

Adventures

Martin Deppe



Wer braucht schon Schlaf?

München, GameStar-Redaktion: Zweieinhalb Tage vor Heftschluß trifft die fertig verpackte Verkaufsversion von Westwoods Rollenspiel **Lands of Lore 3** ein. Wir reißen dem Kurier die Packung aus den Händen, alarmieren die Druckerei, schaufeln drei Seiten für den Artikel frei.

Vier Redakteure auf einmal machen sich an den Test: Drei spielen eifrig los, jeder mit einem anderen Charakter. Einer hat die Aufgabe, möglichst schnell bis zum Ende zu

kommen. Der nächste spielt »normal«. Der dritte sucht vor allem nach Subquests und versteckten Kleinigkeiten. Die drei Tester schießen Screenshots, helfen einander, tauschen Zwischenberichte aus. Der vierte Redakteur schreibt schon die ersten Sätze.

Fast rund um die Uhr wird getestet und geschrieben, bevor die Layout-Abteilung loslegen kann. Nach 50 Stunden ist es vollbracht: Christian hat den Endgegner besiegt (kleiner Tip: Nach dem Abspann geht's noch kurz weiter!), der Artikel geht in Druck.



*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	Baldur's Gate	Rollenspiel	2/99	89%
3	Tomb Raider 2	Action-Adventure	12/97	89%
4	Grim Fandango	Adventure	1/99	88%
5	Diablo	Rollenspiel	-	88%
6	Final Fantasy 7	Rollenspiel	8/98	87%
7	Dark Project	Action-Adventure	2/99	86%
8	Floyd	Adventure	12/97	86%
9	Tomb Raider 3	Action-Adventure	1/99	85%
10	Baphomets Fluch 2	Adventure	11/97	84%
11	Fallout 2	Rollenspiel	1/99	83%
12	Lands of Lore 3	Rollenspiel	NEU	83%
13	Silver	Action-Adventure	NEU	82%
14	Blade Runner	Adventure	1/98	82%
15	Ultima Online – T2A	Online-Rollenspiel	2/99	80%
16	Hexplode	Rollenspiel	7/98	79%
17	Tex Murphy: Overseer	Adventure	4/98	79%
18	Battlespire	Rollenspiel	3/98	78%
19	Abe's Exodds	Action-Adventure	1/99	77%
20	Quest for Glory 5	Adventure	4/99	76%
21	Nightlong	Adventure	11/98	74%
22	Might & Magic 6	Rollenspiel	6/98	73%
23	Sanitarium	Adventure	8/98	73%
24	Return to Krondor	Rollenspiel	4/99	72%
25	Redguard	Action-Adventure	2/99	72%

Die 25 besten Adventures, Action-Adventures und Rollenspiele.

Inhalt

Tests

Lands of Lore 3146
 Silver150
 Blaze & Blade152
 Ultima Online
 Tagebuch154
 Galador155

Jäger der verlorenen Seele

Lands of Lore 3

Risse in den Dimensionen drohen die Lands of Lore zu zerreißen, gewissenlose Seelenräuber treiben ihr Unwesen. Nur Sie können die Fantasy-Welt noch vor dem Untergang retten.

Während **Command&Conquer 3** sich weiter verspätet, beweist Westwood immerhin mit **Lands of Lore 3** Disziplin. Pünktlich steht der neueste Teil der Rollenspielsaga in den Geschäften. Eine originelle Story und ein liebenswerter Held locken Einsteiger wie Profis ins mystische Städtchen Gladstone. Wir testeten die fertig verpackte deutsche Version.

Facts

- 4 Gilden und Charakterklassen
- 4 magische Begleiter
- 60 Waffen
- 70 Zaubersprüche
- 100 magische Gegenstände

Geraubte Seele

Brüche in Dimensionswänden bedeuten selten etwas Gutes. Das muß auch Copper

LeGrè erfahren, als sein Vater und seine Halbbrüder Bestien aus finsternen Zwischenwelten zum Opfer fallen. Er selbst kann zwar entkommen, doch die Kreaturen stehlen seine Seele. Pikanterweise war Papi des Königs einziger Bruder, weshalb Copper unter Verdacht gerät, sich durch die ruchlose Tat in der Thronfolge nach vorn schummeln zu wollen. Nur das (aus den Vorgängern bekannte) allwissende Drarakel weiß Rat: Es schickt ihn auf die Suche nach fünf Kristallsplittern in ebenso viele Parallelwelten, um sein Seelenheil zu retten.

