOUGH II: DER KLUGSCHEISSER KEHRT ZURÜCK



Publisher: dtp Entertainment AG
Entwickler: Prograph Research
Erscheinungsjahr: 2006
erschienen auf: PC
Engine: unbekannt

In diesen Jahren hat es nur selten ein Adventure geschafft, die Fangemeinde zum Warten auf den neuesten Teil zu bringen. *Tony Tough* war so ein Spiel. Wirkte der erste Teil noch sehr retromäßig und in 2D, so wurde die Technik nun durch fertig gerenderte 2D-Hintergründe, auf denen 3D in Echtzeit gerenderte Figuren gelegt wurden, aufgewertet. Diese neue Technik klang gut, jedoch wurde sie nicht so gut umgesetzt wie bei einigen anderen Adventures. Die Hintergründe sahen, trotz des nicht einwandfreien Zusammenspiels mit den Charakteren, sehr gelungen aus.

1953: Der dreizehnjährige Tony Tough wächst in Washington auf, wo nur wenige Jahre zuvor im benachbarten Roswell angeblich die UFO-Landung stattfand. Als im Nachbarhaus eingebrochen wird und die alte Bewohnerin des Hauses vor Schreck an einem Herzanfall stirbt, fühlt sich Tough zu seinem ersten Fall als Detektiv berufen. Nach einigen Ermittlungen drängt sich ihm der Verdacht auf, dass die UFO-Landung in die Sache verstrickt ist.

Einschätzung

War der erste Teil noch ein Überraschungserfolg, so konnte der zweite leider nicht daran anknüpfen. Die Stimmen passen nicht zu allen Charakteren und im Spiel gibt es einige Bugs, die dem Spieler den Spielspaß schnell etwas vermiesen. Leider nur ein durchschnittlicher Nachfolger.



Tony Tough II
195

GEHEIMAKTE TUNGUSKA

Publisher:	Koch Media
Entwickler:	Animation Arts, Fusionsphere Systems
Erscheinungsjahr:	2006
erschienen auf:	PC
Engine:	unbekannt



Der Hauptbildschirm wird oben mit einem schwarzen und unten mit einem grauen, ledergemusterten Balken mit Goldkante eingerahmt. Oben sieht man Informationen zu Gegenständen und Personen, im unteren Balken wird das Inventar angezeigt. Ähnlich wie bei *Runaway* werden die Spielcharaktere in hoch auflösendem 3D dargestellt, während die Hintergründe entsprechend vorgerendert und animiert sind. Das Ergebnis sieht ebenfalls wie beim Pendant sehr gut aus. Die Bewertungen lagen zwischen 80 und 90 %.

Die junge Russin Nina Kalenkow will ihren Vater, den Wissenschaftler Vladimir Kalenkow, in dessen Forschungslabor in Berlin aufsuchen. Doch Kalenkows Büro im städtischen Naturkundemuseum ist verlassen und durchwühlt, der Forscher selbst spurlos verschwunden. Nina versucht, die Behörden einzuschalten, stößt aber allorts auf Schweigen, Beschwichtigungen und Halbwahrheiten. Zudem glaubt sich die junge Frau verfolgt. In ihrer Not wendet sie sich an die einzige vertrauenswürdige Person: Max Gruber, den Assistenten ihres Vaters, welcher sie zudem aus dem Hinterhalt eines falschen Polizisten befreit. Gemeinsam stöbert das Duo dem Geheimnis des verschollenen Forschers hinterher und kommt so zu Informationen rund um das so genannte Tunguska-Ereignis im fernen Sibirien. Vladimir Kalenkow hat angeblich Informationen zusammengetragen, die das Geschehen vor knapp 100 Jahren erklären könnten, bei dem eine große Explosion ganze Landstriche verwüstet hatte. Die Suche nach ihrem Vater führt Nina und Max über Moskau und die Antarktis sowie bis nach Tunguska selbst. Dabei sind ihnen stets die Häsher des FSB, des russischen Geheimdienstes, auf den Fersen, die Vladimir Kalenkow offensichtlich gefangen genommen haben und unter allen Umständen verhindern wollen, dass dessen Forschungsunterlagen an die Öffentlichkeit gelangen. Doch es gibt noch andere Verfolger: schwarze Kuttenträger, die ebenfalls eine Entdeckung des wahren Geheimnisses von Tunguska verhindern wollen.



Einschätzung

Dieses Adventure war besser als der zweite Teil von *Runaway*. Optisch können beide Spiele, dank ähnlicher Technologie, glänzen. *Geheimakte Tunguska* zeichnet sich jedoch durch mehr Tiefgang, logischere Quests sowie eine sehr durchdachte Story aus. Das Adventure war sehr beliebt und fand schnell viele Fans, die gespannt auf den Nachfolger warteten.

Geheimakte Tunguska

196

BAPHOMET'S FLUCH: DER ENGEL DES TODES



Publisher: THQ
Entwickler: Revolution Software
Erscheinungsjahr: 2006
erschienen auf: PC, Playstation 2, Xbox
Engine: Sumo Digital's Graphics Engine

Der vierte und bisher letzte Teil der Serie kommt wieder in 3D daher. Die Grafik war durchaus schön anzuschauen und hatte auch ihren eigenen Stil. Die Point-and-Click-Steuerung wurde wieder eingeführt, was der Bedienung sichtlich zu Gute kam.

Man begleitet George Stobbart, den Helden aller drei bisherigen Abenteuer. George hat sich zu Beginn des Abenteuers Hals über Kopf in die wunderschöne, aber auch mysteriöse Anna Maria verliebt. Als diese unter ungeklärten Umständen verschwindet, macht er sich natürlich auf die Suche nach ihr. Dabei stößt er auf eine Verschwörung, die sich um ein mysteriöses Artefakt mit verheerender Macht rankt. Die einzige Spur, die George bleibt, ist ein uraltes Manuskript, das angeblich den entscheidenden Hinweis auf eine mythische Substanz enthält, die seit mehr als zweitausend Jahren in Vergessenheit geraten ist. Einmal mehr sieht es so aus, als ob George Stobbart die Welt retten muss – ohne dass er es sich ausgesucht hätte ...

Einschätzung

Grafisch und auch von der Atmosphäre her gefiel mir der Titel durchaus sehr gut. Im Spiel gibt es kleine Actionszenen, die mir dagegen nicht so gut gefielen. Auch die Story fällt etwas ab und beginnt zudem am Anfang etwas undurchsichtig. Insgesamt ist der vierte Teil von *Baphomet's Fluch* jedoch gute Adventurekost.



DIE KUNST DES MORDENS

Publisher: dtp Entertainment AG
Entwickler: City Interactive
Erscheinungsjahr: 2006
erschienen auf: PC
Engine: unbekannt



Unter diesem etwas geheimnisvollen Namen erschien im Jahre 2006 ein Adventure aus dem Hause City Interactive. Vorgerenderte, aber zugleich brillante, Grafiken führten durch das Spiel. Das Inventory war unter dem Hauptbildschirm angesiedelt. Die Quests waren ziemlich leicht und das Spiel bot für den geübten Adventurefan lediglich eine Spieldauer von nur sechs Stunden.

FBI-Agentin Nicole Bonnet erhält ihren ersten Auftrag. Sie soll eine Serie makabrer Morde aufklären, der bisher eine ganze Reihe wohlhabender und einflussreicher Menschen zum Opfer gefallen ist. Die Waffe des Killers ist selten, und er hinterlässt eine ungewöhnliche Visitenkarte: Er schneidet seinen Opfern das Herz aus dem Körper. Das Abenteuer beginnt in New York. Die Jagd nach dem Killer führt die ehrgeizige Agentin Bonnet jedoch an unterschiedliche Schauplätze, wie beispielsweise in die peruanische Stadt Cusco, die einstige Hauptstadt des Inka-Reiches, und an den Rand des Amazonas-Regenwaldes. Wunderschön gerenderte Umgebungen sowie aufwändig gedrehte Filmszenen schaffen eine beklemmende, fesselnde Atmosphäre, der sich der Spieler nur schwer entziehen kann.

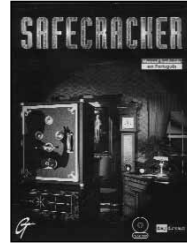
Einschätzung

Auf Grund der geringen Spieldauer und der leichten Rätsel fand das Spiel, trotz durchaus hübscher Grafik, keine große Fangemeinde. Dabei ist es gerade für Einsteiger ein gelungenes Adventure.



SAFECRACKERS

Publisher: JoWooD
Entwickler: Adventure Company
Erscheinungsjahr: 2006
erschienen auf: PC, Nintendo Wii
Engine: unbekannt



Safecrackers bot nichts weltbewegend Neues, aber die Beschreibung des Produktes machte die meisten einfach neugierig. Hinter einer interessanten Story befinden sich sehr viele kleine Knobelrätsel. Die Atmosphäre ist jedoch leider weniger spannend aufgebaut. So wird zum größten Teil auf Bewegung der Szenen verzichtet, es gibt keine Dialoge und auch die Sprachausgabe klingt mit ihrem Akzent nicht sehr professionell.

Die Spieler übernimmt die Rolle eines Safeknacker-Experten. Die reiche Familie des vor kurzem verstorbenen Milliardärs Duncan W. Adams beauftragt ihn, sein Testament zu finden. Der exzentrische Adams sammelte jede Menge Geldschränke und hat das Testament in einem seiner 30 Safes versteckt. Überall in seiner luxuriösen Villa muss man nach hilfreichen Hinweisen suchen, um die Safes zu knacken. Es geht um sehr viel Geld!

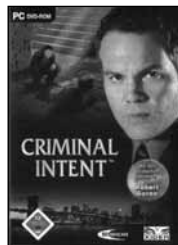
Einschätzung

Ein sehr ähnliches Spiel ist zirka zehn Jahre vor diesem Release erschienen. Wer kleine Rätsel mag und sich auch kleinen Knocheleien stellen möchte, der ist hier genau richtig.



CRIMINAL INTENT

Publisher:	Xider Games (bhv)
Entwickler:	Legacy
Erscheinungsjahr:	2007
erschienen auf:	PC
Engine:	unbekannt



Criminal Intent ist das Spiel zur TV-Serie »Law & Order: Criminal Intent«, die einige Zeit lang wöchentlich bei Vox ausgestrahlt wurde. Die Serie ist schon sehr realitätsgetreu und zeigt die Arbeit der Detektive Alexandra Eames und Robert Goren. Eine Folge der Serie dauert zirka 45 Minuten. Die Ermittlungsarbeit von Robert Goren kann man dabei auch als psychologisch sehen, da er mit gezielten Fragen und auch bestimmten Fragearten versucht, die Ermittlungen voranzutreiben und dem Mörder auf die Schliche zu kommen. Die PC-Umsetzung ist eine der besten Umsetzungen einer TV-Serie, wenn man nach den Durchschnittsbewertungen der Magazine (Online und Print) geht. Die Grafik war zwar beim Release schon etwas veraltet, da das Spiel in den USA bereits 2005 erschienen ist, aber trotzdem macht es durchweg Spaß. Im Spiel ermittelt nur Robert Goren, jedoch sind noch weitere Originalschauspieler der TV-Serie mit dabei wie beispielsweise Captain James Deakins. Die Lokalisation ist sehr gut gelungen. Neben vielen Grafiken wurden sämtliche Texte ebenfalls ins Deutsche übersetzt. Dazu wurde der Sprecherwahl eine große Bedeutung zugemessen. Robert Goren wurde vom Originalsynchrosprecher Christian Weygand gesprochen. Die perfekt passende Musik vermittelt den Eindruck, als würde man tatsächlich selber in der TV-Serie mitspielen.

Die Rätsel sind sehr abwechslungsreich. Es müssen nicht nur Gegenstände eingesammelt und angewendet werden, es müssen zum Beispiel auch Schieberätsel gelöst oder bestimmte zerbrochene/zerrissene Gegenstände wieder zusammengefügt und analysiert werden, damit man sich das Ergebnis der Analyse dann im Labor abholen und erklären lassen kann.

Die Konversationen wurden anders als in vielen anderen Adventures gestaltet. Man wählt keine verschiedenen Sätze aus, sondern kann sein Gegenüber in bestimmten Tonarten befragen. Fragt man zum Beispiel zu ernst, bekommt man womöglich erstmal keine Informationen mehr. Fragt man zu freundlich, wird man eventuell vom Gegenüber nicht ernst genommen.

Die Grafik ist vorgerendert. Die Charaktere bewegen sich zwar, gehen aber außer Robert Goren nicht umher. Geht man mit Goren aus dem Bild heraus, erscheint ein neues Bild. Die Grafik wirkt oft etwas verschwommen, was dem Spielspaß aber keinen Abbruch tut.

Detektiv Robert Goren muss vier knifflige Mordfälle aufklären, die (wie sich erst am Ende herausstellt) zusammenhängen. Es gilt, Leute zu befragen, Gegenstände zusammenzusetzen und Beweise zu sichern.

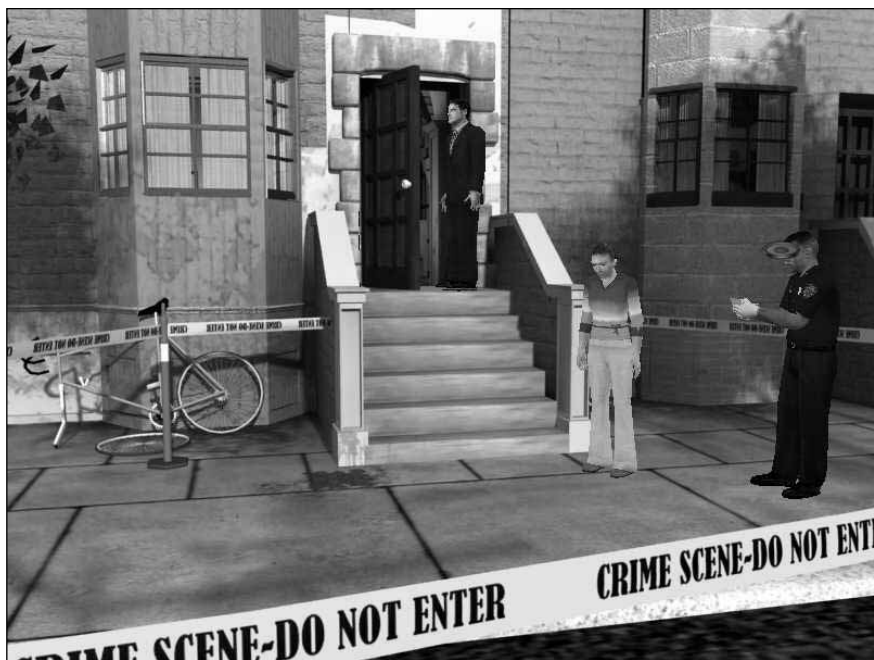
Einschätzung

Criminal Intent ist ein solides Adventure, das durch seinen Inhalt und seinen Umfang glänzt und ist auf jeden Fall allen zu empfehlen, nicht nur Fans der TV-Serie.

