

Adventures

Martin Deppe



Der Osten rüstet auf

Es ist gar nicht so lange her, da wurden Spieledesigner aus dem ehemaligen Ostblock mitleidig belächelt. Man traute ihnen höchstens zu, erfolgreiche Ideen abzukupfern oder ein simples **Tetris** zu basteln. Doch spätestens in diesem GameStar beweisen zwei Teams aus Polen, daß sie den Wessis das Wasser reichen können. Zum einen mit dem kampfbetonten Rollenspiel **Gorky 17**, zum anderen mit dem 3D-Strategietitel **Earth 2150**. Sicher, beide revolutionieren ihr Genre nicht, doch von Rieseninnovationen ist bei westlichen Firmen ebenfalls wenig zu merken.

Ich hoffe nur, daß die Designer aus dem Osten nicht die Allüren der westlichen Spiele-Stars annehmen, sondern auf dem Teppich bleiben. Während sich ein Dave Perry wie ein Rockidol in den eigenen Hubschrauber setzt, spulten die **Earth 2150**-Designer im letzten Sommer Tausende von Kilometern mit dem PKW ab, um ihren Titel erstmals persönlich in der GameStar-Redaktion vorzuführen...



Adventures & Rollenspiele
 »Diese Gattung betont Rätsel, Aufgaben und eine ausgefeilte Handlung.«
 [Grafik-Adventures, Rollenspiele, Action-Adventures, Detektivspiele]

Adventure-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Curse of Monkey Island	Adventure	1/98	92%
2	System Shock 2	Rollenspiel	10/99	90%
3	Baldur's Gate	Rollenspiel	2/99	89%
4	Tomb Raider 2	Action-Adventure	12/97	89%
5	Grim Fandango	Adventure	1/99	88%
6	Diablo	Rollenspiel	-	88%
7	Final Fantasy 7	Rollenspiel	8/98	87%
8	Outcast	Action-Adventure	8/99	87%
9	Dark Project	Action-Adventure	2/99	86%
10	Floyd	Adventure	12/97	86%
11	Tomb Raider 3	Action-Adventure	1/99	85%
12	Everquest	Online-Rollenspiel	6/99	85%
13	Fallout 2	Rollenspiel	1/99	83%
14	Gorky 17	Rollenspiel	NEU	83%
15	Lands of Lore 3	Rollenspiel	5/99	83%
16	The Nomad Soul	Adventure	NEU	82%
17	Silver	Action-Adventure	5/99	82%
18	Blade Runner	Adventure	1/98	82%
19	Darkstone	Rollenspiel	10/99	80%
20	Ultima Online – T2A	Online-Rollenspiel	2/99	80%
21	Discworld Noir	Adventure	8/99	79%
22	Hexplode	Rollenspiel	7/98	79%
23	Abe's Exoddus	Action-Adventure	1/99	77%
24	Soul Reaver	Action-Adventure	11/99	76%
25	Might & Magic 7	Rollenspiel	9/99	75%

Die 25 besten Adventures, Action-Adventures und Rollenspiele.

Inhalt

Tests

Gorky 17158
 The Nomad Soul162
 Revenant164
 Clans165
 UO Tagebuch166
 Corum 2168

Akte X auf polnisch

Gorky 17

Drei Soldaten auf sich gestellt, von Ungeheuern und Intrigen umgeben – ein Alpträum-Einsatz wird zum Fest für Rollenspieler mit Taktik-Faible.



Die beiden **Stachelmonster** haben wir vergiftet, das vordere sogar eingefroren. Allerdings beharrt uns von hinten noch immer ein lästiger Raketenwerfer. Grün eingeblendet: Das Quadratgitter, das den Kampfarenen zugrunde liegt.