Im Dienst der Gilde

Über spezielle Fähigkeiten oder Eigenschaften verfügt



Die wenigen Zwischensequenzen sind **prächtig**.



Bei eingblendetem

Ihr Held anfangs nicht. Das ändert sich, sobald Sie einer oder mehreren der vier Gilden beitreten. Erst wenn Sie als Kämpfer, Magier, Kleriker oder Dieb ins örtliche Handwerksregister eingetragen sind, können Sie die Erfahrungspunkte, die Ihnen besiegte Gegner einbringen, zur Verbesserung der beiden Attribute Kraft und Kampfstärke nutzen. Mit jeder der insgesamt drei Stufen bekommen Sie neue Spezialfähigkeiten. So kann ein Krieger schneller angreifen, Magier zaubern zu verringerten Manakosten, Klerikern fällt die Identifizierung von Gegenständen leichter und Diebe attackieren treffsicherer bei Attacken von hinten.

Magische Freunde

Doch die Gilden bieten noch mehr. So können Sie dort unabhängig von der Mitgliedschaft ein magisches Begleitwesen engagieren. Je nach Zunft handelt es sich dabei um einen kleinen Golem,

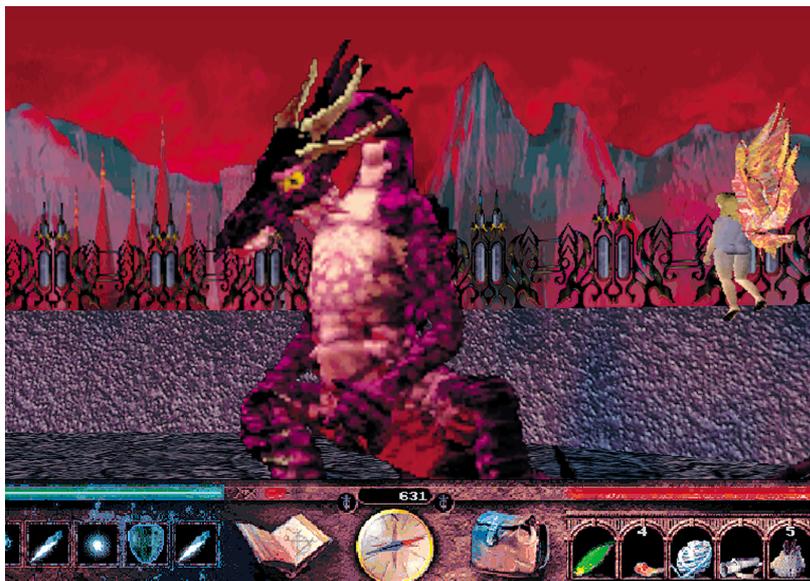
eine Mini-Magierin, eine Elfe oder das Geister-Frettchen Syruss. Der eifrig plappernde Weggefährte weicht Ihnen fortan nicht mehr von der Seite. Die hilfreichen Geister verfügen über mehrere Spezialfähigkeiten, die sie vollautomatisch oder auf Tastaturkommando einsetzen (siehe Extrakasten).