Anekdote

Ich habe das Spiel damals bei bhv angeboten bekommen und nachdem ich die Einschaltquoten nachgeprüft und mir das Spiel angeschaut hatte, war mir sofort klar, dass es sich um ein gutes Spiel handelt. Bei den ganzen Lokalisationsarbeiten war mir stets wichtig, soviel wie möglich übersetzen zu lassen. So wurden auch belanglose Bilder, Zettel oder Pizza-Flyer übersetzt. Die Magazine haben das entsprechend gewürdigt und positiv bemerkt. Bei der Stimme des Hauptcharakters war mir klar, dass man dort auf den Originalsprecher zurückgreifen muss. Die Sprachaufnahmen fanden in Düsseldorf statt, haben 1½ Tage gedauert und sehr viel Spaß gemacht. Die gesamten Sprachaufnahmen dauerten zirka zwei bis drei Wochen.

Während der Lokalisationsarbeiten wollte ich dann mal Montagabends in die TV-Serie reinzappen, schaltete nach zirka 10 Minuten weiter und dachte mir: »Oh Mann, das war ja langweilig«, weil ich die Zusammenhänge nicht verstanden hatte. Ich habe dann einige Wochen später einen zweiten Versuch unternommen, mir die Serie von Anfang an angeschaut und siehe da, sie gefiel mir ausgezeichnet und wurde schnell zu meiner Lieblingskrimisendung.



BONE GOLD: FLUCHT AUS BONEVILLE / DAS GROSSE KUHRENNEN



Publisher:	Xider Games (bhv)
Entwickler:	Telltale
Erscheinungsjahr:	2007
erschienen auf:	PC
Engine:	Telltale-Tool

Bone Gold beinhaltet die zwei bisher erschienenen Spiele von Bone. Das Spiel ist von Telltale, die auch die neue Umsetzung von *Sam & Max* entwickelt haben. Bone spielt sich komplett in 3D-Grafik, die sehr gut gelungen ist. Die Animationen sind weich und schön anzusehen. Wer sich das Spiel anschaut, denkt jedoch, dass es sich hauptsächlich um ein Kinderspiel handelt. Es ist ein klassisches Point-and-Click-Adventure. Man nimmt bestimmte Gegenstände, benutzt diese mit anderen und führt Dialoge in bestimmten Reihenfolgen. Einige Zwischensequenzen lockern das Spielgeschehen auf und bringen zusätzlichen Spaß. Die Sprachausgabe ist von der Qualität her sehr gut gelungen, einzig die Sätze sind teilweise etwas zu lang übersetzt. Man steuert einen von drei Knochen (Bones), die da heißen: Fone, Smiley und Phoney Bone. Bekannte deutsche Synchronsprecher verleihen den drei Cousins optimal Ausdruck: So ertönen beispielsweise die Stimmen von Homer Simpson (Norbert Gastell), George Stobbart aus *Baphomets Fluch* (Alexander Schottky) sowie Guybrush Threepwood aus *Monkey Island* (Norman Matt).

In der ersten Episode *Bone: Flucht aus Boneville* werden die Bone-Cousins aus Boneville verjagt und verlieren sich in der Wüste. Jeder auf sich allein gestellt, entdecken sie dabei eine neue, sehr merkwürdig anmutende Welt und erleben skurrile Abenteuer. Im zweiten Teil *Bone: Das große Kuhrennen* wirbt Fone Bone um die Gunst eines schönen Mädchens. Phoney Bone wittert derweil mal wieder ein gutes Geschäft und benötigt dafür die Hilfe seines überdrehten Cousins Smiley, um beim alljährlich stattfindenden Kuhrennen möglichst viel Geld zu ergaunern.



Einschätzung

Das Rad wird nicht neu erfunden und leider hat man den Eindruck, dass das Spiel eher für Kinder ist, wobei das so wohl nicht beabsichtigt war. Alles in allem trotzdem ein solides Adventure, leider nur mit zu wenig Spieldauer, da Profis das Adventure locker in unter zehn Stunden durchhaben.

MASTER OF DISASTER: CHAOTEN, QUOTEN UND MONETEN



Publisher:	Atari
Entwickler:	Odyssey
Erscheinungsjahr:	2007
erschienen auf:	PC
Engine:	unbekannt

Master of Disaster ist eigentlich kein klassisches Adventure. Ich gebe Atari jedoch Recht, es trotzdem in das Genre der Adventures zu platzieren. Man sieht zumeist eine Kulisse mit mehreren Räumen. Darin muss man dann Gegenstände finden und diese mit anderen Gegenständen kombinieren oder an bestimmten Plätzen platzieren. Das Spiel ist komplett in 3D. Die Kameraansicht ist voreingestellt. Berührt man den Bildschirmrand, schwenkt die Kamera in die nächste Szene, was manchmal etwas nervig ist, wenn man zum Beispiel nur im Menü unten einen Gegenstand auswählen wollte. Die Grafik gefällt mir sehr gut. Die Objekte sind detailliert und schön texturiert. Unten links sieht man eine kleine Übersichtskarte, wo sich gerade andere Personen befinden und wo diese hinschauen. Dabei wird ein Sichtkegel dargestellt, wie viele ihn zum Beispiel von den *Commandos*-Spielen her kennen.

Die Quests sind zumeist sehr logisch, auch wenn die Hintergrundstory etwas merkwürdig ist, was aber nicht weiter stört. So muss man am Anfang in einer Turnhalle die Kraftgeräte manipulieren und in der Umkleidekabine die Aufputschmittel austauschen. Zudem kann man in der Dusche das Wasser abdrehen, was einem mehr Zeit für die anderen Fallen lässt. Das klingt alles ganz einfach, ist es aber meistens jedoch nicht. Denn der Gegner darf die Spielfigur nicht sehen. So muss man sich beispielsweise im Umkleideschrank verstecken, wenn der Gegner im Anmarsch ist. Wird man entdeckt, dann verliert man ein Leben. Man hat insgesamt pro Spielrunde drei Leben.

In jeder Episode muss eine bestimmte Anzahl von Streichen gespielt werden, damit man sie geschafft hat. Mit jeder Episode werden die Streiche komplizierter und schwerer. Da kann es vorkommen, dass man auch mal zwei Gegenstände für einen Streich benutzen muss. Trotzdem bleiben die Quests zumeist auch da sehr logisch.

Sprachausgabe gibt es nur in den Intros, die in Form einer kurzen Nachrichtensendung gezeigt werden. Die Sprache während des Spiels gleicht einem Flüstern, was auch gut so ist. Es passt einfach zur Cartoon-Grafik des Spiels.

Einschätzung

Es ist etwas anderes als ein klassisches Adventure, jedoch kann ich jedem nur empfehlen, das Spiel anzuspielden. Es beinhaltet sehr viele Adventure-Elemente, bietet logische Quests und verfügt über eine sehr schöne Grafik.

Anekdote

Ich kenne das Spiel bereits schon seit vor der Veröffentlichung durch Atari. In meiner Funktion als Produktmanager bei bhv habe ich es angeboten bekommen. Meine Idee war es, für die Sprachausgabe die Synchronstimme von dem Comedian Elton zu gewinnen, weil eine Figur aus dem Spiel dem bekannten Elton ein wenig ähnlich sieht. Letztlich hat jedoch Atari den Zuschlag bekommen.



SIMON THE SORCERER: CHAOS IST DAS HALBE LEBEN



Publisher:	RTL Enterprises
Entwickler:	Silver Style Entertainment
Erscheinungsjahr:	2007
erschienen auf:	PC
Engine:	unbekannt

Silver Style zeichnete für die Entwicklung des vierten Teils verantwortlich und beging dabei im Gegensatz zu den vorangegangenen Spielen mehrere Fehler. Leider kam die Grundversion mit einigen schweren Bugs daher. Die durchaus schöne Adventure-Welt, durch die Simon geht, wird durch diese Abstürze leider sehr getrübt. Zwar gibt es einige lustige Anlehnungen an Filme und andere Spiele, jedoch werden der Spielwitz und die Storyqualität der ersten drei Spiele nicht erreicht. Die Bewertungen für das Spiel waren leider nur noch durchschnittlich. Und das, wo die *Simon*-Reihe bisher immer für Qualität, Spielwitz und gute Bewertungen stand.

In einem Traum erscheint Simon eine ihm bekannte junge Lady: Alix, die Enkelin des Zauberers Calypso, der Simon damals zum ersten Mal in die Zauberwelt rief. Alix berichtet, dass die ferne Dimension in schrecklicher Gefahr sei und dass er gebraucht würde, um die Bewohner vor dem Übel zu retten. Simon sagt natürlich zu, ihr zu helfen. In der Zauberwelt angekommen, findet Simon zunächst alles unverändert vor. Seltsam ist nur, dass sämtliche Leute, auf die er trifft, ihn bestens kennen und ihn an Gefallen erinnern, die er ihnen angeblich gestern versprochen hat. Sie werden ihn doch nicht etwa verwechseln? Als er auch noch Alix trifft und diese ihm sagt, dass sie ihn nicht zur Hilfe gerufen hätte, ist das Verwirrspiel perfekt! Simon findet schließlich heraus, dass es einen Doppelgänger von ihm gibt. Er muss hinter das Geheimnis kommen, wer sich in seinen Doppelgänger verwandelt hat und vor allem, was diese Person vorhat.

Einschätzung

Leider kommt der vierte Teil bei weitem nicht an die Vorgänger heran und schreckt dazu noch mit üblen Bugs ab. Die Story ist mittelmäßig. Das Spiel hat die vielen Fans der einstigen anspruchsvollen Serie allesamt vertrieben. Bleibt zu hoffen, dass es in der Zukunft eine Comeback-Version in alter Qualität geben wird.



JACK KEANE

Publisher: 10Tacle
Entwickler: DECK13 Interactive GmbH
Erscheinungsjahr: 2007
erschienen auf: PC
Engine: Ogre 3D



△ uf *Jack Keane* hatte ich mich bereits im Vorfeld sehr gefreut. Es ist von Deck 13 – den *Ankh*-Machern – und sollte laut der Vorberichte noch detaillierter sein als *Ankh*. Es basiert auf der gleichen Engine wie *Ankh*. Das Spielgeschehen wird in 3D angezeigt. Die Sprachausgabe ist mundsynchron, was mir sehr gut gefiel. Allerdings fand ich die Besetzung nicht optimal getroffen. Es gab zu viele Stimmen, die einfach nicht zur Personen passten. Die Grafik ist für ein 3D-Spiel schon sehr detailliert, was mir sehr gefallen hat. Auch das Wasser des Meeres sieht sehr realistisch aus. Im Grunde kann man sagen, dass *Jack Keane* der große Bruder von *Ankh* geworden ist, auch weil die Optik der von *Ankh* schon sehr ähnelt. Was mir nicht so gut gefiel, waren die Story und die Rätsel. Zu viele Gegenstände müssen eingesammelt und kurze Zeit später benutzt werden – also meistens ein oder zwei Szenen später ... Die Story ist nicht so logisch und oft aus der Luft gegriffen. Viele Gags sind auch nicht so gut in Szene gesetzt, wie das noch bei *Ankh* der Fall war. Viele Schilder wurden auch im Englischen belassen, was den Spieler manchmal etwas verwirrt.

Aus Geldnot willigt Jack Keane ein, einen Agenten zu der mysteriösen Insel Tooth Island zu befördern. Als Jack allerdings dort ankommt, zerschellt sein Schiff an der Küste und kurze Zeit später wird der Agent ins Dickicht gezogen. Tooth Island wird von dem seltsamen Doctor T. beherrscht, der Fleisch fressende Pflanzen züchtet und ein finsternes Spiel mit dem britischen Empire spielt. Zudem scheint er Jack zu kennen, obwohl sich dieser nicht daran erinnern kann, jemals auf der Insel gewesen zu sein. Eine haarsträubende Jagd quer über Tooth Island führt schließlich zur Auflösung der Rätsel um Jacks Vergangenheit und zu einem fulminanten Showdown gegen einen finsternen Widersacher und dessen Schergen.



Einschätzung

Ich denke, dass das Spiel Licht und Schatten hat. Sehr schöne Grafik und Detailverliebtheit auf der einen Seite, die Rätsel sehr einfach und oft nicht logisch sowie eine durchschnittliche Story auf der anderen Seite. Trotzdem kann ich es uneingeschränkt allen Adventure-Spielern empfehlen, die diese Art von Adventures mögen. Meiner Meinung nach ist *Jack Keane* ein erwachsenes *Ankh* mit weitaus mehr Details.

SAM & MAX: SEASON ONE



Publisher:	JoWooD
Entwickler:	Telltale
Erscheinungsjahr:	2007
erschienen auf:	PC
Engine:	Telltale-Tool

Sam & Max: Season One ist eigentlich der zweite Teil des beliebten *Adventures*, welches 1993 von LucasArts für den PC erschienen ist. Da LucasArts seine Pläne verwarf, einen Nachfolger zu machen, nachdem man bereits mit dem Projekt begonnen hatte, sicherten sich die ehemaligen LucasArts-Mitarbeiter, die an dem Nachfolger bereits arbeiteten, unter dem neuen Label Telltale die Rechte an dem Spiel, die 2005 frei geworden waren. Das Spiel erschien ab Mitte/Ende 2006 in einzelnen Episoden in den USA, welche für einen Stückpreis von rund 10 Dollar erworben werden konnten. Die deutsche Fassung erschien im Juli 2007 und wurde von JoWooD lokalisiert und vertrieben. Die *Season One* umfasst alle sechs Episoden.