Als Sie Ihr Gewehr durchladen, denken Sie noch einmal zurück, wie alles angefangen hat: 2010 landen Sie mit drei Mann einer Nato-Spezialeinheit in **Gorky 17**, einer verlassenen polnischen Stadt. Ihr Auftrag: Suchen Sie nach Gruppe 1, die den Vorgängen dort auf den Grund gehen sollte. Kaum sind Sie angekommen, läuft Ihnen auch schon so ein »Vorgang« über den Weg: Ein gräßlicher Mutant stürzt sich auf Ihren Trupp.

Der Rätsel Lösung

Das Rollenspiel **Gorky 17** erkunden Sie aus der Iso-Perspektive. Ohne die übliche Charaktergenerierung starten Sie mitten im Geschehen. Ganz wie bei einem Adventure schicken Sie Ihre Männer durch die Geisterstadt. Die Grafik ist komplett gerendert, mit viel Liebe zum Detail. Verrostete Wracks, schummrige Lichter und verfallene Gemäuer erzeugen eine düstere Endzeit-Atmosphäre. Ihre Par-

ty und alle anderen Akteure sind aus Polygonen zusammengesetzt. Während Ihr Trupp die Straßen durchstreift, suchen Sie nach Gruppe 1, stöbern nach Waffen und lösen Objekträtsel. Die sind kaum der Rede wert: Wenn Sie alles abklappern, stoßen Sie zwangsweise auf den notwendigen Gegenstand. Oft finden Sie die Lösung noch vor dem Rätsel. In der Spiel-Engine wird außerdem die Story weiter erzählt. Ihr Anführer spricht mit der deut-

schen Stimme von Lieutenant Worf, klingonischer Sicherheitsoffizier der Enterprise.

Einfach und doch komplex

Den überwiegenden Teil des Spiels verbringen Sie mit Kämpfen. Wenn Sie auf Gegner stoßen (immer eine Überraschung, denn wie bei **Final Fantasy 7** können Sie die vorher nicht sehen), schaltet **Gorky 17** in den Runden-Modus. Dann sehen Sie das in Quadrate unterteilte Schlachtfeld in einer Nahansicht. Das Kampfsystem ist denkbar einfach: Ihre Charaktere dürfen pro Runde in beliebiger Reihenfolge ziehen und eine Aktion ausführen, dann ist der Computer an der Reihe. Anspruchsvoll werden die Gefechte durch zwei Faktoren. Zunächst unterscheiden sich die Waffen, darunter Brechstangen ebenso wie Satellitenkanonen, nicht nur in Sachen Durchschlagskraft und Reichweite, sondern auch im Schußfeld. Zum Beispiel hat der Raketenwerfer einen



Zwischensequenzen (hier treffen wir einen Trupp Russen) gibt's in der Spiel-Grafik.



Die Spezialeffekte sind eine Augenweide. Hier leuchten wir einem Untier mit dem **Flammenwerfer** heim.

kräftigen Bumms, kann aber nur geradeaus und zur Seite feuern. Das Gewehr kann dagegen Gegner treffen, die diagonal gegenüber stehen.

Gruselkabinett

Der zweite Faktor ist die Gegnerschar, die sich ebenso vielfältig wie grauenerregend zeigt: Da lähmen spinnenartige Wesen Ihre Mannen, dann wieder bläst Ihnen ein wandelnder Fleischklops Raketen um die Ohren. Noch kniffliger werden die Kämpfe dadurch, daß fast alle späteren

Gegner gegen irgendeine Form des Angriffs immun sind. Den einen können Sie mit Feuer, den anderen mit Betäubungsgas nichts anhaben. Das wissen Sie natürlich erst, wenn Ihre Attacke keine Wirkung zeigt. Außerdem haben die Programmierer die Gefechte so designt (es gibt keine Zufallsscharmützel), daß die Bösewichte zusammenarbeiten. Beispielsweise friert ein Eismonster Ihre Helden fest, bevor ein anderer Mutant Minen auf die Gefesselten schleudert. Meist

müssen Sie alle Kontrahenten vom Bildschirm fegen, diffizilere Aufgaben gibt's selten. So retten Sie einmal eine Reporterin, ein anderemal müssen Sie ein Computerterminal verteidigen. Besonders diese Zwischengegner kündigen sich durch einen Renderfilm an. Diese Obermotze sind nicht nur tödlich, sondern auch sehr phantasievoll gezeichnet. Unter anderem treffen Sie auf einen Dampfmaschinenreiter, ein Technomonster und einen Revolverhelden. **RS**



Im **Adventure-Modus** führen Sie Ihre Truppe durch gerenderte Orte. Hier hat unsere Party ein verlassenes Observatorium aufgestöbert.