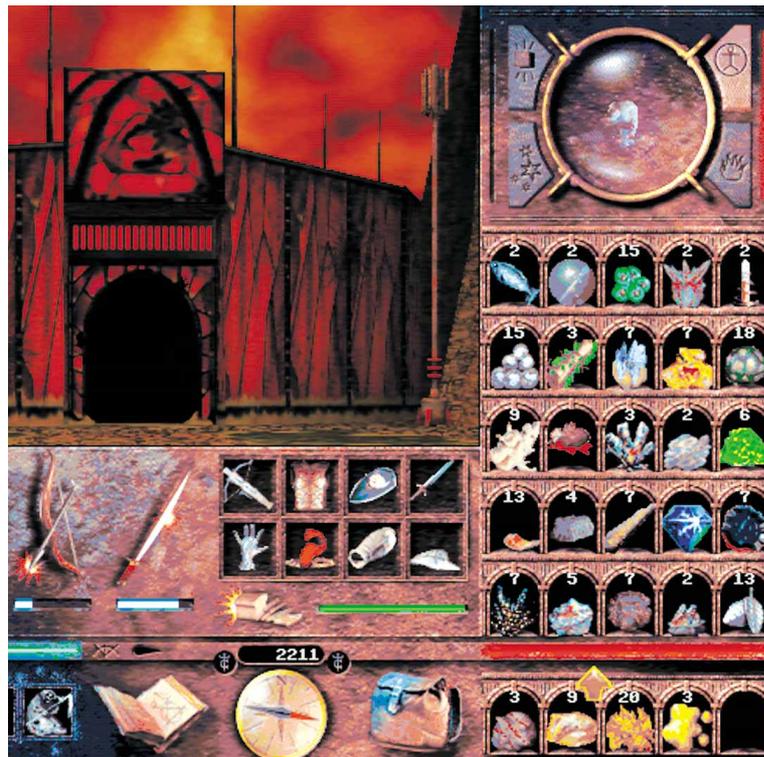
Luther schenkt Ihnen ein mächtiges Schwert.



Auf Knopfdruck können Sie Infos zu allen aufgestöberten **Gegenständen** abrufen.



Richtig großen Gegnern wie diesem **Drachen** begegnen Sie nur sehr selten. Doch mit den aktivierten Instantzaubern (unten links) stellt der Bursche kein echtes Problem dar.



Inventar verkleinert sich die 3D-Sicht. Dafür sehen Sie alle Ihre Objekte.

Die vier Begleitwesen



Lig

Den Eisengolem treffen Sie in der Kämpfergilde. Er identifiziert Waffen und Monster, spürt Nahrung auf, öffnet Türen und beteiligt sich an Kämpfen.



Griselda

Die kleine Magierin sucht nach Zauberrezepturen, organisiert neues Mana, identifiziert Gegenstände, und verteidigt Sie mittels Schutzschild.



Goldy

Die Fee aus der Klerikergilde heilt Sie selbständig und kuriert auch Vergiftungen. Sie spendet Licht im Dunkeln und sammelt herumliegende Objekte ein.



Syruess

Das Diebes-Frettchen spürt für Sie Nahkampfwaffen auf, schützt Sie vor Giftattacken, vergiftet Ihre Klingen, macht Sie unsichtbar und knackt Schlösser.

Komfortable Kämpfe

Unterwegs treffen Sie auf viele Gegner, die Sie mittels Rechtsklick bekämpfen. Sofern Sie Ihren Helden mit Fernwaffen ausgestattet haben, attackieren Sie Drachen, Skelette, Wildschweine und feuerspeiende Hühner schon von weitem. Beim Näherkommen geht Copper automatisch in den Nahkampf über. Ähnlich setzen Sie Zaubersprüche und magische Gegenstände ein. Letztere kaufen Sie entweder oder nehmen sie beim Durchstöbern von Fässern mit. Manchmal finden Sie auch Rezepte zur Herstellung wundertätiger Artefakte.

Nicht alle Subquests wie das Abfangen eines königlichen Boten oder das Öffnen einer farbcodierten Tür müssen Sie unbedingt lösen. Sie bringen Ihnen aber vorteilhafte Waffen ein. Eines der besten magischen Schwerter, das im Kampf Blitze abschießt, bekommen Sie von Luther (dem Helden des letzten Teils) sogar geschenkt. Nachteil dabei: Selbst die ersten beiden Endgegner erledigen Sie damit viel zu leicht. Das vom Rechner geführte Journal hilft Ihnen, die Übersicht zu behalten. Auf einer Karte vermerkt die CPU jeden erkundeten Gang und verzeichnet versteckte Schalter, die Geheimtüren öffnen oder Fallen auslösen. Daneben protokolliert der Rechner alle der automatisch ablaufenden Gespräche und hakt erledigte Aufgaben ab.