Die Hauptrollen spielen ein Hund (Sam) und ein etwas überdrehter Hase (Max). Die Spielorte sind hauptsächlich in allen Episoden die gleichen: eine Straße mit einem Supermarkt, zwei zumeist leer stehende Läden, ein Büro und ein weiterer Laden. In jeder Episode verändert sich in dieser Straße etwas. Der Supermarkt wird von Bosco geführt, der sich in der jeder Episode anders verkleidet. Die leeren Läden sind manchmal auch besetzt. Der Laden an der Ecke, Sybills Laden, ändert eigentlich mindestens zu jeder Episode die Art des Geschäfts, manchmal sogar mehrmals in einer Episode. In allen Episoden gibt es zudem Schauplätze, zu denen man mit dem Auto hinfahren kann um dort weiter zu ermitteln. Das kann mal der Mond, mal ein Theater, ein TV-Studio oder auch mal das Weiße Haus sein, weil Max im Verlauf der Episoden zum Präsidenten der USA gewählt wird.

Die Episoden sind eigentlich alle abschließend, jedoch bauen viele Gags und Witze auf den vorherigen Episoden auf und werden vermutlich nicht verstanden, wenn man diese nicht gespielt hat. In der Episode 5 wurde sogar die eigentlich vom Grunddesign her gleich gebliebene Straße für Teile des Spiels in eine digitale Internet-Straße umgestaltet. Viele Rätsel hängen mit den anderen Charakteren Bosco (dessen Erfindungen im Laden mit jeder Episode teurer werden), Sybill (die erfolglos in jedem Job ist und daher den Job des Öfteren wechselt) sowie der Ratte Jimmy zusammen und können nur mit ihnen gelöst werden.

Das Spiel findet komplett in 3D statt. Es gibt fest Kamerapositionen, die sich verändern, je nachdem, wohin man Sam steuert. Max läuft die ganze Zeit wild umher, begleitet aber trotzdem Sam bei fast jedem Schauplatzwechsel. Leider wurden viele Schilder und Ähnliches nicht übersetzt. Die Sprachausgabe ist hingegen sehr gut gelungen. Man hört als Max die deutsche Stimme von Bart Simpson, die perfekt passt. Die Pluspunkte des Spiels sind definitiv die Sprachausgabe, die

zusätzlichen Schauplätze und die Gags. Die zwei Minuspunkte sind leider die kurze Spieldauer von rund zwei bis drei Stunden pro Episode und die zumeist gleich bleibende Hauptstraße im Spiel.

Für mehr Spielspaß ist jedoch bereits gesorgt, da es ab Ende 2007 die neue Season Monat für Monat im Internet zu kaufen gab. Zudem ist auch wieder ein Release für Deutschland geplant.

Einschätzung

Die erste Season von *Sam & Max* hatte von den Fakten her eigentlich nicht das Zeug zu einem tollen Adventure, jedoch überzeugen hier der Witz, die Lokalisation und vor allem die Technik. Ein Paradebeispiel dafür, dass Adventures in 3D gut, ja sogar richtig gut sein können.

Anekdote

In meiner Zeit bei bhv als Produktmanager wusste ich zwar, dass wir uns bemühten, *Sam & Max* zu vertreiben, aber ich muss gestehen, selbst als großer Adventurefan hatte ich das Original nie gespielt. Als wir dann auf einer Tagung einige Titel vorstellten und noch Zeit war, zeigte meine Kollegin einen Ausschnitt aus der ersten Episode. Alle Leute, inklusive mir, waren total begeistert und wollten das Spiel haben. Meine Kollegin verhalf mir dann zur ersten Episode bereits Ende 2006 (vielen Dank Poly :-)), und so habe ich mich nun auch mit dem *Sam & Max*-Virus infiziert.



AURA II: DIE HEILIGEN RINGE



Publisher:	Dreamcatcher Interactive
Entwickler:	Streko Graphics
Erschienen:	2007
Systeme:	PC
Engine:	unbekannt

Nach dem ersten Teil erschien 2007 mit den *Heiligen Ringen* der zweite Teil von *Aura*. Am Spielprinzip wurde nichts geändert. Wie gewohnt steuert man den Spieler durch vorgeschriebene Kameraperspektiven und hat nicht viel Bewegungsfreiheit.

Nachdem man in den Besitz einiger Ringe gekommen ist, die dem Träger sehr viel Macht bescheren, wird dem Spieler klar, dass man einige Gegner hat, die versuchen, an die Ringe zu gelangen, um deren böse Absichten in Taten umzusetzen. Ziel des Spielers ist es, die Ringe zu beschützen und an die rechtmäßigen Eigentümer zurückzugeben.

Einschätzung

Auch in diesem Spiel gibt es eine Menge an Rätseln, vielleicht zu viele Rätsel. Die Story ist etwas verwirrend. Dafür ist die Grafik wie immer sehr schön anzusehen, auch wenn sie leider keine Bewegungsfreiheit bietet. Alles in allem ein eher mittelprächtiges Adventure, das dementsprechende Bewertungen erhalten hat.



SINKING ISLAND: MORD IM PARADIES



Publisher: Xider (bhv)
Entwickler: Micro Aplication
Erscheinungsjahr: 2007
erschienen auf: PC
Engine: unbekannt

Sinking Island erschien im Oktober 2007 und ist vom bekannten Autoren und Entwickler Benoît Sokal, der bis dato vor allem als Comicbuchzeichner sowie als Entwickler der bekannten *Syberia*-Reihe in Erscheinung getreten ist. Seine Produktionsfirma heißt White Birds, unter der auch *Sinking Island* erschienen ist. Das Adventure spielt in vorgerenderten Hintergründen, bei dem man seine Spielfigur mit der Maus steuert. Gelangt diese zu bestimmten Bereichen, wird eine neue Spielszene eingeblendet. Auf dem Bildschirm verändert sich der Cursor, wenn man mit Objekten agieren kann. Dann wird eine Nahaufnahme gezeigt, in der man diese dann aufnehmen kann. Leider kommt es hier oft vor, dass die



Spielfigur zwar eine Animation zeigt, wie sie einen Gegenstand aufnimmt, dieser aber etwas entfernt ist. Die Sprachausgabe ist leider nur mäßig gelungen, da die Rollenbelegung oft einfach nicht passt. Auch die Sprachanimationen sehen nicht sehr schön aus, weil einfach nur der Mund ein wenig auf und zu gemacht wird. Sehr gut gefiel mir jedoch die Atmosphäre, die das eine oder andere Mal eine Gänsehaut verursachte. Ich würde das Spiel von der Umgebung her mit dem ersten Teil von *Phantasmagoria* und *Lighthouse* vergleichen. Die Rätsel sind stimmig und wirken logisch. Was mir persönlich nicht ganz so gut gefällt, ist, dass man Rätsel in einem System zusammenfügen muss und man dann gesagt bekommt, ob die Vermutungen stimmen oder nicht: Man platziert Verdächtige, Spuren, Beweise und Ähnliches auf vorgegebenen Feldern und erhält dann ein Ergebnis. Erst dann geht es weiter.

Walter Jones ist tot. Die Leiche des eigenwilligen Milliardärs wurde auf der Insel Sagorah aufgefunden. Der erfahrene Polizei-Ermittler Jack Norm wird zu Hilfe gerufen: Eine mörderische Jagd auf der einsamen, tropischen Insel beginnt. Zehn Personen waren zum Zeitpunkt der Tat auf Sagorah – zehn Verdächtige, alle mit einem Motiv, um den ungeliebten Magnaten zu töten. Oder war es doch nur ein Unfall? In der Rolle von Jack Norm hat der Spieler nur drei Tage Zeit, diesen Fall zu lösen – denn die Insel droht langsam aber sicher in den Fluten zu versinken.

Einschätzung

Trotz kleiner negativen Eigenschaften kann ich dieses Adventure jedem Adventure-Freund empfehlen. Ein Nachfolger ist für 2009 angekündigt worden.

BELIEF & BETRAYAL: DAS MEDAILLON DES JUDAS

Publisher:	DTP Entertainment AG
Entwickler:	Artematica
Erschienen:	2007
Systeme:	PC
Engine:	unbekannt



▽orgenderende Hintergründe in einer hohen Auflösung bot *Belief & Betrayal*. Leider wurde da bei der Entwicklung anscheinend nicht optimal gearbeitet, weil es trotz – zu dieser Zeit – aktueller Hardware durchaus Ruckler gab. Bei der Sprachausgabe wurden bekannte Sprecher verpflichtet. Jonathan Danter, ein Reporter, möchte ein Interview mit einem hohen Oberhaupt der Kirche, Kardinal Gregorio, führen. In der Nacht vor diesem Termin erhält er von der Polizei die Information, dass er in Gefahr schwebt und sofort nach England gebracht werden muss. Man erfährt, dass sein Onkel sowie einige wichtige Personen des kirchlichen Geheimdienstes ermordet wurden. Da Jonathan der letzte lebende Verwandte ist, steht auch er auf der Mordliste. Er beginnt trotz der Gefahr auf eigene Faust zu ermitteln und lernt die junge Katrin McKendal sowie den Computerexperten Damien kennen, die ihm beide helfen werden. Zwischenzeitlich kann man jede der drei Personen steuern.

Einschätzung

Ein grafisch ansprechendes Point-&-Click-Adventure. *Belief & Betrayal* bot eine hochauflösende Grafik. Die Rätsel waren logisch, für geübte Adventurespieler jedoch leider zu leicht. Sehr gut und abwechslungsreich ist die Möglichkeit, im Spiel teilweise zwischen den drei Charakteren hin und her zu schalten. Ein gelungenes Spiel, welches Bewertungen im 70er-Bereich erhielt, die völlig gerechtfertigt waren.



ANKH: KAMPF DER GÖTTER



Publisher: Xider Games (bhv)
Entwickler: DECK13 Interactive GmbH
Erscheinungsjahr: 2007
erschienen auf: PC
Engine: Ogre 3D

△ *Ankh – Kampf der Götter* ist der dritte Teil der Adventure-Serie um den Hel-den Assil. Das Spiel setzt auf die gleiche Technik wie bereits die beiden vor-angegangenen Teile. Es ist genauso farbenfroh und wieder komplett in 3D. Im Gegensatz zum zweiten Teil gibt es hier jedoch wieder zahlreiche neue Orte zu erkunden. Die Stimmen wurden wieder durch sehr bekannte Synchronsprecher wie zum Beispiel Ben Stiller, Justus Jonas, John Cleese und Samuel L. Jackson be-setzt.

In *Ankh – Kampf der Götter* streiten sich die ägyptischen Gottheiten um die Vor-herrschaft und Assil steckt mal wieder mittendrin. Zusammen mit Freundin Tha-ra muss er verhindern, dass der bössartige Gott Seth den Wettstreit gewinnt und Ägypten seiner Schreckensherrschaft unterwirft. Alle Schauplätze im neuen *Ankh*-Abenteuer wurden komplett neu gestaltet; so verschlägt es den Spieler un-ter anderem in die ägyptische Glücksspiel-Hochburg Luxor und in ein Wikinger-dorf im nordischen Eis.

Einschätzung

Bot der zweite Teil außer der Story nicht viel Neues, so macht der dritte Teil wie bereits das Debütspiel alles richtig. Viele Schauplätze gilt es zu erkunden. Diese wurden durch eine liebe-volle Grafik in Szene gesetzt. Dank der schönen Atmosphäre und der gelungenen Sprachaus-gabe macht das Spiel einfach Spaß. Ich kann das Spiel jedem Adventurefan nur empfehlen!



AL EMMO: DAS WILD-WEST-ADVENTURE



Publisher:	Rondomedia
Entwickler:	Himalaya
Erscheinungsjahr:	2007
erschienen auf:	PC
Engine:	AGS

Mit dem Freeware-Tool »Adventure Game Studio« wurde *Al Emmo* von den Himalaya Studios entwickelt. Da das Tool kostenlos zu benutzen ist, befürchteten viele Spieler ein Adventure im Stil der zahlreichen Remakes von bekannten Spielen, die es zumeist kostenlos im Internet gibt. Die Grafik ist vorgehend und wirkt von der Qualität her wie ein Adventure aus den 1990er-Jahren. Die Sounduntermalung bietet gerade musikalisch sehr viel Abwechslung und nervt den Spieler auch nach längerer Zeit nicht wie bei vielen anderen Adventures. Auch die witzigen Dialoge kommen gut rüber und sind gut in Szene gesetzt. *Al Emmo* ist ein Spiel der alten Schule, das spielerisch der goldenen Adventure-Ära entstammen könnte.

Der liebenswürdige Trottel Al Emmo, den der Spieler auf der Suche nach einer Partnerin durch den Wilden Westen begleitet, muss sich selbst vom Erzähler ständig schnippische Bemerkungen anhören, die unmissverständlich klar machen, für wie aussichtsreich er die Bemühungen des sympathischen Antihelden hält. Bis Al die Frau seiner Träume und den verschollenen Schatz der Azteken gefunden hat, vergeht einiges an Zeit.

Einschätzung

Dieser Retro-Stil kam schon bei vielen Spielen an und stört auch hier nicht sonderlich. Die Dialoge sind gut und auch die Musik ist okay. Der Inhalt hätte auch

ein halbes Larry-Spiel sein können, zumal der Held Al heißt, was gezielt auf den Larry-Schöpfer Al Lowe abzielen könnte. Trotz der simplen Engine ein Spiel, das Spaß macht und im unteren Preissegment angesiedelt war.



