

Adventures

Martin Deppe



Ultima-tive Weihnachten

Es wird allerhöchste Zeit, meine Gäste für Weihnachten einzuladen. **Lara Croft**? Nö, die langweilt mich schon lange – außerdem grinst sie mich dauernd von Titelblättern irgendwelcher Lifestyle-Magazine an, die von PC-Spielen so viel Ahnung haben wie der Papst vom Küssen (mal abgesehen von Flughafenbeton). **Indiana Jones**? Der ist mir auf der Leinwand etwas sympathischer, außerdem habe ich den **Turm von Babel** bis Weihnachten schon gelöst.

Nein, mein Ehrengast wird der Avatar. Seit Jahren warte ich auf die Fortsetzung von Lord British's legendärer Rollenspielreihe, jetzt steht **Ultima 9** endlich vor der Wohnungstür. Und genau die werde ich Weihnachten verrammeln, um mich ganz meiner Reise nach Britannia zu widmen. Fehlen nur noch säckeweise Marzipankartoffeln und ein guter Glühwein...



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	Asheron's Call	Online-Rollenspiel	NEU	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	12/99	83%
15	Lands of Lore 3	Rollenspiel	5/99	83%
16	Indiana Jones 5	Action-Adventure	NEU	82%
17	Silver	Action-Adventure	5/99	82%
18	Blade Runner	Adventure	1/98	82%
19	Nomad Soul	Adventure	12/99	82%
20	Darkstone	Rollenspiel	10/99	80%
21	Ultima Online – T2A	Online-Rollenspiel	2/99	80%
22	Discworld Noir	Adventure	8/99	79%
23	Hexplore	Rollenspiel	7/98	79%
24	Star Trek: Der Aufstand	Action-Adventure	NEU	78%
25	Soul Reaver	Action-Adventure	12/99	76%

Die 25 besten Adventures, Action-Adventures und Rollenspiele.

Inhalt

Titelstory

Tomb Raider 4 gegen Indiana Jones 572

Tests

Star Trek: Der Aufstand ...162
 Gabriel Knight 3166
 Septerra Core168
 Faust169
 Asheron's Call172
 UO Tagebuch176
 Days of Oblivion 2178

Mit Köpfchen und Phaser

Star Trek Der Aufstand

Was machen Captain Jean-Luc Picard und Commander Data eigentlich zwischen zwei Kinofilmen? Ein Action-Adventure gibt die Antwort.



Picard und Data beraten sich in einer In-Game-Zwischensequenz.



Bloß nicht niesen! Getarnt setzen wir zum Vulkanier-Nackengriff an.

Trekkies steuern auf harte Zeiten zu: **Deep Space Nine** rotiert in der letzten Staffel, um **Voyager** bilden sich »das Ende naht«-Gerüchte, ein neuer Kinofilm und Serienstart sind noch lange hin. Wie soll man da den grauen Alltag bloß überstehen? Doch Activision verspricht Abhilfe. Denn dank Paramount-Lizenz haben die Amerikaner gleich drei **Star Trek**-Spiele im Replikator. Vor **Armada** (Echtzeit-Strategie) und **Voyager** (3D-Action) ist jetzt das Action-Adventure **Der Aufstand** fertig geworden. Das spielt nicht während der Ereignisse des gleichnamigen Kinofilms, sondern ein Dreivierteljahr später – und heißt im US-Original ehrlicherweise anders, nämlich **The Hidden Below**.

Jean-Luc im Unglück

Captain Jean-Luc Picard und Commander Data nutzen einen Trockendock-Aufenthalt der Enterprise, um auf dem Filmplaneten Ba'ku nach dem Rechten zu sehen. Dort wurden unterirdische Maschinen

aufgespürt, die von Außerirdischen stammen. Das dritte Mitglied des Außenteams sind Sie – Fähnrich Sovok, ein unter vulkanischer Obhut aufgewachsener Terraner. Kaum auf Ba'ku eingetrudelt, müssen Sie schon Ihren Captain suchen, der sich gleich in die

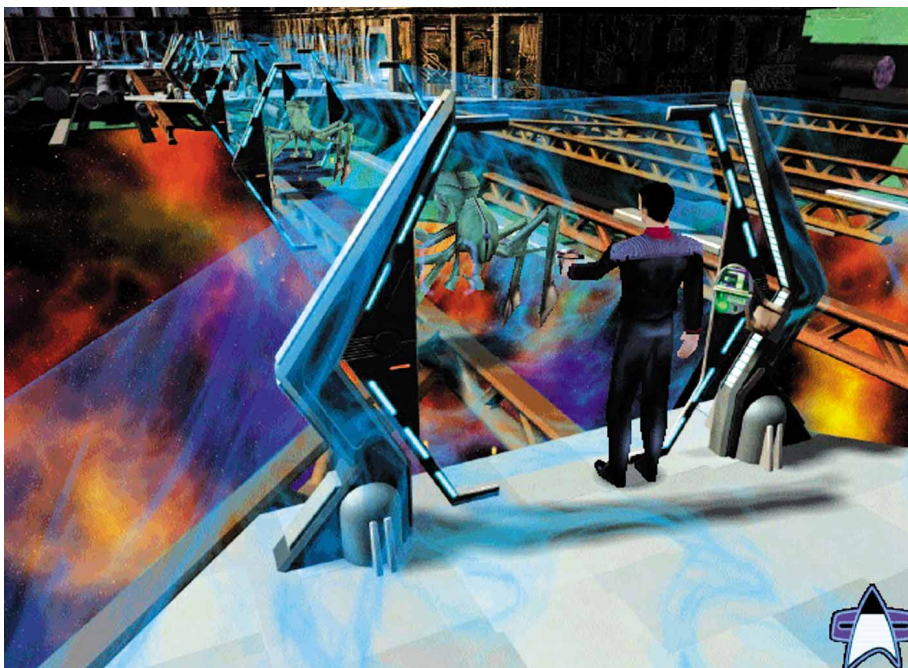
Ausgrabungsstätte gestürzt hat. So bleibt es fast das gesamte Abenteuer: Sie sind auf sich allein gestellt, mit Picard und Data haben Sie lediglich Kommunikator-Kontakt oder in Zwischensequenzen das Vergnügen. In den Dialogen gibt's keine Auswahlmöglichkeit verschiedener Antworten, der Ablauf ist fest vorgegeben.