Kane läßt grüßen

Jede der fünf recht großen Paralleldimensionen, die Sie in vorgegebener Reihenfolge besuchen, hat ihre eigene Thematik samt Bestiarium. So stoßen Sie in der Eiswelt auf zweiköpfige Schneetiger

und einen von leichtgeschürzten Amazonen bewohnten Kristallpalast. Auf einer Vulkaninsel müssen Sie punktgenau über Lavaströme hüpfen, und im Horrorhaus werden Sie von Untoten bedrängt. Besonders skurril ist das Wüstenszenario, in dem Sie auf einen verlassenem und verstrahlten Tempel der Brother-



Gunmar Lott



Neue Welten, gleiches Spiel

Lands of Lore 3 habe ich gern gespielt. Allerdings hauptsächlich,

weil mir schon Teil 1 & 2 gefallen haben. Gegenüber dem Vorgänger ist Westwoods Jüngster nämlich de facto unverändert, wenn man von Details absieht. Die Grafik wirkt trotz farbiger Lichter schwer veraltet, die Inventarsteuerung ist zu umständlich, und der Held Copper kommt ziemlich bubhaft rüber. Trotz Schönheitsfehlern: Monster jagen und Artefakte sammeln in und um Gladstone ist ein unverwüstliches Vergnügen!

Christian Schmidt



Alte Liebe

Was soll's, Kollege Gunmar, dann gibt's halt nicht viel Neues in Lands of Lore 3. Verschlimmmbesserte Rollenspiel-Serien stehen

sowieso schon genug im Buch der Software-Geschichte. Westwoods Spiel fesselt mit bewährten Tugenden: Große Spielwelten wollen erforscht werden und halten schon mal Rätsel abseits des Hauptpfades parat. Jede Menge Gegenstände sind zu entdecken, die Story bietet genug Überraschungen. Besonders gelungen sind die knuddligen Begleiter; meine zynische Feen-Magierin wuchs mir mit ihren galligen Sprüchen in Windeseile ans Herz.

Die Gegner sehen, obwohl sie auf Polygongerüsten basieren, durch die **Voxeltexturen** wie Bitmap-Gestalten aus.



Die Karte wird vollautomatisch mitgezeichnet.

hood of Nod stoßen. Diese dürfte den meisten aus **Command&Conquer 1** vertraut sein. Zwischen den Abstechern in fremde Welten entwickelt sich die Story weiter. Immer mehr Monster dringen nach Gladstone, Lavaströme verschandeln die schöne Landschaft, doch der wohldebile König scheint von alledem nichts zu merken.

Pixelwelten, Voxel-Polygonfiguren

Anders als im Vorgängerspiel **Guardians of Destiny** bewegen Sie sich durch eine 3D-Landschaft, die wie aus einem Guß wirkt. Eingestreute 2D-Bilder gibt es nicht mehr. Personen bestehen jetzt aus Polygonen, die mit Voxelpixeln übersät sind. Aus der Entfernung wirken die Gestalten dadurch plastischer. Beim Näherkommen stellt sich aber das voxeltypische Zerpixeln ein, so daß sie fast wieder wie Bitmaps wirken. Ähnliches gilt für Wälder, welche aus Wegen bestehen, die von (aus der Nähe klar erkennbaren) texturierten Rändern gesäumt werden. Die einzelnen Welten unterscheiden sich grafisch zwar deutlich untereinander. Allerdings kommen immer wieder sehr ähnliche Bauelemente vor. Richtig hübsch sind einige neue Effekte gelungen. Licht schimmert durch transparentes Wasser, und die Dimen-



Die braven Bürger von Gladstone wurden Opfer der **Dimensionsbestien**. Selbst unsere heilkundige Fee (am oberen Bildrand) vermag nicht mehr zu helfen.

sionstore sind von leuchtenden Nebeln umgeben. Für die deutsche Lokalisierung hat das Westwood-/EA-Team aus dem Vollen geschöpft. Professionelle, aus

Funk und Fernsehen bekannte Synchronsprecher sorgen dafür, daß Copper & Co. klangvoll durch die Lande ziehen. Dazu ertönt motivierende Märchenmusik. **MIC**