SAM & MAX: SEASON TWO



Publisher:	Telltale
Entwickler:	Telltale
Erscheinungsjahr:	2007/2008
erschienen auf:	PC
Engine:	Telltale-Tool

Nach den sehr erfolgreichen ersten sechs Folgen der *Season One* veröffentlichte Telltale im November 2007 die erste von weiteren sechs Folgen der neuen *Season Two* im Internet. Man kann jedoch davon ausgehen, dass es wieder eine deutsch lokalisierte Fassung auf DVD-ROM geben wird, nachdem alle sechs Folgen veröffentlicht wurden. Die Grafik ist im Prinzip mit der ersten Staffel gleichzusetzen. Auch viele Gebäude in der obligatorischen Straße sind wieder die gleichen. Dieses Mal gibt es aber ein bisschen mehr Abwechslung durch andere Schauplätze. Etwas Beruhigendes: Sam & Max reden in der Originalfassung genau solch wirres Zeug wie in der deutschen Fassung! Die Stimmen passen gut und die Rätsel sind in der typischen *Sam & Max*-Manier. Da in der Welt von Sam & Max immer alles etwas anders ist, ist das auch an Weihnachten so. In der ersten Episode der zweiten Season, *Ice Station Santa*, läuft nämlich der Weihnachtsmann Amok und schießt mit einer Maschinenpistole aus seinem Haus am Nordpol. Generell lieben Sam & Max wilde und vor allem unnötige Schießereien, jedoch wissen sie nicht, wie sie ihn wieder zur Vernunft bringen können. In der zweiten Episode, *Moai Better Blues*, verschrägt es die beiden Helden auf die Osterinsel. Irgendwas scheint mit den Steinköpfen nicht zu stimmen: Sie sind in Angst, weil der Vulkan der Insel explodieren soll. Selbst das Bermudadreieck spielt in diesem Teil eine Rolle. In der dritten Episode geht es dann um Zombies. In *Night of the Raving Dead* müssen Sam & Max deren Herkunft erkunden. Übrigens spielt der bekannte Bosco in dieser Folge nicht mit! Die Episoden vier (*Chariots of the Dogs*) und fünf (*What's new, Beelzebub?*) im April 2008 runden die Season, die im Gegensatz zur ersten Season ein Spiel weniger beinhaltet, ab.

Einschätzung

Der gewohnte Spielwitz wird auch in dieser Season wieder sehr gut übergebracht. Leider gibt es wieder zu viele gleiche Orte und Personen. So dürfen Bosco und auch Sybill zumeist nicht fehlen. Hier sollte sich Telltale überlegen, in der dritten Season einen neuen anderen Weg zu gehen, da bereits erste Kriken laut wurden, dass dies auf Dauer langweilig würde. Trotzdem darf man gespannt sein, wie die neuen Seasons weitergehen. Ich denke, dass *Sam & Max* auch in der neuen Staffel jedem Adventurefan zu empfehlen ist.



Sam & Max: Season II
215

EVERLIGHT: ELFEN AN DIE MACHT!



Publisher:	Atari
Entwickler:	Silver Style Entertainment
Erscheinungsjahr:	2007
erschienen auf:	PC
Engine:	unbekannt

Nachdem Silver Style Entertainment den vierten Teil der *Simon*-Reihe nicht gerade liebevoll umgesetzt hatte, warteten viele Adventure-Fans gespannt darauf, was der Entwickler mit seinem neuesten Spiel abliefern würde. Der Vergleich von *Everlight* mit *Simon IV* war eigentlich das am häufigsten genannte Kriterium, da die Optik durchaus sehr ähnlich wirkte. *Everlight* hätte mit *Simon* in der Hauptrolle durchaus auch als fünfter Teil der bekannten Reihe durchgehen können. Bugs wie bei *Simon IV* blieben den Spielern hier jedoch zum Glück erspart. Das Spiel erschien auf DVD-ROM und besaß alle Dialoge auch mit Sprachausgabe. Melvin ist ein sympathischer Träumer und Außenseiter. Viel lieber würde er in einer Welt voller Zauber und Magie leben. Eines Tages stößt er auf einen eigenartigen Kerzenladen. Der Besitzer, Mr. Teeth, zeigt ihm ein verzaubertes Hütchenspiel und stellt dabei Melvins Talent für Kerzenmagie fest. Mr. Teeth bietet Melvin an, ihn auf eine besondere Reise zu schicken, auf der er die Kerzenmagie erlernen kann, sich aber auch seinen schlimmsten Ängsten stellen muss. Melvin willigt ein, und ein fantastisches Abenteuer in einem verwunschenen Dorf beginnt ...



Einschätzung

Die Grafik wirkte sehr verliebt und detailgetreu, zugleich aber auch prachtvoll, was ein sehr großer Pluspunkt des Spiels war. Die Sprachausgabe war dagegen leider weniger gut gelungen. Einige Stimmen passten nicht zu den Charakteren.

Trotzdem ist es ein solides Adventure, gerade für Märchen-Adventure-Freunde, die auch die *King's Quest*- oder vor allem *Simon the Sorcerer*-Reihe gerne spielen.

OVERCLOCKED



Publisher: Anaconda (dtp entertainment AG)
Entwickler: House of Tales
Erscheinungsjahr: 2007
erschienen auf: PC
Engine: unbekannt

Mit *Overclocked* hat House of Tales versucht, ein düsteres Adventure mit Schauplatz in Manhattan zu entwickeln. Die stimmungsvolle 3D-Grafik zeigt zum Teil auch Originalschauplätze, die mitunter jedoch teilweise etwas leblos bzw. zumeist menschenleer umgesetzt wurden. Die Stimmen der Charaktere wurden von bekannten Sprechern übernommen, was sicherlich ein Pluspunkt des Spiels ist.

Der seit seiner Arbeit als US-Army-Combat-Psychiater von unerklärlichen chole-rischen Ausbrüchen heimgesuchte und von einer schweren Ehekrise geschüttelte Psychiater David McNamara wird als Spezialist für forensische Psychiatrie nach New York gerufen. Im forensischen Hospital von Staten Island soll er sich mit fünf jungen Menschen beschäftigen, die orientierungslos, verängstigt, schreiend und ohne Gedächtnis über das Stadtgebiet von New York verstreut aufgefunden wurden. In behutsamen Sitzungen beginnt Dave, in den Erinnerungen der jungen Leute nachzuforschen.

Das Besondere: Der Spieler schlüpft nicht nur in die Rolle von Dave McNamara, der in der Gegenwart seine Untersuchungen betreibt, sondern übernimmt in Rückblenden ebenfalls immer wieder die Rolle der fünf Patienten. Die Erinnerungen, die McNamara zu Tage fördert, werden so spielerisch erkundet, und zwar chronologisch rückwärts. Je weiter er im Spiel voranschreitet, desto tiefer dringt er in die Vergangenheit vor – und macht beängstigende Entdeckungen ...

Einschätzung

Die Stimmung kommt sehr gut rüber, die Schauplätze wirken real. Leichte Soundprobleme wie Brummen oder zu leise Stimmen sind aber kleine Minuspunkte. Die Rätsel sind gut gewählt und passend. House of Tales hat ein solides Adventure entwickelt, welches sicherlich jedem zu empfehlen ist, der sich beispielsweise schon für *Phantasmagoria* oder *The Black Mirror* begeistern konnte.



SHERLOCK HOLMES JAGT ARSENE LUPIN



Publisher:	Koch Media
Entwickler:	Frogwares
Erscheinungsjahr:	2007
erschienen auf:	PC
Engine:	unbekannt

Die Macher bekannter Adventures wie *In 80 Tagen um die Welt* und der beiden Sherlock-Holmes-Spiele *Die Spur der Erwachten* und *Das Geheimnis des silbernen Ohrrings* versuchten sich erneut an einem mysteriösen Adventure-Spiel um den bekannten Detektiv Sherlock Holes. Dieses Mal jagt dieser Arsène Lupin. Im Spiel kommt, wie bei vielen Adventures, die Technologie zum Einsatz, dass die Hintergründe vorgerendert werden, die Kameraeinstellung fest steht und etwaige Personen und andere bewegliche Objekte einfach draufgesetzt werden. Das wurde hierbei sehr stimmungsvoll umgesetzt. Das Spiel erschien auf DVD-ROM und enthielt natürlich Sprachausgabe. Hierbei ließ das Spiel jedoch einen großen Aufwand wie detaillierte Animationen und lippensynchrones Sprechen vermissen. Sherlock Holmes sieht sich dieses Mal mit Arsène Lupin konfrontiert – dem Gentleman-Dieb, der durch die Bücher des französischen Schriftstellers Maurice Leblanc Berühmtheit erlangte. Arsène Lupin stellt für Sherlock Holmes den perfekten Widersacher dar, der gerade den ultimativen Diebeszug plant. Dieser geistige Wettstreit zwischen dem berühmtesten Detektiv aller Zeiten und dem größten Dieb der Welt versetzt den Spieler ins London des späten 19. Jahrhunderts. Arsène Lupin kündigt an, dass er in fünf Tagen fünf äußerst wertvolle Gegenstände aus solch illustren Orten wie der National Gallery, dem Britischen Museum, dem Tower of London und sogar dem Buckingham Palace stehlen wird! So muss Sherlock Holmes seinen ganzen Wagemut und seine unerreichte Genialität in die Waagschale werfen, um eine schreckliche Demütigung Englands zu verhindern.

Einschätzung

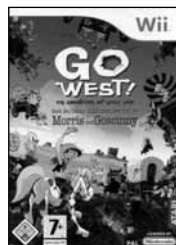
Die Grafiken passen zum Stil des Spiels. Das London im späten 19. Jahrhundert wurde zumeist sehr passend umgesetzt. Lediglich einige Häuser passen von der Bauart her nicht in diese Stimmung, was aber nicht weiter stört. Stören tun hingegen die fehlenden lippensynchronen Animationen der sprechenden Charaktere. Die Rätsel sind logisch, jedoch relativ einfach. Zudem kommt ein gewisser Nervfaktor auf, wenn bestimmte Plätze des Öfteren wieder besucht werden müssen, damit bestimmte Aktionen passieren bzw. erledigt werden können.



Sherlock Holmes jagt Arsène Lupin

GO WEST!

EIN ABENTEUER MIT LUCKY LUKE



Publisher:	Atari
Entwickler:	Tate Interactive
Erscheinungsjahr:	2007
erschienen auf:	PC, Nintendo DS, Nintendo Wii
Engine:	unbekannt

Atari veröffentlichte kurz vor Ende des Jahres 2007 mit *Go West! Ein Abenteuer mit Lucky Luke* eine Umsetzung des Comic-Helden für den PC. Das Spiel ist zumeist in 3D-Grafik gehalten und läuft auch mit älteren Grafikkarten recht flüssig. Es beinhaltet viele kleine Mini-Spiele, die zwischendurch für Auflockerung sorgen sollen. Das Spiel ist für den PC auf DVD-ROM erschienen. Im Jahr 1855 eskortiert Lucky Luke in New York die Dalton-Brüder zu einem ihrer Gerichtsprozesse. Natürlich entkommen die vier Halunken und überfallen alle Banken, die im zukünftigen Big Apple so großzügig auf ihrem Weg liegen. Mit der Polizei im Nacken versteckt Joe Dalton die Beute in einem Planwagen, der allerdings zu einem Siedlertreck auf dem Weg nach Kalifornien gehört. Wohl oder übel müssen die Daltons mit nach Kalifornien.

Einschätzung

Wie so oft bei Spielen mit bekannter Lizenz wurde auch bei dieser Umsetzung nicht viel Augenmerk auf Spielspaß gelegt. Die Grafik ist durchschnittlich, bringt den aus den Comics bekannten Stil jedoch sehr gut rüber. Die Musik wiederholt sich schon nach kurzem Spiel des Öffern und die Minispiele sind zwar lustig, jedoch wiederholen sich auch hier relativ schnell viele Inhalte. Es gibt gute und schlechte Umsetzungen – hierbei handelt es sich um eine durchschnittliche!



CSI: EINDEUTIGE BEWEISE



Publisher:	Ubi Soft
Entwickler:	Telltale Games
Erscheinungsjahr:	2007
erschienen auf:	PC, Nintendo DS, Nintendo Wii, Playstation 2, Xbox 360
Engine:	unbekannt

■ n 3D wurde versucht, dieses Spiel zur Serie umzusetzen. Die Figuren wirken oft etwas kantig und eckig, wurden jedoch recht passend zum Original umgesetzt. In den Räumen kann man sich zumeist nicht frei bewegen, was natürlich etwas stört. Die Sprachausgabe ist komplett in Englisch – ein weiterer negativer Aspekt. Hier hätte sich Ubi Soft schon die Mühe machen sollen, es komplett einzudeutschen.

Der Spieler ist Mitglied der legendären CSI-Einheit von Las Vegas und arbeitet mit den Original-CSI-Agenten an fünf spannenden Fällen zusammen: Die Frau eines Casinobesitzers kommt beinahe ums Leben – war es versuchter Selbstmord oder ein misslungenes Attentat? Ein Taxifahrer kommt in seinem brennenden Auto ums Leben. Was steckt dahinter? Der Tod einer erblindeten Frau lässt viele Fragen offen. Erstochen wurde sie durch die Augen. Eine komplette Rockband kommt auf der Bühne ums Leben. War es ein Unfall? Ein Mann wird hinterhältig erschossen. Einen Verdächtigen gibt es bereits, dieser hat jedoch einen Zwilling Bruder. Wer ist der Mörder?

Einschätzung

Leider, wie so oft, eine Film-/TV-Umsetzung, die nicht zu den guten zählt. Die englische Sprachausgabe ist nicht mehr auf dem Stand der heutigen Zeit. Die Story ist in Ordnung, aber die Rätsel lassen zu wünschen übrig. Spannung kommt leider viel zu selten auf.



CSI: Eindeutige Beweise

220

TELL



Publisher: The Games Company
Entwickler: Green Kangaroo
Erscheinungsjahr: 2007
erschienen auf: PC
Engine: unbekannt

Tell wurde in vorgerenderten Hintergründen umgesetzt, welche jedoch prachtvoll und sehr stimmig daher kommen. Sie passen einfach zur Story und zum Vorbild. Die Sounduntermalung ist auch sehr schön umgesetzt worden: Die Musik passt zur Grafik und versprüht ein gewisses Flair. Bei der Steuerung wird auf gewohnte Adventure-Kost zurückgegriffen: Kann man mit einem Gegenstand interagieren, verändert sich der Maus-Cursor.

Tell – Das Spiel zum Film versucht, mit dem berühmten Mythos abzurechnen und behauptet, die wahren Hintergründe aufzudecken.

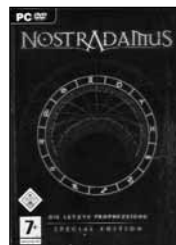
Einschätzung

Ein gutes Spiel, das leider schlecht im Preis-/Leistungsverhältnis abschneidet. Bei Erscheinen kostete das Spiel rund 30 €, bot jedoch nur zirka fünf Stunden Spieldauer, was eindeutig zuwenig ist. Fans der Filmvorlage werden bestimmt ihre Freude am Spiel haben. Das Spiel ist ein Paradebeispiel, dass auch eine ältere Technik durchaus gut umgesetzt und erfolgreich sein kann.