Rüdiger Steidle



Spannung rundenweise

Wenn Sie Wert auf taktische Gefechte und eine dichte Story

legen, dann ist Topwares neuester Streich das Spiel der Wahl. Selten habe ich in einem Rollenspiel so schweißtreibende Runden-Scharmützel erlebt. Das Kampfsystem ist einfach zu durchschauen, bietet aber eine ungeheure Vielfalt: Brenne ich dem fiesen Monster den Flammenwerfer auf den Pelz? Und wenn es gegen Feuer immun ist? Vielleicht hilft eine Flasche Wodka weiter... Durch die vielen phantasiereichen Gegnertypen muß ich mein Vorgehen bei jedem Gefecht neu überdenken.

Gute Wahl für Taktiker

Ein leicht abstruser, aber fesselnder Plot treibt mich von Kampf zu Kampf. Das Gefühl, von Verschwörungen und Monstern umgeben zu sein, erzeugt eine angenehme Gänsehaut-Atmosphäre. Auf der negativen Seite stehen Kleinigkeiten. So haben die Rätsel lediglich Alibi-Charakter, die Synchronisation ist nicht immer gelungen, und im Adventure-Teil fehlt die Übersicht; ich darf mich nicht frei auf der Karte umsehen. Der größte Kritikpunkt ist die Spieldauer: Mehr als zwei Wochenenden brauchen Sie nicht einzuplanen. Wenn Sie Rollenspiele mit knackigen Puzzles und komplexem Charactersystem mögen, lassen Sie besser die Finger von Gorky 17. Sollten Sie aber ein Faible für Kämpfe haben, können Sie auf jeden Fall zugreifen.

Gorky 17

Genre: Rollenspiel
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark

Hersteller: Topware
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 260 bis 520 MByte

Spieler: Einer

3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Open GL Power VR Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200 MMX	Pentium II/266	Pentium II/333
32 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD	64 MByte RAM, 16fach CD
	3D-Karte	3D-Karte

Grafik		Gut
Sound		Gut
Bedienung		Gut
Spieltiefe		Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden	

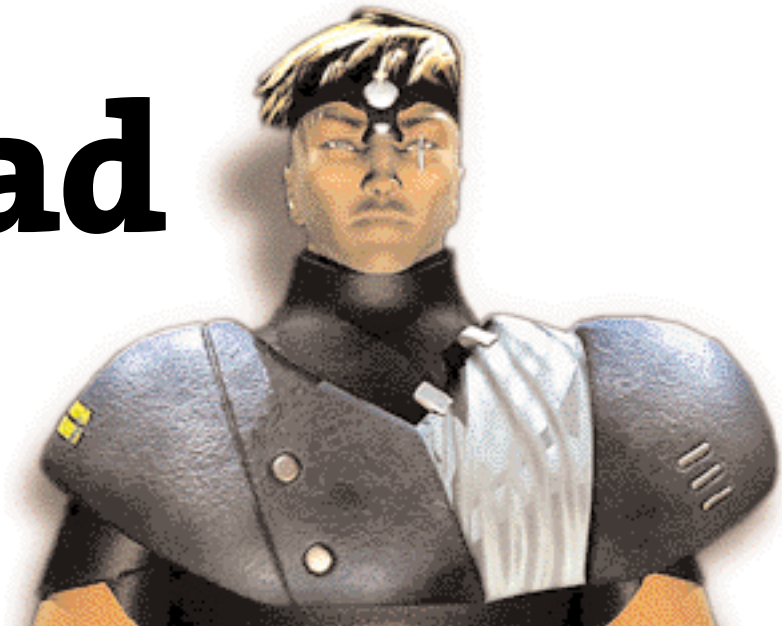


Toll für die Taktiker unter den Rollenspielern.