Mick Schnelle

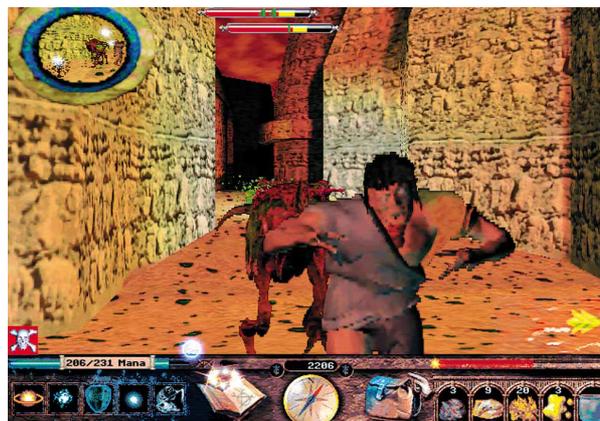


Spannend bis zum Ende

Lands of Lore macht auch beim dritten Mal wieder Spaß. Die Story hält so manche überraschende Wendung bereit. Die Stars sind aber die magischen Begleiter, die unterwegs fröhlich drauflosplappern. Vor allem Einsteiger werden ihre Hilfe zu schätzen wissen, wenn sie in Kämpfen mitmischen oder Heilzauber sprechen. Weniger schön ist die grafische Umsetzung. Vom häßlichen Might & Magic 6 trennen Lands of Lore 3 zwar Welten, trotzdem könnte es viel schöner sein.

Wie es euch gefällt

Was letztlich zählt, ist der spielerische Gehalt, und der stimmt. Durch die zahllosen Gegenstände und die freie Wahl der Gilden kann jeder Gladstone befreien, wie er mag. Der dreistufige Schwierigkeitsgrad sorgt für faire Kämpfe. Allerdings irritiert sich der Autokartograph schon mal, die häufigen CD-Wechsel und gelegentlichen Abstürze nerven. Doch die Story treibt mich weiter – ich werde nicht eher ruhen, bis auch ich (Christian ist schon durch) Coppers Seelenfrieden gerettet habe.



In der **Nod-Welt** hilft uns der »magische Rückspiegel« (links oben).

Lands of Lore 3

Genre: Rollenspiel
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Westwood
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 510 MByte

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

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166	Pentium II/266	Pentium III/350
32 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD Direct3D	64 MByte RAM, 8fach CD Riva TNT

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



Atmosphärisches, actionreiches Rollenspiel.

Die Maus als Waffe

Silver



Warum sollen immer nur die Spielhelden arbeiten? Bei Silver kommen Sie selbst ins Schwitzen: Die Kämpfe sind echte Handarbeit.



Auf Demo-CD:
spielbare Demo

Die GameStar-Redakteure schauen besorgt über die Schulter ihres Kollegen. Der fuhrwerk wie wild mit seiner Maus herum, reißt sie nach links und rechts, verschleißt Mauspad um Mauspad. »Nein, laßt mich los«, schreit er, »ich spiele Silver! Das gehört mit zum Spiel!« Und tatsächlich: Die Figur auf dem Bildschirm gehorcht jeder Mausbewegung und streckt mit eleganten Schwertstreichen angreifende Gegner nieder.

Neulich, im Fantasyreich

Der Bildschirm-Fechter hört auf den Namen David und ist der Held in Infogrames' Action-Adventure Silver. Davids Heimatland Jarrah könnte ein idyllisches Plätzchen sein, wäre da nicht Silver, seines Zeichens ty-



Durchgedrehte Kampfmonche greifen an, doch gegen einen Feuerball sind die Betbrüder machtlos.

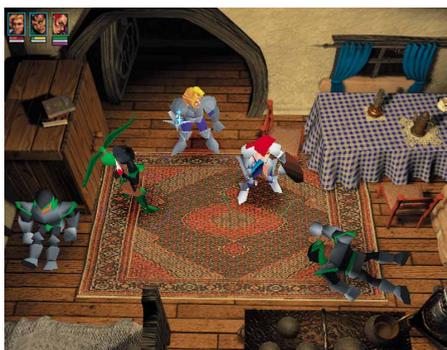
rannischer Herrscher und Schwarzmagier. Der ließ unlängst alle Jungfrauen seines Reiches zusammentreiben, um sich eine Braut auszusuchen. Auch Davids Angetraute Jennifer fiel den Häschern in die Hände. Der Nachwuchskämpfer macht sich mit seinem agilen Großvater auf den Weg, um Silver kämpfend auf die Pelle zu rücken.