NOSTRADAMUS: THE LAST PROPHECY

Publisher: Kheops Studio
Entwickler: Peter Games
Erscheinungsjahr: 2007
erschienen auf: PC
Engine: unbekannt



Wie schon bei anderen Adventures von Kheops gewohnt, zeigt sich auch *Nostradamus* in gewohnter Umgebung. Ein unbeschwertes Bewegen in der Umgebung ist nicht möglich, weil man sich lediglich umsehen kann und sich von Bild zu Bild bewegt. Die Musik ist jedoch stimmungsvoll gelungen. Die Steuerung bietet jedoch nichts Neues im Vergleich zu anderen Adventures der Firma. *Nostradamus: The Last Prophecy* verschlägt den Spieler ins Frankreich des 16. Jahrhunderts, als der legendäre Wahrsager, Astrologe und Arzt Michel de Nostradamus einen Auftrag seiner Königin erhält. Er soll sie von einem unheimlichen Fluch befreien, mit dem sie scheinbar belegt wurde.

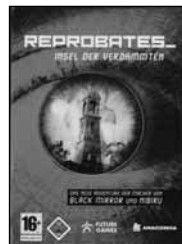
Auf Grund seines hohen Alters kann Nostradamus diesen schwierigen Auftrag jedoch nicht mehr selbst erfüllen und bittet seine einzige Tochter um Hilfe. In der finsternen Männerwelt des ausgehenden Mittelalters muss sich Madeleine als ihr Bruder ausgeben, um überhaupt als Arzt oder Sterndeuter agieren zu dürfen. Was als harmloses Abenteuer auf den Spuren des großen Vaters beginnt, verwandelt sich schnell in einen mysteriösen Mordfall, in dem Ihr unter anderem anspruchsvollste forensische Rätsel lösen müsst.



Einschätzung

Wie sooft bei der Art dieser Adventure-Spiele kann ich nur sagen, dass mir persönlich diese Art keinen Spaß macht, es aber trotzdem genügend Fans gibt. Die Story ist ok. Alles in allem ein solides Kheops-Adventure, bei denen sich die Technik der Spiele seit einigen Jahren nicht wirklich verändert hat.

REPROBATES: INSEL DER VERDAMMTEN



Publisher: dtp entertainment AG
Entwickler: Future Games
Erscheinungsjahr: 2007
erschienen auf: PC
Engine: unbekannt

Reprobates kam Ende 2007 von den *Black Mirror*-Machern und wurde gespannt erwartet. Das Spiel bot technisch jedoch keine großen Neuerungen zu *Black Mirror*. Diese inzwischen etwas verstaubte Technik der vorgerenderten Bilder und Animationen wirkte ein wenig veraltet, wobei es zu dieser Zeit auch Spiele gab, die dasselbe Konzept einfach besser umsetzten. *Reprobates* wirkte zudem auch unfertig, was den faden Beigeschmack in ein schlechtes Gefühl umwandelte. Viele Orte müssen immer wieder besucht und Gespräche immer und immer wieder mit gleichen Personen durchgeführt werden. Die deutsche Verpackung wurde mit einer Besonderheit versehen. So wurde ein runder Teil der Vorderseite mit einem Hologramm versehen, das je nach Blickwinkel zwei verschiedene Bilder anzeigt.

Adam, 23-jähriger Techniker aus Prag, findet sich auf einer tropischen Insel wieder. Um ihn herum ist es ruhig, nur das Rauschen des Meeres ist zu hören. Es ist warm, die Sonne scheint, alles wirkt friedlich. Dabei saß Adam eigentlich gerade noch am Steuer seines Wagens, einem großen, amerikanischen SUV mit viel Motorleistung und noch mehr Komfort. Er hatte sein Mobiltelefon am Ohr, wie so oft, wenn er Auto fuhr. Er düste nicht gerade langsam im Dämmerlicht über die Landstraße in der Nähe seines Hauses, war gerade losgefahren, um noch eine Besorgung zu machen. Dieses Telefonat, diese Fahrt hätte Adam lieber bleiben lassen sollen: Denn schon nach wenigen Minuten beging er einen fatalen Fehler, der ihn sein Leben hätte kosten sollen. Er übersah eine Kreuzung und auch einen quer kommenden Lkw und raste mit voller Wucht in das tonnenschwere Gefährt. Der Zusammenprall und ein Feuerball sind die letzten Erlebnisse, an die er sich erinnern kann. Und nun findet sich Adam auf dieser Insel wieder, nicht allein, aber zumindest lebendig und unverletzt. Bei seinen ersten Erkundungen versucht er, mit anderen Menschen Kontakt aufzunehmen, stellt aber nur fest, dass die meisten dieser Leute auf der Insel einen verstörten Eindruck machen und irgendwie nicht hierher zu gehören scheinen. Adam muss erst herausfinden, dass auch die anderen ähnliche Nahtod-Erfahrungen gemacht haben wie er. Während des Inselaufenthaltes werden Adam und seine Leidensgenossen immer wieder von schrecklichen Albträumen geplagt. Für sie alle stellt sich die Frage, wie sie auf diese Insel gekommen sind, was sie hier sollen, wie sie überhaupt dem Tod von der Klinge gesprungen sind und wie sie diese Insel verlassen können ...

Einschätzung

Der unfertige Eindruck wurde zu Recht in den meisten Tests bemängelt. Future-Games zeigte bei *Black Mirror*, was möglich ist. *Reprobates* jedoch ging leider in die falsche Richtung.



EVIL DAYS OF LUCKLESS JOHN



Publisher:	Atari
Entwickler:	Centauri Production
Erscheinungsjahr:	2007
erschienen auf:	PC
Engine:	unbekannt

Der glücklose John treibt sein Unwesen in diesem Spiel zumeist hinter schwedischen Gardinen. Die Szenerie wurde komplett in 3D umgesetzt und ist auf den ersten Blick durchaus hübsch anzuschauen. Die Sprachausgabe hat einen Ost-Akzent, was leider stört. Zudem ist die Steuerung alles andere als gut gelungen. Oft bleibt man an Gegenständen hängen, was nach einiger Zeit einen gewissen Frustfaktor mit sich bringt. Auch nicht ideal gelöst sind die Speicherpunkte. So kommt es immer wieder vor, dass man Szenen komplett wiederholen muss, wenn man neu lädt. Das Spiel wurde neben dem Adventure-Teil durch zahlreiche Action-Mini-Spiele und Puzzles ergänzt.

John, der Held in diesem Adventure, lebt in einer kleinen Stadt in Amerika. Er hat ein Kasino geerbt und muss sich nun gegen die Mafia wehren, die versucht, ihm sein Erbe abzunehmen.

Einschätzung

Bei *Evil Days of Luckless John* handelt es sich vom Optischen her um ein gutes Adventure im 3D-Look, welches leider einige Schwächen bei der Sounduntermalung und der Steuerung hat. Die Rätsel sind manchmal logisch, manchmal aber auch (wie die Story) an den Haaren herbeigezogen. Für Leute, die Western-Adventures mögen, ist es zu empfehlen.

Anekdote

Ich habe das Spiel bereits lange vor der Veröffentlichung angespielt, als es meine Kollegin seinerzeit zum Vertrieb angeboten bekommen hat.



DRACULA ORIGIN

Publisher:	Deep Silver
Entwickler:	Fragwares
Erscheinungsjahr:	2008
erschienen auf:	PC
Engine:	unbekannt



In der 3rd-Person-Ansicht spielt sich ein neues Abenteuer, bei dem es um den beliebten Dracula geht. Dabei kommt oft aber leider nicht immer die richtig düstere Atmosphäre auf. Die Sprachausgabe einiger Charaktere besitzt einen Akzent und auch das Drumherum wirkt leider nicht immer gruselig. Man schlüpft in die Rolle des geachteten Vampirjägers Professor Van Helsing und macht Jagd auf Dracula. Die Story führt den Spieler unter anderem nach London, Ägypten, Österreich und Transsylvanien.

Einschätzung

Dracula Origin macht leider zuwenig richtig. Die Rätsel sind manchmal etwas zu schwer, was gerade bei Adventure-Anfängern oft für Frust sorgt. Trotzdem handelt es sich bei dem Titel um ein alles in allem gutes Adventure mit einer guten Story, in der allerdings die Aufgaben des eigentlichen Dracula Mangelware sind.



LEGO INDIANA JONES: DIE LEGENDÄREN ABENTEUER



Publisher:	Activision
Entwickler:	Traveller's Tales
Erscheinungsjahr:	2008
erschienen auf:	PC, Nintendo DS, Nintendo Wii, Xbox 360, Playstation 2, Playstation 3, PSP
Engine:	unbekannt

Der Held in Lego-Form wurde nicht nur von den Fans der Lego-Spiele erwartet. Kurz nach dem vierten Teil des Kinofilms erschien das Spiel für sämtliche zu der Zeit aktuellen Systeme. Das komplette Spiel ist in 3D gehalten. Die Technik ist sehr modern und der Spielwitz sowie die Physik, mit der die Legosteine des Öfteren durch das Level fliegen, nahezu perfekt umgesetzt. Der Sound ist wie bei allen Indiana-Jones-Spielen sehr pompös und schön gehalten und passt einfach.

Indy ist auf der Suche nach den größten archäologischen Funden aller Zeiten und trifft dabei auf eine bunt zusammengewürfelte Truppe von Freunden und Gegnern. Alle drei legendären Indy-Filme warten auf den Spieler. Vom Jäger des Verlorenen Schatzes über den Tempel des Todes bis hin zum Letzten Kreuzzug kann man jedes einzelne Abenteuer Indys nachspielen.

Einschätzung

Ich dachte zuerst, dass mich das Spiel im Legostyle nicht interessiert, aber schon nach wenigen Minuten war ich einfach vom virtuellen Lego-Abenteuer infiziert. Die perfekte Umsetzung eines Legospiels sowie das einzigartige Gameplay tun ihr Übriges dafür. Die Story und die Sounduntermalung, typisch bei allen Indiana-Jones-Spielen, runden die gelungene Spielatmosphäre ab. Auch für Nicht-Lego-Freunde sehr zu empfehlen!



EDNA BRICHT AUS

Publisher: Xider
Entwickler: Daedalic Entertainment
Erscheinungsjahr: 2008
erschieden auf: PC, Nintendo DS
Engine: unbekannt



Edna ging Anfang 2008 einen ungewöhnlichen Weg. Der Look erinnert ein bisschen an *Day of the Tentacle*. Die Technik ist in etwa die gleiche. Wer nun dachte, dass ein solches Adventure nichts in der heutigen Zeit zu suchen hätte, der wurde eines Besseren belehrt. Auf fertig gerenderten Hintergründen tummeln sich die animierten Charaktere. Das sieht oft sehr nach Retro-Stil aus, hat aber irgendwie seinen eigenen Charme. Der Grafikstil geht sehr in die Richtung Cartoon. Die Sprachausgabe ist von der Qualität her mittelmäßig.

Edna wacht ohne jede Erinnerung in der Gummizelle einer Nervenheilanstalt auf. Wie ist sie hierher gekommen? Sie hat nicht die leiseste Ahnung, doch eines ist sicher: Sie wird zu Unrecht festgehalten und muss ausbrechen! Immerhin fühlt sie sich geistig vollkommen gesund – auch ihr sprechender Stoffhase Harvey stimmt ihr da vollkommen zu.

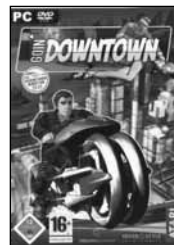
Gemeinsam wagen sie die Flucht und treffen auf skurrile Mitinsassen: vom Mann im Bienenkostüm bis hin zu den siamesischen Zwillingen Hoti und Moti. Doch Dr. Marcel, der Leiter des Sanatoriums, lässt nichts unversucht, sie bei ihrer Flucht aufzuhalten. Was hat dieser böse Mensch bloß mit Edna vor? Nach und nach erlangt Edna die Erinnerung an die Zeit vor ihrem Aufenthalt in der Zelle zurück ...



Einschätzung

Edna zeigt, dass eine durchgeknallte, aber auch witzige Story der Hauptteil eines guten Spiels ist, da sich das Spiel nicht durch die neueste Technik auszeichnet. Der Titel ist durchweg lustig, macht Laune und fand völlig zu Recht sehr viele Anhänger.

GOIN' DOWNTOWN



Publisher: The Games Company
Entwickler: Silver Style Entertainment
Erscheinungsjahr: 2008
erschienen auf: PC
Engine: unbekannt

Ein weiterer Versuch, ein erfolgreiches Produkt mit schöner Cartoon-Optik zu präsentieren, wagte *Goin' Downtown*. Das Spiel sieht optisch wie ein animierter Trickfilm aus. Die Animationen passen zu den Hintergründen. Auch der Sound passt nahezu perfekt die virtuelle Spielwelt.

Goin' Downtown entführt den Spieler ins futuristische New York des Jahres 2072. Eines Morgens stolpert der charismatische Cop Jake vor seinem Haus über eine ohnmächtige Schönheit, die er mit in sein Apartment nimmt. Rose hat ihr Gedächtnis verloren, außer ihrem Namen weiß sie nichts mehr. Nur wenig später liegt sie tot auf der Straße, zerschmettert von einem Sturz aus dem 13. Stock. Selbstmord? Jake ahnt von Anfang an, dass mehr hinter der Sache steckt. Und ehe er es sich versieht, versinkt er mitten in einem Fall, der die ganze Stadt in ihren Grundfesten erschüttert.

Einschätzung

Die Grafik passt zur Story, die sehr spannend beginnt, aber leider schnell abfällt und nicht mehr auf die Beine zurückkommt. Insgesamt aber ein solides Adventure.



AGON: THE LOST SWORD OF TOLEDO



Publisher:	Kalpso
Entwickler:	Private Moon Studios
Erscheinungsjahr:	2008
erschienen auf:	PC
Engine:	unbekannt

In *Agon* steuert man einen britischen Professor (aus der Ich-Perspektive) durch eine ähnliche Welt wie bei den *Myst*-Spielen. Die Hintergründe sind sehr schön vorgerendert, bewegen tut man sich jedoch erst, sobald die Pfeilsymbole auftauchen und man diese anklickt. Die Sprachausgabe ist professionell gestaltet und passt auch sehr gut zu den jeweiligen Personen. Hier wurde Wert auf das Sprecherasting und die Zuordnung der Rollen gelegt. Die Musik ist sehr gut gelungen. So macht es durchaus Spaß, ihr auch nach einigen Stunden Spieldauer noch zu lauschen, was leider nicht bei vielen Spielen der Fall ist.