Überleben in Omikron

The Nomad Soul

David Bowie ist Ihr Gastgeber in einer realistischen und faszinierenden Welt: mit Versink-Garantie.



Spiel oder Wirklichkeit? Ein Fremder erscheint auf Ihrem Monitor und bittet Sie, den Spieler, um Hilfe. Kurzerhand beamen Sie sich per Seelenübertragung in seinen Körper und stecken plötzlich mitten in der futuristischen Stadt Omikron. Sie müssen herausfinden, was Sie da sollen, wer die rätselhaften Mord begangen hat und was die

Visionen zu bedeuten haben, die immer wieder in Ihrem Kopf auftauchen.

Metropolis lebt

Omikron ist der Name des Schauplatzes im Action-Adventure **Nomad Soul** und in Übersee auch gleich der Titel des Spiels. Die völlig in 3D gestaltete Metropole lebt und atmet. Auf den Straßen sausen Fahrzeuge vorbei, Gleiter schweben über die Häuser, Passanten gehen ihren Geschäften nach. An manchen Ecken stehen Bettler, Liebespaare oder Mech-Wachen à la **Robocop** herum. Die Stadt sehen Sie über die Schultern Ihrer Figur hinweg, wobei die Kameraperspektive manchmal wechselt, um Dramatik zu erzeugen. Sie können, unterstützt von einer Straßenkarte, den ganzen Ort zu Fuß

erforschen, für die größeren Strecken aber auch von jedem Punkt aus ein Taxi rufen.

Zu Beginn stecken Sie im Körper des Polizisten Kay'l und müssen sich erst mal mit einer schönen Unbekannten auseinandersetzen,

die behauptet, Ihre Geliebte zu sein. Auch ein unaufgeklärter Fall und mißtrauische Kollegen erfordern Ihre Aufmerksamkeit. Dabei sind Sie allerdings nicht dauerhaft an Kay'l gebunden: Wenn er stirbt, zieht Ihre Seele ein-

Gunnar Lott



Herz und Seele

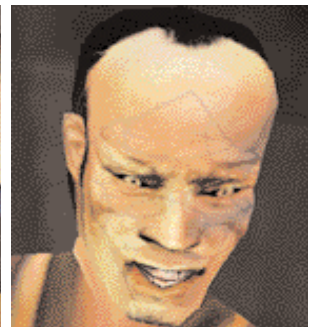
Selten habe ich in einem Adventure eine so lebendige und stimmige Welt erlebt.

Omikron fühlt sich einfach echt an. Vor allem, weil **Nomad Soul** nichtlinear aufgebaut ist, und Sie die meisten der gut ausgedachten Aufgaben in beliebiger Reihenfolge angehen können. Die fesselnde Handlung trägt ihren Teil dazu bei, mich völlig hineinzuziehen.

Leider krankt **Nomad Soul** an zwei grundlegenden Design-Mängeln: Speichern ist unnötigerweise nur an bestimmten Punkten möglich, und die unpräzise Steuerung nervt. Zum Glück schaltet das Spiel in den seltenen Action-Einlagen auf eine logischere Bedienung um. Trotz derlei Nervigkeiten kann ich **Nomad Soul** allen empfehlen, die in eine spannende Story versinken wollen.



Gespräche mit abgefahrenen NPCs treiben die Handlung voran. (1024x768, Direct3D)



Mit den **Gesichtern** von Omikrons Bewohnern haben sich die Designer besonders viel Mühe gegeben.

fach zum nächstbesten Passanten weiter. Daher ist der Tod einer Figur, der durchaus vorkommen kann, nicht weiter dramatisch. Später lernen Sie sogar einen Zauber, mit dem Sie die Seelenwanderung erzwingen können.