Körpereinsatz

Ihr Heldentrupp stößt in Jarrah vor allem auf eines: Feinde. Wenn David auf dem

Bildschirm sein Schwert zieht, umklammern Sie vor dem Computer schon mal Ihre Maus. Denn Silver besitzt ein eigenwilliges Kampfsystem. Je nachdem, in welche Richtung Sie den Zeiger nach einem Linksklick bewegen, führt Ihr Held einen anderen Schwertstreich aus. Sobald Sie die Maus nach links oder rechts ziehen, schwingt David das Schwert in einem entsprechenden Bogen; ein Schub nach oben läßt ihn zustechen, auf Ziehen nach unten vollführt er einen Rund-

schlag inklusive halber Drehung, um sich hinterrücks anschleichender Feinde zu erwehren. Ein Stich zieht zwar viele Punkte ab, benötigt aber auch lange zum Ausführen; flinke Schwungfolgen richten geringeren Schaden an, lassen den Gegnern aber kaum Zeit für Gegenangriffe. Auch die Art der Waffe will beim Kampf berücksichtigt werden. Mit einer Streitaxt hilft Zustechen wenig, ein Kriegshammer entfaltet nur in Überkopfschlägen seine volle Wirkung. Im



Die Kämpferin Vivienne hat gute Referenzen: Die beiden Wachen gehen auf ihr Konto.



In der belebten **Taverne** erfährt David Informationen und macht das eine oder andere Schnäppchen.

Laufe des Spiels erweitert sich Ihr Arsenal auch um Bögen und magische Waffen.

Helden-Fortbildung

Nach und nach lernt Ihr Held neue Kampfaktiken, mit denen er in kurzen Abständen besonders durchschlagende Attacken landet. Außerdem findet David im Lauf des Spiels magische Kugeln, die ihm Zauberfähigkeiten verleihen. Solange seine Mana-Energie reicht, darf er mit Elementarsprüchen wie Feuerstrahlen um sich werfen oder seine Kameraden heilen. Mit zunehmender Erfahrung verbessern sich die Zauber; aus einem Funkenschlag wird so ein handfester Blitzstrahl. Per Rechtsklick auf eine Figur



Das **Befehlsmenü** poppt per Rechtsklick auf.



Während das Team einige Wachen verprügelt, nahen **Feuerskorpione**.

poppt das Inventar auf, wo Sie in einer von acht Kategorien Waffen und Hilfsmittel auswählen. Dieses System erweist sich in hektischen Situationen als ziemliches Hindernis. Um beispielsweise im Kampf die Waffe zu wechseln, müssen Sie sich erst zum entsprechenden Menü durchklicken; weil das Spiel im Hintergrund weiterläuft, kassiert Ihr Held inzwischen Treffer um Treffer.

Ich bin nicht allein

David darf unterwegs Mitstreiter für die gute Sache anwerben. Jeder Kamerad hat

Statuswerte, die sich mit zunehmender Erfahrung verbessern. Die Bogenschützin Sekune ist zum Beispiel eine hervorragende Fernkämpferin, der Mönch Cagen hat exzellente Zauberfähigkeiten. Ihr Team darf maximal dreiköpfig sein; überzählige Genossen warten im Rebellenlager. Zwischen den drei Teammitgliedern dürfen Sie jederzeit wechseln. Die beiden anderen marschieren brav hinterdrein, mischen im Kampf aber nur mit, wenn sie angegriffen werden. Alternativ wählen Sie alle drei Charaktere an und geben

Christian Schmidt



Cooler Kämpfe

Ist das nun Training oder Folter für die Hand? Die heftige Mausschieberei von Silver erfordert jeden-

falls ausdauernde Muskeln. Die Sehnen-scheiden-Strapazen werden aber zweit-rangig, wenn die actionreichen Kämpfe Sie erst einmal in ihren Bann gezogen haben. Das System funktioniert so gut, daß es eine wahre Freude ist, gegen die fein animierten Gegner anzutreten. Zur Not hacken Sie sich auch mit einfachen Maus-klicks à la Diablo erfolgreich durch. Ein paar Macken sind trotzdem vorhanden: Wenn eine Menge Feinde auf Sie ein-stürmt, verlieren Sie schnell den Über-blick. Viele Kämpfe spielen außerdem weit »hinten« in den Schauplätzen, wo die Figuren zu klein sind und mit Gegnern zu einem Pixelbrei verschwimmen.