The Lost Sword Of Toledo ist die neueste Geschichte aus der bekannten *Agon*-Adventure-Saga. Professor Samuel Hunt ist gerade erst in einer kleinen spanischen Stadt angekommen, als er bemerkt, dass hier die Zeit anscheinend langsamer voranschreitet. Nach und nach wird Professor Hunt in die Suche nach dem mysteriösen Schwert von Toledo verwickelt, das seit langer Zeit als verschollen gilt. Für den Professor beginnt damit ein neues Abenteuer.



Einschätzung

Der vierte Teil der Reihe führt den Spieler nach und nach in die Story ein. Das wurde sehr gut umgesetzt, so dass der Spieler gespannt vor dem Monitor verharrt. Die Grafik ist sehr gut und auch die musikalische Untermauerung wurde stimmungsvoll umgesetzt. Leider ist die Bewegungsfreiheit sehr eingeschränkt.

DRACULA III: DER PFAD DES DRACHEN



Publisher:	Morphicon
Entwickler:	Kheops Studio
Erschienen:	2008
Systeme:	PC
Engine:	unbekannt

• In einem neuen Dracula-Titel versuchte sich Kheops 2008. Zur Anwendung kommt die gewohnte Umgebung. Man kann sich nicht in Echtzeit bewegen, sondern handelt sich von bestimmten Punkten aus in bestimmte Richtungen. Die Sicht ist wieder eingeschränkt. Das Spiel verfügt natürlich über Sprachausgabe sowie eine Hilfe bei dem, was man als nächstes erledigen muss.

Den Spieler schlägt es in der Rolle des Priesters Arno Moriani in ein kleines Dorf namens Vladoviste, in dem er die mögliche Heiligsprechung einer Ärztin überprüfen soll. Kaum dort angekommen, passieren sehr merkwürdige Dinge. Keiner der Dorfbewohner will darüber reden. Bei seinen Ermittlungen stößt Arno auf einen grauenvollen Mythos: Dracula. Beeindruckt von der schieren Kraft des Mythos' stellt Pater Arno auf eigene Faust Nachforschungen an, um ein für allemal zu klären, ob Vampire wirklich existieren ...

Einschätzung

Trotz der üblichen Adventurekost von Kheops wurde dieser Teil etwas besser in Szene gesetzt als andere Adventures der Schmiede. Das liegt vor allem an den Außengrafiken, die sehr stimmungsvoll in Szene gesetzt wurden. Die Rätsel bieten normales Niveau und sind alles in allem leicht zu lösen.



SO BLONDE

Publisher:	Anaconda (dtp entertainment AG)
Entwickler:	Wizarbox
Erscheinungsjahr:	2008
erschienen auf:	PC
Engine:	unbekannt



Man könnte fast denken, dass das Jahr 2008 im Zeichen der Cartoon-Adventures stand. *So Blonde* ist ein weiterer Vertreter, welcher mit knallbunten Hintergründen daherkommt. Die Sprachausgabe ist vom Feinsten, sehr gut in Szene gesetzt und passt nahezu perfekt zu den Figuren.

Sie ist jung, sie ist hübsch, und sie hat reiche Eltern: Sunny Blonde muss sich keine Sorgen machen. Die 17-jährige Schönheit befindet sich mit ihren Eltern auf einer luxuriösen Kreuzfahrt über den Atlantik. Auf Höhe der Bermuda-Inseln kommt es dann allerdings so, wie es kommen muss: Das Schiff gerät in Seenot, Sunny fällt in Ohnmacht und findet sich in einem der Rettungsboote wieder. Als sie wieder zu sich kommt, liegt sie unter Palmen an einem traumhaften Sandstrand auf einer Insel. Noch etwas benommen registriert sie, dass sich keiner der anderen Schiffspassagiere in ihrer Nähe befindet – sie scheint ganz allein auf der Insel gestrandet zu sein. Viel schwerer als ihr unfreiwilliger Aufenthalt auf einer unbekannten Insel wiegt für Sunny jedoch die Tatsache, dass sie plötzlich auf alle Luxusgüter der Welt verzichten muss: Ihr Handy hat keinen Empfang, ihr Make-up sitzt nicht richtig und die nächste Shopping Mall scheint mindestens einen strammen Fußmarsch entfernt zu liegen. Doch damit nicht genug: Durch unglückliche Umstände wird Sunny um einige Jahrhunderte in der Zeit zurückgeworfen und landet mitten im Zeitalter der Seeräuber und Piraten ...

Einschätzung

Wer hier gedacht hat, dass es sexy zugeht, der wird enttäuscht, es sei denn, er steht auf erotische Cartoongrafik. *So Blonde* zeichnet sich durch Spielwitz sowie Detailverliebtheit aus. Dazu kommen einige Witze über andere Spiele. Durchaus empfehlenswert.



PERRY RHODAN

Publisher:	Deep Silver
Entwickler:	3D-io
Erschienen:	2008
Systeme:	PC
Engine:	unbekannt



In *Space Quest*-Manier schickte Deep Silver 2008 den Romanhelden ins Rennen der Adventures. Auf gezeichneten Hintergründen bewegen sich 3D-Figuren. Die Hintergründe wirken jedoch nicht statisch, sondern sehr lebendig. Gerade Schauplätze mit riesigen Gebäuden wirken imposant. Die Animationen passen gut zu den Hintergründen.

Im Jahr 1346 der neuen galaktischen Zeitrechnung kommt es zu einem Angriff auf die Solare Residenz, Zentrum der Terranischen Macht, und der Entführung von Perry Rhodans enger Vertrauten und Freundin, Mondra Diamond. Perry sieht sich plötzlich von einem gewaltigen Netz aus Intrigen und Lügen umgeben, aus dem er sich befreien muss. Mit viel Geschick und Cleverness gelingt es Perry, etwas Licht in die Angelegenheit zu bringen. Aber wie passt der arkonidische Geheimdienst Tu-Ra-Cell ins Bild, und was hat es mit dem Vermächtnis der engelähnlichen Wesen auf sich? Es ist die Aufgabe Perrys, das herauszufinden.

Einschätzung

Überraschenderweise, wie ich finde, macht das Spiel richtig Spaß. Ich kannte das Perry-Rhodan-Universum bisher nur durch die Romane, wobei ich diese auch nicht selbst gelesen habe. Die Rätsel sind richtig gut gelungen und machen Spaß. Und auch das Flair des Weltraums kommt gut rüber. Zwar nicht so wie bei *Space Quest*, aber das ist wohl so auch der Sinn. Die Grafik und die Sounduntermalung passen sehr gut zusammen. Die Bewertungen lagen zu Recht im Durchschnitt bei Rund 80 Prozent.



CLEOPATRA: SCHICKSAL EINER KÖNIGIN



Publisher:	Rondomedia
Entwickler:	Kheops
Erscheinungsjahr:	2008
erschienen auf:	PC
Engine:	unbekannt

Wie von Kheops gewohnt, wurde die Welt in *Cleopatra* nur sehr statisch umgesetzt. Man dreht sich zumeist, ähnlich wie bei *Myst*, in den Szenen umher, um Stellen und Gegenstände zu finden, mit denen man interagieren kann. Sobald man einen Pfeil irgendwo sieht, kann man sich in eine neue Szene bewegen oder sich umschauen. Die Musik ist stimmungsvoll und bringen den Spieler gut in die ägyptische Welt.

Alexandrien in Ägypten, 48 v. Chr. Ein Bürgerkrieg bricht zwischen den Anhängern von Ptolemäus und denen von Cleopatra aus. Es geht um den Thron von Ägypten. Um ein böses Schicksal von ihrem geliebten Land abzuwenden, muss Cleopatra einige wichtige Entscheidungen treffen und befiehlt Akkad, ihrem berühmten Chefastrologen, einen geheimen Auftrag durchzuführen.

Einschätzung

Wer *Myst* interessant findet, für den ist *Cleopatra* mit Sicherheit auch eine gute Wahl. Alle anderen Adventure-Fans erwarten die für Kheops-Spiele obligatorische Steuerung und einfachen Rätsel.



TREASURE ISLAND



Publisher: HMH
Entwickler: Radon Labs
Erscheinungsjahr: 2008
erschienen auf: PC
Engine: unbekannt

Basierend auf dem Roman erschien mit *Treasure Island* eine spannende Umsetzung für den PC. Die Umgebungen können komplett in 3D erforscht werden. Die Grafik ist prächtig gelungen und man fühlt sich mitten im Geschehen auf dem Schiff oder auf der Schatzinsel, zu der es zu reisen gilt. Im Gegensatz zur Vorlage wurde eine Person hinzugefügt, was dem Spielspaß und auch der Story keinen Abbruch tut. Die Sprachausgabe wurde gut umgesetzt, genauso wie die Musik. Beides passt zum Spielgeschehen und versetzt den Spieler nahezu perfekt in die Seefahrerwelt.

Der Spieler begibt sich auf eine abenteuerliche Reise und erlebt Robert L. Stevensons weltberühmten Abenteuer-Roman als Point-and-Click-Adventure. Er erforscht den Hafen und die Gassen Bristols und segelt an Bord der stolzen Hispaniola zu jener sagenumwobenen Karibikinsel, auf der der grausame Kapitän Flint einst seine unglaublichen Reichtümer vor seinen Widersachern versteckte.

Einschätzung

Dank einer guten Umsetzung zählt *Treasure Island* auf alle Fälle zu den besseren Adventures, die im Jahr 2008 erschienen sind. Die Grafik ist realistisch und gut, die Story wurde gut umgesetzt und auch beim Sound und der Musik gibt's keine Abstriche. Jedem Adventure-Freund zu empfehlen.



EXPERIENCE 112

Publisher: Xider
Entwickler: Lexis Numérique
Erscheinungsjahr: 2008
erschieden auf: PC
Engine: unbekannt



Experience 112 kündigte einen neuen Weg bei den Adventures an und wurde daher gespannt erwartet. Die Story wurde so umgesetzt, dass man nicht die Hauptprotagonistin steuert, sondern ihr indirekt Hinweise gibt, was sie zu tun hat, damit sie ans Ziel gelangt. So kann man Nachrichten über Monitore schicken, Kameras bewegen und Lichter ein- und ausschalten. Die Spielfigur wandert durch die 3D-Welt, die stimmungsvoll umgesetzt wurde. Die Musik, die Soundeffekte und auch die Sprachausgabe sind sehr gut umgesetzt und passen zu den Umgebungen und den jeweiligen Situationen.

Lea Nichols, die einzige Überlebende eines Forschungsteams, ist auf dem gestrandeten Expeditionsschiff der geheimnisvollen Organisation Edehn gefangen. Der Spieler ist ihr einziger Verbündeter. Als stummer Beobachter interagiert er mit Lea über ein mächtiges Computersystem – drehbare Kameras sind die Augen und Ohren an Bord, über das Intranet verschafft man Lea Zugang zu neuen Bereichen. Gemeinsam erkundet man das verlassene Schiff und ist dabei ganz aufeinander angewiesen. Nur wenn man Leas Vertrauen gewinnt, kann man mit ihr die zahlreichen Hindernisse überwinden und immer tiefer in das Computersystem vordringen, um Licht ins Dunkel der Ereignisse zu bringen.

Einschätzung

Was verheißungsvoll angekündigt wurde, war zum Schluss leider nicht ganz so gut umgesetzt wie erwartet. Die Spielidee hatte locker das Potenzial zum Spiel des Jahres. Die Steuerung wurde allerdings zumeist sehr ungenau umgesetzt, und so steigt der Frustfaktor sehr schnell. Trotzdem ist die Grafik ok und der Sound passend. Alles in allem ein sehr solides und gutes Adventure-Spiel, das sich durch seine Steuerung von den anderen des Genres absetzt.



LOST

Publisher: Ubi Soft
Entwickler: Ubi Soft
Erscheinungsjahr: 2008
erschienen auf: PC, Playstation 3, Xbox 360
Engine: unbekannt



Lost kommt in richtig modernem und schickem 3D daher. Schnell gelangt das TV-Serien-Feeling, dank der detaillierten Grafik, auch zum Spieler. Die Modelle wirken sehr realistisch und sind gut animiert. Die Musik ist originalgetreu und auch die Schauspieler haben die Original-Stimmen der Serie spendiert bekommen.

Der Oceanic-Flug 815 aus Sydney/Australien stürzt aus mysteriösen Gründen auf einer nicht eingezeichneten Insel mitten im pazifischen Ozean ab. Die Überlebenden lernen sehr schnell, dass sie hier zusammenhalten müssen, um zu überleben. Denn die Insel ist sehr gefährlich und birgt viele Geheimnisse ... Man schlüpft in die Rolle eines bisher unbekannten Charakters und muss nun versuchen, zusammen mit den aus der Serie bekannten Charakteren zu überleben und einen Weg von der Insel finden. Der Charakter leidet an Gedächtnisverlust und muss nun mit Hilfe von Flashbacks und durch die Interaktion mit den bekannten Charakteren, herausfinden, wer er ist und warum er auf der Insel ist.

Das Spiel unterteilt sich in acht Episoden, die sich wiederum in drei Akte aufteilen und somit wie die TV Serie aufgebaut sind.

Einschätzung

Die Spannung der TV-Serie kommt beim Spiel leider nicht ganz auf. Zu oft gibt es langweilige Rätsel und auch die Spieldauer ist relativ kurz. Geübte Spieler klicken sich in zirka fünf Stunden erfolgreich durch das Spiel. Ein Muss für Fans der Serie. Für Adventure-Fans gab es im Jahr 2008 jedoch einige bessere Spiele.



SUNRISE

Publisher: Aerosoft
Entwickler: TML-Studios
Erscheinungsjahr: 2008
erschieden auf: PC
Engine: Wintermute Engine



Mit einem pompösen Intro startet das Spiel und baut zugleich die Spannung auf. In einer schönen 3D-Welt erobert Ihr mit dem Helden die Großstadt New York. Die Steuerung ist etwas umständlich gelungen, weil man oft die Gegenstände mehrfach anklicken muss. Alles in allem ist sie aber ok. Die Sprachausgabe ist gut gelungen, passt optisch jedoch leider zumeist nicht zu den Lippenanimationen, was den Spielspaß jedoch nicht einschränkt.

