

## DISCWORLD

Hersteller: Psygnosis / GT Interactive

Auf der Basis von Terry Pratchetts berühmter Scherbenwelt-Reihe sind diese Adventure-Klassiker entstanden. Im Jahr 1986 erschien außerdem ein Text-Adventure namens The Colour of Magic.

## DISCWORLD

Erscheinungsjahr: 1995

Das grafisch liebevoll gepixelte Abenteuer entpuppte sich als Gag-Granate: Als Magier Rincewind schlägt man sich durch eine skurrile, von beißendem Witz durchzogene Fantasiewelt. Die englische CD-ROM-Version bot professionelle Sprachausgabe, unter anderem mit den Stimmen von Eric Idle (Monty Python) und Jon Pertwee (Doctor Who).

DISCWORLD 2:  
VERMUTLICH VERMISST ...!?

Erscheinungsjahr: 1997

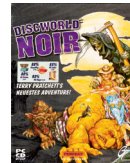
Von Hand gemalte, wunderschöne Zeichentrickgrafik, ein simples Interface und erneut Eric Idle als Sprecher im englischen Original – Discworld 2 ist eine bezaubernde und gelungene Fortsetzung.



## DISCWORLD NOIR

Erscheinungsjahr: 1999

Das dritte Discworld-Grafikadventure setzt auf eine neue Handlung mit anderen Charakteren. Es versteht sich als Genre-Parodie und blieb – ungeachtet seiner hohen Qualität – hinter den Verkaufserwartungen zurück.



## BAPHOMETS FLUCH

Erscheinungsjahr: 1996

Ein Clown marschiert in ein Café in Paris. Er legt eine Bombe, verschwindet wieder – Sekunden später der Knall. George Stobard, der Held des Spiels, beobachtet den Vorfall und beginnt gemeinsam mit Nico Collard seine Ermittlungen. Eine spannende Geschichte, tolle, wenn auch zu lange Dialoge und vor allem: butterweiche, hochauflösende Grafik – es genügte für einen Adventure-Hit.



## BAPHOMETS FLUCH

Hersteller: Revolution Software

Eine Adventure-Serie auf Talfahrt: Genießt zumindest der erste Teil noch Kultstatus, lässt die Beliebtheit schon bei der Fortsetzung nach. 2006 beweist Charles Cecil, der Schöpfer der Reihe, dass es stets noch schlimmer geht: Baphomets Fluch 4 war ein ziemlicher Flop.

BAPHOMETS FLUCH 2 –  
DIE SPIEGEL DER FINSTERNIS

Erscheinungsjahr: 1997

Noch schönere Zeichentrickgrafik und eine Geschichte über den Maya-Kult – hätte besser als der erste Teil werden sollen, wurde es aber nicht: Die Rätsel überzeugten nur teilweise, die Dialoge waren einfach zu lang. Für ein „Sehr gut“ langt es dennoch.



## WEITERE SPIELE DER REIHE

• **Baphomets Fluch 3: Der schlafende Drache:** Erstmals in 3D, wurden die Rätsel zugunsten einer besseren Inszenierung abgeschwächt.

• **Baphomets Fluch 4: Der Engel des Todes:** Die gute Story und Mausbedienung genügen nicht – das Spiel enttäuscht Fans wie Kritiker.

## BLADE RUNNER

Hersteller: Westwood Studios

Seelenloser Grafikrausch oder ganz einfach Kult? Westwoods letztes Adventure kostet die Lizenz zumindest aus: Exzessiv kommen Kameraschwenks und Lichteffekte zum Einsatz, auch die düstere Sci-Fi-Handlung bleibt nahe am Film. Innovativ: NPCs laufen frei herum, der dynamische Spielverlauf gipfelt in mehreren möglichen Endsequenzen.



## GRIM FANDANGO

Hersteller: Lucas Arts

Tim Schafer's letztes Adventure bietet eine Mischung aus 2D- und 3D-Grafik – das verschreckte Fans, denn zu knifflig war die Steuerung, zu mühsam das Finden der Hotspots. Und doch sind es Kritikpunkte, die angesichts blanker Kreativität verblassen: Die Geschichte um den toten Reiseagenten Manny Calavera, der in einem mexikanisch angehauchten Nachleben die Seelen ins Nirwana begleitet, ist schlicht brilliant. Typisch Schafer: mitreißende Musik und geniale Synchronsprecher.



## THE LONGEST JOURNEY

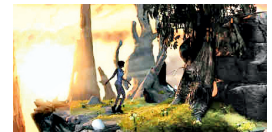
Hersteller: Funcom

In den Augen vieler Fans eines der ersten „modernen“ Adventures – selbst heute wird das Spiel oft noch als Referenz genannt.

## THE LONGEST JOURNEY

Erscheinungsjahr: 1999

Das norwegische Werk aus der Feder von Ragnar Tørnquist markiert das Ende einer Adventure-Ära – und läutet gleichzeitig die nächste ein. Das moderne „klassische“ Adventure verzaubert mit einer erwachsenen Märchenhandlung, die geschickt Elemente von Fantasy und Science-Fiction verbindet. Besonders die einprägsamen Charaktere, die dichte Atmosphäre und die anspruchsvollen Dialoge bleiben im Gedächtnis – weniger die Rätsel, die nicht immer mit Logik überzeugen.



## WEITERE SPIELE DER REIHE

**Dreamfall – The Longest Journey:** Die Fortsetzung setzt auf schwache

Rätsel und eine verwirrende Story. Dennoch: Grafik, Sound und Atmosphäre sind im Genre unerreicht.

1996 1997 1998 1999