Bowie träumt

Superstar David Bowie, der den hervorragenden Soundtrack von **Nomad Soul** mitverfaßt hat, tritt an zwei Stellen als Polygonfigur auf: Zum einen ist er der Sänger



Während einiger **Actioneinlagen** treten Sie zu handfesten Prügeleien gegen Dämonen an.

der Band »The Dreamers«, zum anderen der charismatische Führer einer Sekte. Ein Konzert der Dreamers können Sie übrigens in einer Bar in Omikron live miterleben.

Faustschlag und Feuerstoß

Nomad Soul erspart Ihnen aufwendiges Handbuchwälzen, indem es Sie in den ersten Spielminuten behutsam in die Steuerung einführt. Die bleibt dennoch unintuitiv: Mit den horizontalen Cursor-Tasten dreht sich Ihr Held, mit den vertikalen läuft er. Dieses Konzept war schon bei **Grim Fandango** übel. Obendrein müssen Sie noch sehr genau vor einem Objekt stehen, um es zu benutzen. Immerhin können Sie per Tastendruck auf die Ich-Perspektive umschalten, sich darin allerdings nur umschaun und nicht

laufen. Weitaus ärgerlicher ist es, nicht jederzeit speichern zu können: Sie dürfen Ihren Spielstand nur an bestimmten Punkten sichern, und dort auch nur, wenn Sie magische Ringe dafür bezahlen.

Nomad Soul hat auch sporadisch eingestreute Action-

Einlagen, in denen glücklicherweise eine andere Steuerung gilt. In Nahkämpfen ähnelt die Bedienung einem Prügelspiel à la **Virtua Fighter**, in Feuergefechten einem einfachen Ego-Shooter. Deren Schwierigkeitsgrad ist separat regelbar. **GUN**

The Nomad Soul

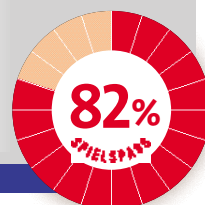
Genre: Action-Adventure
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark

Hersteller: Eidos
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 600 MByte

Spieler: Einer
3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Open GL Power VR Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 266	Pentium II/300	Pentium II/450
32 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte	128 MByte RAM, 16fach CD Voodoo-2- od. TNT-Karte

Grafik	Gut	
Sound	Gut	
Bedienung	Befriedigend	
Spieltiefe	Befriedigend	
Multiplayer	Nicht vorhanden	



Stimmungsvolles und originelles Abenteuer.



Meist kommen sie wieder

Revenant

Nicht mal im Jenseits hat man seine Ruhe: Als untoter Schwertkämpfer bestreiten Sie Gefecht um Gefecht in bester Hack&Slay-Manier.

Wer die letzten zehntausend Jahre in der Hölle geschmort hat, sollte über eine zweite Chance eigentlich froh sein. Nicht so der untote Krieger Locke: Kaum ins Leben zurückgeholt, muß sich

der Held des Rollenspiels **Revenant** durch Monsterhorden dreschen, um eine Prinzessin aus den Klauen finsterner Kultisten zu befreien.

Knochenbrecher

Ein Kurzsword und ein löchriges Hemd sind alles, was Ihnen der besorgte König mit auf den Weg gibt. Mit dieser dürftigen Ausrüstung geht es zunächst gegen Kleintier wie Giftspinnen, später kommen Ninjas oder blitzeschleudernde Magier an die Reihe. Gefallene hinterlassen Geld sowie Nahrung, die Ihre Lebensenergie wieder auffrischt. Mit den Moneten decken Sie sich im Dorfladen mit kräftigerem Kriegsgerät ein.

Das Kampfsystem erinnert entfernt an Prügelspiele à la **Toshinden**. So beherrscht Ihr Charakter neben drei Grundhieben diverse Specialmoves. Dann bringt er beispielsweise mehrere Feinde gleichzeitig per Rundumschlag zu Fall. Oder er schnappt sich einen

Skelettkrieger und bricht dessen morsche Knochen in formschöne Einzelteile. Auch Magie kommt nicht zu kurz: Aus Talismanen kombinieren Sie Spruchformeln, die etwa einen Tornado loslassen können.