Drei junge Männer bereiten ihr bahnbrechendes Experiment vor: Ein Gegenstand soll von A nach B »gebeamt« werden. Doch irgend etwas geht schief, es gibt eine riesige Explosion und die Männer verlieren das Bewusstsein. Nach dem Erwachen stellen sie mit Entsetzen fest, dass ganz Manhattan menschenleer und dunkel ist. Wo sind die Bewohner des Big Apples? Einzig eine hübsche junge Frau liegt bewusstlos und durchnässt vor der Tür des Lofts. Nun gehen die Rätsel los. Die Identität der Frau muss geklärt werden. Rydec, Max und Brian suchen fieberhaft nach einer Lösung.

Einschätzung

Aerosoft, der Publisher des Spiels, machte bis zu diesem Zeitpunkt zumeist mit Add-ons für Flug- und Zugsimulationen auf sich aufmerksam. Mit *Sunrise* wagte

man sich im Jahr 2008 erfolgreich auf den Spiele-Markt.

Sunrise ist ein gutes Adventure mit kleinen Schönheitsfehlern. Wen die sich wiederholenden Laufaufgaben nicht stören, der kann bei diesem Adventure bedenkenlos zugreifen.



DER GOLDENE KOMPASS

Publisher: Sega
Entwickler: Shiny Entertainment
Erscheinungsjahr: 2008
erschienen auf: PC, Nintendo DS, Nintendo Wii, Playstation 2, Playstation 3, PSP, Xbox 360
Engine: unbekannt



Sega veröffentlichte die Umsetzung des Films in diesem Adventure-Spiel. Die 3D-Welt sieht auf den ersten Blick gut aus, entpuppt sich bei genauem Hinsehen jedoch als Mogelpackung. Die meisten Objekte besitzen einfach schlechte Texturen. Die Sprachausgabe ist im Gegensatz zur Grafik dann doch eher ein Highlight und passt auch gut zu den Charakteren. Die Story ist sehr oft undurchsichtig und wirft viele Fragen auf. In dieser Welt fliegen Hexen durch den eisigen Himmel, gigantische Bären in schweren Rüstungen verteidigen ihr Königreich und finstere Gobbler entführen Kinder und verschleppen sie in ein eisiges Ödland. Es ist eine Welt voller Gefahr und Abenteuer für die rebellische Lyra Belacqua ... Ihr Onkel Lord Asriel wurde gefangengenommen und ihr bester Freund Roger wurde entführt. Sie muss die Geborgenheit des Jordan-Colleges verlassen, um beide zu retten. Begleitet wird sie auf ihrer Mission von ihrem animalischen Dämonen Pan, einem gigantischen Eisbären namens Lorek und einem mysteriösen goldenen Kompass – ein wahrsagendes Gerät, das ihr den Weg zeigen wird. Gemeinsam machen sie sich auf eine Reise voller Action, Freundschaft und ungewöhnlicher Entdeckungen.

Einschätzung

Wieder mal eine schlechte Umsetzung einer bekannten Filmlicenz. Schade. Das Spiel hatte durchaus Potenzial für mehr, wurde aber schlampig umgesetzt. Die Grafik wirkt auf Dauer trostlos und die Story tut ihr Übriges, um den Gesamteindruck nach unten zu drücken. Da kann auch der Sound nichts mehr rausreißen. Freunde des Films sollten ihr Geld lieber in die DVD investieren!



AGATHA CHRISTIE: DAS BÖSE UNTER DER SONNE



Publisher:	Adventure Company
Entwickler:	AWE Games
Erscheinungsjahr:	2008
erschienen auf:	PC
Engine:	unbekannt

Mal wieder wurde ein altes, bekanntes Buch in ein Spiel umgesetzt. Dieses Mal hat es Agatha Christies »Das Böse unter der Sonne« erwischt. Die Umgebung wurde durch fertige Hintergründe umgesetzt, auf denen sich die animierten Personen bewegen. Leider sind die Animationen sehr schlecht gelungen und wirken unausgereift und abgehackt. Die Sprachausgabe kann man durchaus als gelungen bezeichnen. Sie passt zumeist zu den Personen. Die Story wurde sehr detailliert nach dem Buch umgesetzt. Jedoch gibt es hier und da Situationen, die dem Spieler unlogisch erscheinen.

Der berühmte Detektiv Hercule Poirot ist zurück und wieder mal in typischer Manier zur richtigen Zeit am richtigen Ort: Man untersucht den Mord an einer berühmten Schauspielerin und sucht außerdem in dem atemberaubenden Paradies nach Hinweisen, während man immer tiefer in die mysteriösen Verhältnisse der 20 Charaktere eintaucht, um den Killer rechtzeitig zu stellen.

Einschätzung

In den letzten Jahren wurden immer wieder neue Umsetzungen von und mit Agatha Christie und Sherlock Holmes umgesetzt. Und eigentlich alle haben das gleiche Problem, dass sie unfertig wirken – Ausnahmen bestätigen natürlich die Regel. Dieses Spiel ist jedoch keine dieser Ausnahmen.



DARKNESS WITHIN

Publisher:	Lighthouse Interactive
Entwickler	Zoetrope Interactive
Erscheinungsjahr:	2008
erschienen auf:	PC
Engine:	unbekannt



Darkness Within kommt mit einer ähnlichen Spieltechnik daher wie die Spiele von Kheops. Die Hintergründe sind zumeist sehr schön und detailliert in Szene gesetzt. Mit der Maus kann man sich umschaun und dann in eine der vorgegebenen Richtungen klicken, um einen neuen statischen Platz in der virtuellen Welt zu erreichen. Die Musikantermalung ist gut und beruhigend gelungen. Die Sprachausgabe ist nicht für das ganze Spiel umgesetzt worden, was etwas schade ist. Heutzutage ist es nicht mehr zeitgemäß, sich durch Texte zu lesen.

Darkness Within entführt den Spieler in die düstersten Verliese der menschlichen Seele. Als Detektiv Howard E. Loreid wird er mit der Auflösung eines mysteriösen Mordfalls beauftragt. Ein wohlhabender, dem Okkulten zugewandter Mann namens Clark Field wird eines Tages ermordet aufgefunden. Die Liste der Verdächtigen ist lang, doch ganz oben auf Loreids Liste steht der Name Loath Nolder, seines Zeichens anerkannter Privatdetektiv, der seinen letzten Fall allerdings überraschend abgebrochen und sich dann in Richtung Fremde aufgemacht hat. Plötzlich taucht dieser Loath Nolder wieder auf, scheint aber sehr verändert. Irgend etwas, da ist sich Detektiv Loreid sicher, hat dieser Mann zu verbergen.

Darkness Within ist ein Adventure im Stil der berühmten Romane des legendären amerikanischen Schriftstellers H. P. Lovecraft. So verschwimmt für den Spieler die Grenze zwischen Realität und Paranormalem immer mehr. Geisterhafte Erscheinungen und unerklärliche Phänomene lassen den Atem stocken und ziehen den Spieler immer mehr in den Bann dieser fantastischen und packenden Geschichte.

Einschätzung

Schade. Viele Settings machen Lust auf mehr, wenn da nicht diese gewöhnungsbedürftige Steuerung wäre. Die Sprachausgabe wurde unverständlicherweise nicht komplett umgesetzt, was auf jeden Fall negativ wirkt.



CULPA INNATA

Publisher: dtp entertainment AG
Entwickler: Momentum AS
Erscheinungsjahr: 2008
erschieden auf: PC
Engine: unbekannt



Culpa Innata spielt in einer futuristischen Welt, in der unter anderem Sex der Unterhaltung dient. Die Spielumgebung ist leider nur mittelmäßig umgesetzt und die Personen im Spiel wirken oft blass. Dazu kommt, dass die Story leider des Öfteren Lücken offenbart. Bei der Sprachausgabe wurde jedoch ganze Arbeit geleistet. Die Stimmen passen sehr gut zu den virtuellen Charakteren. Adrianopolis 2047. Es ist das goldene Zeitalter der Menschheit. Zum ersten Mal vereinen sich die mächtigsten Völker der Erde unter einem Banner: der World Union. In dieser utopischen Gesellschaft gilt das Recht des Stärkeren. Nur den intelligentesten, stärksten und reichsten Menschen wird das Privileg der World Union zuteil. In diesem Garten Eden sind Seuchen und Kriminalität nicht mehr existent. Bis eines Tages ein Mitglied der World Union ermordet aufgefunden wird. Als Polizist Phoenix Wallis ist der Spieler mit der Aufklärung des Falles betraut und macht Entdeckungen, die man nicht für möglich gehalten hätte.

Einschätzung

Culpa Innata bietet gute Ansätze, jedoch hat man das Gefühl, dass vieles einfach schlecht umgesetzt wurde. Wer auf Futuristisches steht, der wird mit *Culpa Innata* seine Freude haben, auch wenn man bei der Technik Abstriche machen muss.



GEHEIMAKTE II: PURITAS CORDIS

Publisher: Koch Media
Entwickler: Fusionsphere Systems
Erschienen: 2008
Systeme: PC
Engine: unbekannt



Langen erwarteten viele den zweiten Teil des sehr erfolgreichen Titels. Das Spiel kommt mit vorgerenderten Hintergründen daher, die wirklich sehr detailliert umgesetzt wurden. Darauf bewegen sich die Figuren. Eine nette Sache ist die Möglichkeit, sich Punkte, mit denen man agieren kann, optional einblenden zu lassen. Der geübte Adventurespieler benötigt das nicht, jedoch kommen Neueinsteiger so eher mal weiter, wenn es bereits aussichtslos aussieht. Während ihr Ex-Freund und Wissenschaftler Max bei der Erforschung uralter indonesischer Tempelanlagen Zeuge unerklärlicher Naturkatastrophen wird, taucht Nina gemeinsam mit einem katholischen Priester namens David Korell tief in die Geheimnisse einer fanatischen Bruderschaft ein, deren Prophezeiungen das Ende der Welt ankündigen. Schon bald muss man sich die Frage stellen, welche Verbindung es zwischen der prophezeiten Apokalypse und einem unheimlichen Ordensführer aus dem Mittelalter gibt. Kann das Wissen, das in der Vergangenheit begraben liegt, die Katastrophen, die in der Zukunft drohen, aufhalten? Welche Macht verbirgt sich in einem tausend Jahre alten Dokument, das auch heute noch Menschen dafür ermordet werden?

Einschätzung

Ein Spiel, das richtig Laune macht – das ist mein Hauptfazit. Die Grafik ist sehr gut gelungen, die Sprachausgabe passt zumeist sehr gut zu den Charakteren und auch die Rätsel sind durchdacht und passen zum Umfeld und der Story. Wer den ersten Teil gespielt hat, wird eh zum zweiten greifen. Dazu kann ich auch Neueinsteigern den Titel nur ans Herz legen und freue mich schon jetzt auf einen dritten Teil ...



DIE EWIGEN TOP 30 DER LIEBLINGSADVENTURES DES AUTORS

- Platz 1: Leisure Suit Larry I
- Platz 2: King's Quest VIII
- Platz 3: King's Quest VII
- Platz 4: King's Quest IV
- Platz 5: Sam & Max – Season One
- Platz 6: Day of the Tentacle
- Platz 7: Indiana Jones and the Fate of Atlantis
- Platz 8: Gold Rush
- Platz 9: The Westerner
- Platz 10: Urban Runner
- Platz 11: Phantasmagoria I
- Platz 12: Black Mirror
- Platz 13: Lighthouse
- Platz 14: Leisure Suit Larry VII
- Platz 15: Freddy Pharkas
- Platz 16: King's Quest VI
- Platz 17: Criminal Intent
- Platz 18: Leisure Suit Larry II
- Platz 19: Police Quest II
- Platz 20: Zak McKracken
- Platz 21: Ankh
- Platz 22: Leisure Suit Larry VI
- Platz 23: King's Quest I
- Platz 24: Ankh – Kampf der Götter
- Platz 25: Maniac Mansion
- Platz 26: Movie
- Platz 27: Leisure Suit Larry V
- Platz 28: NiBiRu
- Platz 29: Indiana Jones und der Turm von Babel
- Platz 30: Scratches

EIN BLICK IN DIE ZUKUNFT ...

Tja, was bringt die Zukunft? Die Frage stellt sich fast jeder, auch in der Games-Branche. Alles wird noch realistischer. Ich hoffe einfach, dass sich Adventures auf das besinnen, was ihren Erfolg eingeläutet hat: eine gute Story und genug Möglichkeiten des Eingreifens durch den Spieler. Neben dem Zwang, alles in 3D umsetzen zu wollen, halte ich auch weiterhin fertig gerenderte Hintergründe für eine gute Alternative. Das hat nicht immer etwas mit Retro oder Oldschool zu tun. Oft wird bei 3D-Umsetzungen zuviel Action im Spiel integriert – natürlich gibt es auch Ausnahmen.

Die Grafik wird noch realistischer werden, die Hoffnung bleibt nur, dass der Spielspaß nicht auf der Strecke bleibt, wie es bei den interaktiven Adventure-Filmen beispielsweise von Sierra in den 1990er-Jahren der Fall war.

Das wichtigste sind eindeutig die Quests. Die müssen durchdacht sein und zur Story passen. Wenn die Steuerung nicht zu ausgefallen ist, kann eigentlich nichts schief gehen.

Bleibt abzuwarten, wie es sich entwickelt, denn keiner weiß, wie die Spiele in zehn Jahren aussehen werden.

NEUERSCHEINUNGEN ALTER ADVENTURES

Auch heute erfreuen sich alte Adventures noch großer Beliebtheit. So gibt es beispielsweise die Möglichkeit, alte LucasArts-Adventures auf verschiedenen Systemen (nicht nur Windows, sondern auch Spielekonsolen und Handhelds) zu spielen. Dafür erforderlich ist die freie SCUMMVM-Engine. Dazu gibt es einige Spiele als Budgetversionen. Activision hat vor Erscheinen des Buches einige LucasArts-Adventures veröffentlicht.