Training an der Waffe

Gerade in der Anfangsphase bin ich an einigen happigen Duellen gescheitert. Daß man das Spiel nur an den spärlich gesäten Speicherpunkten sichern darf, stört eben-so wie der umständliche Waffenwechsel. Sind die Startschwierigkeiten aber erst einmal überwunden, gehen die Kämpfe flott von der Hand. Sobald ich die ersten starken Zauber ergattert hatte, konnte ich auch in großen Gegnerscharen schnell aufräumen. Danach hielt mich das Abenteuer mit wohl dosierten Gaben von neuen Waf-fen, Zaubersprüchen und Spezialattacken geschickt bei der Stange, bis ich Oberfes-sling Silver persönlich das Licht ausblies.

Ihnen per Mausklick ein ge-meinsames Angriffsziel.

Nervige Speicherpunkte

Ob Sie nach einem Kampf den Spielstand sichern dür-fen, entscheidet das Pro-gramm für Sie. Nur nach bestimmten Aktionen taucht ein Geschichtsschreiber auf, der Ihren Fortschritt fest-hält. Diese Speicherpunkte sind nicht immer ganz glücklich gesetzt und ver-



Besiegte Gegner hinterlassen manchmal nützliche Gegenstände.

schwinden außerdem nach einmaligem Gebrauch für immer; so kann es leicht passieren, daß Sie eine halbe Stunde ohne Speicher-

laufen wie in **Final Fantasy 7** als Polygonfiguren vor dem Hintergrund herum und glänzen vor allem durch flüssige Bewegungen. Wachen winken schon mal Verstärkung herbei, die verrückten Mönche vollführen beim Gefecht Sprünge und Salti. Um in der Geschichte voranzukommen, müssen Sie ab und zu kleine Rätsel lösen. Die beschränken sich allerdings darauf, den Schlüssel zu einer Tür zu finden oder die richtigen Leute anzusprechen. Alle Dialoge werden von hervorragenden deutschen Sprechern vorgetragen. Auch die Musik von **Silver** kann sich hören lassen: Dramatische Rhythmen untermalen Kämpfe, unterwegs ertönen leichte Melodien. **CS**



Der Drache ist Zwischengegner im Kerker.

möglichkeit in der feindseligen Welt herumirren.

Jarrah besteht aus prachtvollen Landschaften. Die Schauplätze sind schön gezeichnet und oft aufwendig animiert. Freund und Feind

Blaze and Blade

Vier Freunde und die Monsterjagd.



Kleine Jump-and-run-Einlage: Als **Inselsspringer** über den Fluß.

Es war einmal ein Arcade-Spiel namens **Gauntlet**. Bis zu vier Spieler durften an einem Computer gleichzeitig ihren Helden durch ein Labyrinth steuern und Gegner verkloppen. Ähnliches erwartet Sie in der Playstation-Umsetzung **Blaze and Blade**. An Tastatur oder Gamepad schlüpft jeder Mitspieler in die Haut einer von vier (vorher entworfenen) Fantasy-Gestalten. Als Bogenschütze oder Krieger mähen Sie dann reihenweise (ständig nachwachsende) Gegner nieder und schnappen sich möglichst als erster die gefundenen Schätze. Wenn Sie allein spielen,

führt der Computer die übrigen Charaktere – meistens direkt in den Tod. **CS**

Christian Schmidt

3D tut weh

Der fernöstliche Look ist in. Wie's gut aussieht, zeigt Final Fantasy 7, wie's daneben gehen kann, beweist **Blaze and Blade**. Schade, denn hinter gräßlichen Texturen und wabernder Grafik verbirgt sich ein unterhaltsames Kampf- und Sammel-Spielchen. Die neidischen Duelle um Schätze im Mehrspielermodus machen eine Zeitlang richtig Laune. Design-Schnitzer kühlen die Gemüter aber schnell wieder ab.

Silver

Genre: Action-Adventure
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Infogrames
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 140 MByte

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

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 32 Mbyte RAM, 4fach CD	Pentium 233 32 Mbyte RAM, 8fach CD	Pentium II/300 64 MByte RAM, 16fach CD

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



Schickes Abenteuer mit innovativen Kämpfen.