Rätsel Fehlanzeige

Story und Gefechte sind streng linear, Subquests findet man selten. Um in die Höhlen der fieser Kultisten zu gelangen, müssen Sie zu-

nächst einen Drachen besiegen, ein Amulett aufspüren und schließlich einen Oger-Champion in einem Wrestling-Match aufs Kreuz legen. An Rätseln gibt's fast nur die übliche Schlüsselsuche. **RS**

Rüdiger Steidle

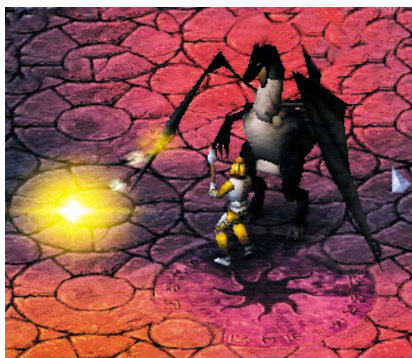


Netter Zeitvertreib

Das Diablo-Prinzip funktioniert auch bei Revenant bestens: Ungeheuer verdreschen, Kohle einsammeln und die Charakterwerte hochschrauben motiviert mich stundenlang. Dabei macht besonders das Kampfsystem mit seinen Specialmoves Laune; mit etwas Übung kloppt man auch Drachen schnell weich.

Revenant kann zwar in keiner Disziplin richtig glänzen. Die Grafik ist trotz schöner Effekte nur Durchschnitt, die Story bietet wenig Überraschungen; das ein oder andere Rätsel hätte nicht geschadet. Dennoch kann ich das Eidos-Spiel allen ans Herz legen, die sich nicht schon mit Darkstone die Wartezeit auf Diablo 2 verkürzen.

Wenn der **Drache** Hitze sabbert, treten auch gestandene Helden besser zur Seite.



Zwei Skelette und ein Feuermagier zugleich: Da hilft nur der **Meteoritenzauber**.

Revenant

Genre: Rollenspiel
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Eidos
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 450 MByte

Spieler: Einer bis 32 (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Open GL Power VR Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200 MMX	Pentium II/266	Pentium II/300
32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	64 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend

Diablo-Klon mit guten Action-Kämpfen.



Clans

Auf den Spuren von Diablo.



Pfeile markieren den Weg zum nächsten Bildausschnitt.

Das Rollenspiel **Clans** schickt Sie in eine düstere Fantasy-Welt. Zum Start entscheiden Sie sich für Ihre Spielfigur, zwei eher kriegeri-

sche und zwei eher magiebegabte Helden sind im Angebot. Die Recken werden dann auf der Suche nach Monstern, Waffen und magischen Tränken durch eine isometrisch dargestellte Welt geschleucht. Die scrollt nicht mit Ihrem Protagonisten mit, sondern klappt am Bildschirmrand jeweils zum nächsten Ausschnitt um. Zwischendurch gibt's regelmäßig Rätsleinlagen. Die Story – Ekelmonster unterjocht brave Bürger – spielt keine größere Rolle. Mit den beiden Maustasten (links gehen, rechts benutzen und zuschlagen) hat man nach einer Minute alles im Griff.

PS

Peter Steinlechner

Muß nicht sein

Mit den Vorbildern Diablo und Darkstone kann Clans nicht mithalten. Vor allem das unübersichtliche Grafiksystem vermässelt ganz schön die Stimmung, und auch sonst lockt das Programm in Sachen Optik keinen Ork hinter dem Ofen hervor. Wer wirklich verzweifelt nach einer Möglichkeit sucht, sich die Zeit bis zu Diablo 2 zu vertreiben, der sollte lieber zu Revenant greifen.