Alle Sierra-Adventures (na ja, sagen wir die meisten) kann man mit Hilfe der DOSBox (ein kostenloses Tool) auch auf Windows XP oder Vista problemlos zum Laufen bekommen. Oft muss man ein wenig mit den Einstellungen spielen, aber es funktioniert. Sierra hat in den vergangenen Jahren des Öfteren neue Compilations herausgebracht, zumeist für die vier Hauptmarken *King's Quest*, *Police Quest*, *Space Quest* und *Leisure Suit Larry*. Diese beinhalten mal mehr, mal weniger Spiele. 2006 erschienen wieder vier neue Compilations, dieses Mal komplett mit Windows-XP-Unterstützung, wobei dabei auch der Trick mit DOSBox angewandt wird. Dabei muss man nicht mehr rumprobieren. Einmal installiert, startet man ein Programm, indem man ganz bequem das Spiel auswählen und spielen kann.

Für die Unterstützung möchte ich ganz herzlich den Firmen Activision (LucasArts), Rondomedia, Vivendi (Sierra), Atari, Koch Media, bhv, dtp, RoughTrade und dem Umweltbundesamt danken, die mir für Nachrecherchen einige Adventures und Grafiken zur Verfügung gestellt haben.

Zudem kann ich jedem Adventure-Fan die Website »The Legacy« empfehlen, auf der es zu fast jedem (Adventure-) Spiel neben Cover und Screenshots auch sehr viele Hintergrundinformationen gibt.

ÜBERSETZTE BEGRIFFE

Add-on Ein Add-on ist eine Erweiterung für ein Spiel

Bundle In einem Bundle sind mehrere Spiele in einem Paket zusammengefasst

Compilation ist nichts anderes als eine Spielesammlung

Engine Die Engine ist das Grundgerüst eines Spiels. Ein Spiel kann aber auch ohne erstellt werden, was jedoch dann zumeist mehr Entwicklungsarbeit benötigt.

First-Person-Ansicht Man spielt das Spiel aus der Ich-Perspektive und sieht in der Regel keine Spielfigur. Oft kommt es vor, dass man in solchen Spielen die Arme der Figur sieht, die sich bei bestimmten Aktionen bewegen

Iconbar Mit der Iconbar konnte man viele Spiele steuern. Symbole für Gehen, Benutzen, das Inventar oder Sprechen werden dort angezeigt.

Intro Hierbei handelt es sich um den Einführungsfilm sowie die Endsequenz, die zumeist in einem Film dargestellt wird. In älteren Spielen war es zumeist eine längere Animation.

Inventory Auf Deutsch Inventar. Zeigt zumeist den Inhalt an, den der Spieler bei sich trägt

Label Ein Label ist in der Regel eine Marke einer Firma, unter der Produkte veröffentlicht werden

Oger Eine Form eines menschlichen Unholds, zumeist in Märchen

Outro siehe *Intro*

Parser Ein Text-Eingabesystem, das die Befehle überprüft und sie ausführen lässt

Point & Click Typische Steuerung in vielen Adventures (Draufzeigen und Anklicken)

Publisher Der Publisher bezeichnet im Englischen den Verleger.

Quest Ist eine Aufgabe bzw. eine Aufgabenfolge in einem Adventure oder einem Rollenspiel

Release Der Veröffentlichungstermin

Rendern Rendern ist eine Berechnung von 3D-Bildern

Screenshot Ein Foto, das aus einem Spiel heraus gemacht wurde

Scrolling Wenn man ein Bild rechts oder links verlassen möchte, verschiebt sich das Bild, anstatt dass es neu geladen und angezeigt wird.

Season Ist in den letzten Jahren bekannt geworden und heißt nichts anderes als Staffel

Third-Person-Ansicht In dieser Ansicht sieht man die Spielfigur und ihre Aktionen.

LINKS

wikipedia.de / wikipedia.com

Auf den Webseiten sind sehr viele Infos zu Spielen zu finden.

www.thelegacy.de

Eine Webseite mit zahlreichen Infos und einer großen Spieledatenbank

www.lemonamiga.de

Webseite rund um Amiga-Spiele

www.allowe.com

Die offizielle Webseite von Al Lowe

www.markseibert.com

Sound-Designer und Komponist zahlreicher Sierra-Spiele

www.freddypharkas.com

Die noch aktive Webseite rund um das Spiel von Al Lowe

www.queststudios.com

Hier finden sich zahlreiche Soundtracks von Sierra-Spielen

www.sierragamers.com

Fan-Seite rund um Sierra von Ken Williams, dem Gründer von Sierra

www.revolution.co.uk

Webseite mit kostenlosen Spieledownloads von Revolution Software

www.adventuregamers.com

Englischsprachige Seite rund um Adventures

www.adventurecorner.de

Deutschsprachige Seite rund um Adventures

www.csd.uwo.ca/~pete/Infocom/download.html

Download von *Zork I, II und III*

www.tsl-game.com

Hier gibt es das Fanprojekt vom inoffiziellen *King's Quest IX*

QUELLENVERZEICHNIS

Coverabbildungen und Screenshots wurden freundlicherweise zur Verfügung gestellt von:

- 4Players.de (*Lego Indiana Jones*)
- Atari Deutschland (*Evil Days of Luckless John, Master of Disaster*)
- bhv Software (*Ankh I (Cover), Ankh III (Screenshot), Bone Gold (Screenshot), Edna bricht aus (Screenshot)*)
- dtp entertainment AG (*Overclocked (Screenshot), Die Kunst des Mordens (Screenshot)*)
- GameSpot.com (*Déjà Vu II (Cover)*)
- GetNeed.com (*Movie (Cover)*)
- HMH Hamburger Medien Haus Vertriebs GmbH (*Treasure Island (Screenshot)*)
- Kalypso Media GmbH (*Agon*)
- Koch Media GmbH (*Dracula Origin (Screenshot), Sherlock Holmes jagt Arsène Lupin, Geheimakte II (Screenshot)*)
- neXGam-Netzwerk (*In 80 Tagen um die Welt (Screenshot)*)
- rondomedia Marketing & Vertriebs GmbH (*Cleopatra*)
- RTL Games GmbH (*Simon the Sorcerer IV (Screenshot)*)
- SEGA Germany GmbH (*Der goldene Kompass*)
- The Games Company Worldwide GmbH (*Goin' Downtown (Screenshot), Tell*)
- Telltale Games (*Sam & Max: Season Two*)
- Ubisoft GmbH (*Lost (Screenshot)*)
- sowie durch den Autor selbst (*Colossal Cave, Softporn (Screenshot)*)

Alle übrigen Abbildungen: The Legacy (www.thelegacy.de)

INDEX

20000 Meilen unter dem Meer	42	Day of the Tentacle	100
Agatha Christie: Das Böse unter der Sonne	240	Déjà Vu	24
Agatha Christie: Und dann gab's keines mehr	187	Déjà Vu II	54
Agon	230	Der goldene Kompass	239
Al Emmo	214	Die Kunst des Mordens	198
Alone in the Dark	91	Die Reise zum Mittelpunkt der Erde	43
Alone in the Dark II	108	Discworld	115
Alone in the Dark III	114	Discworld II	133
Alone in the Dark IV	154	Discworld Noir	150
Ankh	180	Dracula III	231
Ankh II	191	Dracula Origin	226
Ankh III	213	EcoQuest	66
Aura I	174	Edna bricht aus	228
Aura II	209	Egypt III	173
Bad Mojo Redux	186	Erben der Erde	109
Baphomets Fluch	139	Escape from Monkey Island	153
Baphomets Fluch II	143	Everlight	216
Baphomets Fluch III	167	Evil Days of Luckless John	225
Baphomets Fluch IV	197	eXperience 112	236
Belief & Betrayal	212	Floyd	142
Beneath a Steel Sky	111	Freddy Pharkas	95
Black Mirror	169	Future Wars	52
Blue Force	94	Gabriel Knight	97
Bone Gold	202	Gabriel Knight II	122
Cleopatra	234	Gabriel Knight III	149
Code-Name: ICEMAN	45	Geheimakte Tunguska	196
Colossal Cave Adventure	11	Geheimakte II	243
Conquest of the Longbow	90	Go West!	219
Conquests of Camelot	64	Gobliins	78
Criminal Intent	200	Gobliins II	88
Cruise for a Corpse	67	Goblins Quest	105
CSI: Eindeutige Beweise	220	Goin' Downtown	229
Culpa Innata	242	Gold Rush	32
Darkness Within	241	Gooka	171
Daryl F. Gates' Police Quest IV	93	Grim Fandango	148
Das Erbe	77	Heart of China	55
Das Eulemberg-Experiment	179	Hero's Quest (Quest for Glory I)	50
Das Geheimnis der Druiden	156	In 80 Tagen um die Welt	190
Das Rätsel des Master Lu	130	Indiana Jones and the Emperor's Tomb	163
		Indiana Jones and the Fate of Atlantis	82
		Indiana Jones and the Infernal Machine	152
		Indiana Jones and the Last Crusade	53

Innocent until Caught	106	Perry Rhodan	233
Innocent until Caught II	117	Phantasmagoria	118
Jack Keane	206	Phantasmagoria II	134
King's Quest I	17	Police Quest I	28
King's Quest I (VGA)	56	Police Quest I (VGA)	80
King's Quest II	19	Police Quest II	40
King's Quest III	23	Police Quest III	70
King's Quest IV	36	Post Mortem	162
King's Quest V	57	Quest for Glory I	50
King's Quest VI	83	Quest for Glory I (VGA)	81
King's Quest VII	107	Quest for Glory II	58
King's Quest VIII	144	Quest for Glory III	85
Laura Bow I	46	Quest for Glory IV	98
Laura Bow II	79	Quest for Glory V	146
Lego Indiana Jones	227	Reise zum Zentrum des Mondes ..	185
Leisure Suit Larry I	25	Rendezvous im Weltraum	138
Leisure Suit Larry I (VGA)	68	Reprobates	223
Leisure Suit Larry II	38	Rise of the Dragon	59
Leisure Suit Larry III	47	Riven	140
Leisure Suit Larry IV	65	Runaway	158
Leisure Suit Larry V	69	Runaway II	193
Leisure Suit Larry VI	116	Safecrackers	199
Leisure Suit Larry VII	131	Sam & Max hit the Road	101
Leisure Suit Larry VIII	168	Sam & Max: Season One	207
Lighthouse	132	Sam & Max: Season Two	215
Loom	60	Scratches	194
Lost	237	Sherlock Holmes jagt Arsène	
Lure of the Temptress	89	Lupin	218
Manhunter: New York	39	Sherlock Holmes: Das Geheimnis	
Manhunter: San Francisco	49	des silbernen Ohrrings	176
Maniac Mansion	27	Sherlock Holmes: Die Spur der	
Master of Disaster	203	Erwachten	192
Monkey Island I	62	Sherlock Holmes: The Mystery	
Monkey Island II	76	of the Mummy	160
Monkey Island III	141	Shivers	129
Monkey Island IV	153	Shivers II	147
Movie	30	Simon the Sorcerer 3D	159
Myst	104	Simon the Sorcerer I	103
Myst III	155	Simon the Sorcerer II	128
Myst IV	175	Simon the Sorcerer III	205
Mystery House	12	Sinking Island	210
Ni-Bi-Ru	177	So Blonde	232
Nostradamus	222	Softporn	14
Overclocked	217	Space Quest I	75
Paradise	188	Space Quest I (VGA)	21

Space Quest II	29
Space Quest III	51
Space Quest IV	71
Space Quest V	99
Space Quest 6	123
Still Life	178
Sunrise	238
Syberia	161
Syberia II	166
Tell	221
The 7th Guest	102
The 11th Hour	127
The Adventures of Willy Beamish ..	63
The Black Cauldron	22
The Dig	126
The Legend of Kyrandia: Book I ...	87
The Legend of Kyrandia: Book II -	
Hand of Fate	92
The Legend of Kyrandia: Book III -	
Malcolm's Revenge	112
The longest Journey	151
The Moment of Silence	170
The Secret of Monkey Island	62
The Secret of Monkey Island II ...	76
The Westerner	172
Three Skulls of the Toltecs	137
Tony Tough	165
Tony Tough II	195
Torin's Passage	125
Treasure Island	235
Under a Killing Moon	110
Undercover	189
Urban Runner	136
URU: Ages Beyond Myst	164
Vollgas	124
Where in the World is Carmen	
Sandiego?	20
Woodruff and the Schnibble of	
Azimuth	113
Zak McKracken	41
Zork I	13
Zork II	15
Zork III	16
Zork Zero	44

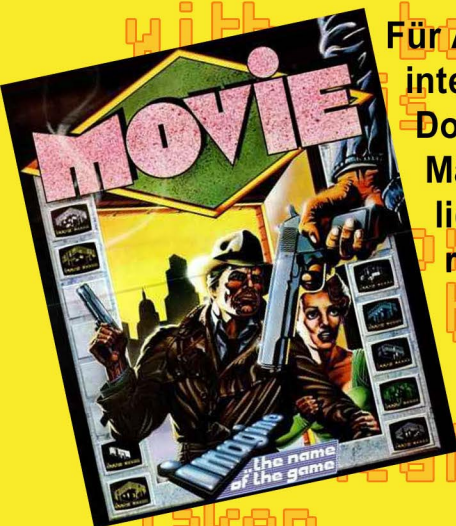
INTERVIEWS

Fragen an Doug MacNeill	34
Fragen an Josh Mandel	72
Fragen an Mark Seibert	120
Fragen an Florian Stadlbauer	181

West of House

Adventures gehören zu den ältesten und faszinierendsten Spiele-Genres auf Computern: Seit mehr als 30 Jahren werden immer neue Adventures veröffentlicht, ihre Zahl ist fast unüberschaubar.

Marco Sowa ist seit mehr als 13 Jahren in der Spielebranche tätig und seit mehr als 20 Jahren Adventure-Fan. In diesem Buch stellt er die aus seiner Sicht wichtigsten und besten Adventures vor, bewertet sie und erzählt manche Anekdote dazu. Als Insider gibt er qualifizierte Kommentare zu den mehr als 200 vorgestellten Adventures ab.



Für Adventure-Freaks besonders interessant sind die Interviews mit Doug MacNeill, Josh Mandel und Mark Seibert (alle drei sind ehemalige Sierra-Mitarbeiter) sowie Florian Stadlbauer (Deck 13).

Mehr als 200
Adventures von

**20000 MEILEN
UNTER DEM MEER**

bis

ZORK ZERO



19,80 €