Blaze and Blade

Genre: Action-Adventure
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: THQ
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 10 MByte

Spieler: Einer bis vier (an einem PC)
 3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Open GL Power VR Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 6fach CD 3D-Karte	Pentium 233 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Ausreichend	
Sound	Ausreichend	
Bedienung	Befriedigend	
Spieltiefe	Ausreichend	
Multiplayer	Gut	



Nur im Mehrspielermodus unterhaltsam.



Yrrecistybelle Star.
Opfer oder Täterin?

KAPITEL 18

Ultima Online Tagebuch

Ernsthafte Konkurrenz für das erfolgreichste Online-Rollenspiel ist weiterhin nicht in Sicht.

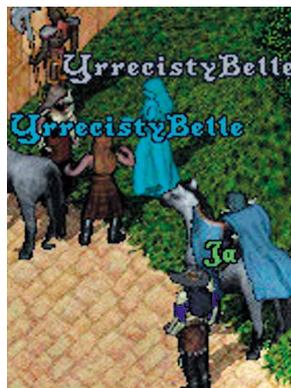
Während Sonys **EverQuest** inzwischen von vielen Betatestern als »definitiv keine Konkurrenz für UO« eingestuft wird, scheint es, als würde ein weiterer

Belle Star's Diary Geschwisterliebe

Die Meldung, daß mein Schwesterherz in Trinsic gesehen worden sei, versetzte mich in größere Aufregung als das Gerichtsverfahren gegen den FoA-Schuft Matoo. So übergab ich die Amtsgeschäfte an meine Rechte Hand und machte mich auf die Reise in meine alte Heimatstadt. Dort angekommen, eilte ich sofort zum Treffen mit Hexe in den Keg & Anchor, denn ich hatte inzwischen erfahren, daß sie Yrrecistybelle ebenfalls begegnet war. Mehr noch, sie hatte mit ihr gesprochen!

Geschwisterleid

Es war eine bizarre Geschichte, die meine Vertraute mir beim Ale zu berichten wußte.



Narrt uns ein Spuk?
Zweimal Yrrecistybelle?



Banken ziehen **Gesindel** an wie ein Honigtopf im Sommer die Fliegen.

Sie hatte meine Schwester nicht nur einmal, sondern zweimal getroffen. Aber sie gewann dabei den Eindruck, als handelte es sich um zwei völlig unterschiedliche Persönlichkeiten, so erzählte sie jedenfalls. Beim zweiten Mal hatte sie Ybelle gar ein Stück Wegs begleitet, und diese erzählte ihr, daß sie vor kurzem erst aus den neuen Ländern angekommen sei, von denen neuerdings so viel die Rede ist.

Haus oder Leben

Das allein war absonderlich genug, doch was der Leutnant meiner Garde mir als nächstes mitteilte, brachte

fast mein Herz ins Stocken. Es schien, als sei die unglückliche Ybelle in ein Komplott gegen Lord British selbst verwickelt, unseren allerhöchsten Landesherrn. Wie sie in diese unmögliche Situation hatte geraten können, und ob etwa die Followers of Armageddon eine Rolle darin spielten, hatte Hexe nicht mehr in Erfahrung bringen können. Nun hielt es mich nicht länger am Kneipentisch, ich mußte meine Schwester finden. Natürlich brachte es nichts, jetzt zur großen Bank von Trinsic zu rennen, aber irgendwo mußte ich die Spur schließlich aufnehmen. **CG**
(wird fortgesetzt)



In Britain entsteht derzeit ein **Denkmal** für die Opfer des Feldzugs gegen die Followers of Armageddon.

möglicher »UO-Killer« ganz auf Eis gelegt. Nach der Auflösung von Sierras Yosemite-Designgruppe glauben viele Beobachter, trotz gegenteiliger Beteuerungen des Designteams im Internet, kaum noch an das Erscheinen des Tolkien-Rollenspiels **Middle Earth**. Dieses Spiel, an dessen Entwicklung vor allem **The Realm**-Veteranen mitarbeiteten, wurde aufgrund der angekündigten Features in der Szene bereits vielfach als »das bessere UO« gehandelt, obwohl der Beginn des öffentlichen Betatests erst für Winter '99 angekündigt war.
→ www.middle-earth.com/faq/