Clans

Genre: Rollenspiel
Anspruch: Einsteiger
Sprache: Englisch
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: GT Interactive
System: Windows 95
Anleitung: Englisch
Festplatte: ca. 250 MByte

Spieler: Einer bis vier (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Open GL Power VR Rendition

Pentium 166
32 MByte RAM, 4fach CD

Pentium 200
32 MByte RAM, 8fach CD

Pentium 266
32 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	<div style="width: 25%;"></div>	Ausreichend
Sound	<div style="width: 50%;"></div>	Befriedigend
Bedienung	<div style="width: 75%;"></div>	Gut
Spieltiefe	<div style="width: 50%;"></div>	Befriedigend
Multiplayer	<div style="width: 50%;"></div>	Befriedigend



Unnötiger Diablo-Clon mit lauer Grafik.



In welchen Schlammassel ist Belle wieder geraten?

Nun ist es also offiziell: Auch nach dem Start von **Ultima Online 2** irgendwann 2000 soll das gute, alte Iso-**UO** weiterlaufen. Das legt nahe, daß die angekündigten Verbesserungen nicht nur Absichtserklärungen des Entwicklungsteams darstellen, sondern bis dahin tatsächlich noch umgesetzt werden. Ganz oben auf der Wunschliste stehen immerhin so wichtige Dinge wie sinnvolles Skill-Management oder ein System, das Hausverkäufe auf eine sichere Basis stellt – bisher eher ein Eldorado für Trickbetrüger. Der letzte Groß-Patch hat vor allem lange schmerzlich vermißte Funktionen eingebaut, die vorher nur über (meist verbotene) Dritt-Programme zu realisieren waren. Besonders wichtig etwa der Waffen-

wechsel auf Tastendruck statt per Cursor-Gefummel. Solche Änderungen zeigen vor allem eins: daß Origin die Wünsche der Spieler eben nicht, wie in manchen Foren immer wieder mißmutig gemutmaßt, total egal sind. Und das läßt auch für die Zukunft hoffen.

→ <http://update.uo.com/indev.html>

Belle Star's Diary Dunkle Drohung

Eigentlich hatte ich das schwarz glühende Tor an einer ganz anderen Stelle in Erinnerung. Und ich konnte mich auch nicht entsinnen, jemals ein derartiges Gefühl der Bedrohung bei der Annäherung an ein Moongate verspürt zu haben. Aber nach den letzten Erlebnissen – wer wollte mir da ein wenig Para-

KAPITEL 24

Ultima Online Tagebuch

Zwei Jahre und kein bißchen langweilig. Das führende Online-RPG entwickelt sich weiter.



Die Menüs wurden überarbeitet, das **Interface** grafisch neu gestaltet.

noia verübeln? Schließlich faßte ich mir ein Herz und trat in das dunkle Leuchten.

Helle Panik

Auf der anderen Seite blendete mich Sonnenlicht. Vogelgezitscher hing in der Luft, und der Duft von Tannennadeln und Wiesenblumen. Das war definitiv nicht Shame. Aber wieso? Viel wichtiger noch: Wo war ich? Ich wandte mich um, zurück zum Moongate – da war nichts. Nun begann sich, ungeachtet der friedlichen Umgebung, ein wenig Panik in mir breitzumachen.

Verwirrung

Ich hatte schon eine Menge erlebt in Britannia, aber noch nie ein »Einbahntor«. Als ich Sugar zu einer Drehung um die eigene Achse antrieb, da-



Die **Sprache** entspricht der Windows-Version.

mit ich die Lichtung in Augenschein nehmen konnte, bemerkte ich eine rasche Bewegung im Unterholz. »Holla!«, rief ich in die Richtung, »könnt Ihr mir wohl behilflich sein?« Doch mit einem letzten Rascheln war die Erscheinung bereits verschwunden. Irgendwie hatte ich den Eindruck, einen Zwerg gesehen zu haben. Ein Zwerg? **CG**

(wird fortgesetzt)

Das **blaue Band** ist kein Preis für schnelle Atlantik-Durchquerung, sondern zeigt neuerdings die verbleibenden **Hitpoints** des Gegners an.