Der richtige Dreh

Ihren Föderations-Heroen steuern Sie ausschließlich über die Tastatur, deren Belegung sich dummerweise nicht ändern lässt. Dabei schauen Sie aus diversen, festgelegten Kamerawinkeln auf Sovok samt Umgebung. Der Fähnrich kann sich drehen, gehen und laufen – und leider nur einen Gegenstand auf einmal halten. Wenn er



Das Inventar ist unten links, oben gibt's Infos zu den Gegenständen.



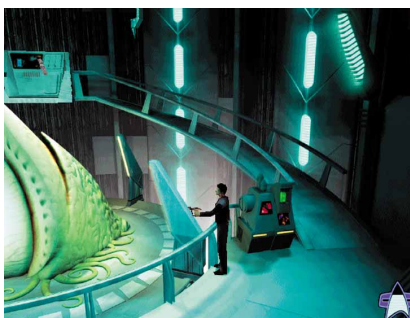
Auf der Außenplattform einer Romulaner-Station rücken über eine Energiebrücke **Spinnenmonster** an.

etwa einen Phaser trägt, muß er ihn erst wegstecken, bevor er eine Computerkonsole bedienen kann. Das endet oft tödlich: So aktiviert Sovok in einer vulkanischen Station eine Transporterplattform, aus der Aliens herausbeamen.

landen automatisch im Inventory, das Sie einfach durchschalten; kombinieren lassen sich die Fundstücke nicht.

Frontenwechsel

Der Aufstand könnte beinahe als Actionspiel durchgehen.



Den **Alienbrocken** tötet nur eine Spezialwaffe...

Bis Sie Ihren Disruptor gezückt haben, sind die Viecher bereits in Klauenreichweite.

Neben Phaser und Kommunikator steckt ein Scanner in Ihrem Inventar. Der ersetzt quasi den klassischen Adventure-Mauszeiger; wenn Sie den Scanner zücken und sich einmal drehen, gibt er Infos über wichtige Objekte in der Umgebung preis. Eingesammelte Gegenstände wie Keycards oder bessere Waffen

Die aus dem Film bekannten Flugdrohnen brennen Ihnen Energiesalven auf den Föderationspelz, unsichtbare Eingeborene nehmen Sie unter Feuer. Bis Sie das Geheimnis der Angreifer enträtselt haben, müssen Sie sich mit Ihrem Standard-Phaser durchschlagen. Erst wenn Sie eine bestimmte Drohne vom Himmel geholt und ein Paßwort ergattert haben, können Sie das Teufelsding umpolen – fortan schießt es die anderen ab. An anderer Stelle müssen Sie ein angriffslustiges, energiefressendes Monstrum mit einer Batterie hinter sich herlocken, um es dompteurmäßig auf eine Kraftquelle zu bugsieren.

Sie sich mit Ihrem Standard-Phaser durchschlagen. Erst wenn Sie eine bestimmte Drohne vom Himmel geholt und ein Paßwort ergattert haben, können Sie das Teufelsding umpolen – fortan schießt es die anderen ab. An anderer Stelle müssen Sie ein angriffslustiges, energiefressendes Monstrum mit einer Batterie hinter sich herlocken, um es dompteurmäßig auf eine Kraftquelle zu bugsieren.

Ba'ku im Rückspiegel

Nur die ersten der 30 Kapitel spielen auf Ba'ku, denn schon bald kommen Sie einer romulanischen Intrige auf die Spur. Die Jagd führt Sie unter anderem auf die Enterprise.

Grafisch präsentiert sich **Der Aufstand** insgesamt bieder. Zwar gibt es tolle Ansichten der Ba'ku-Stadt, doch immer wieder geht es durch langweilige, grobgemalte Gänge und Räume. Activision hat mit Patrick Stewart (Picard) und Brent Spiner (Data) die

Martin Deppe



Serien-Spannung

Der Aufstand ist keine Revolution. Denn die Story bietet wenig Überraschungen und hat »nur« den Span-

nungspegel einer durchschnittlichen Star-Trek-Folge. Dafür sind die Rätsel und Kapitel abwechslungsreich: Mal muß ich im Cloaking-Anzug geschickt Kraftfelder umgehen und Romulaner per Nackengriff ausknocken, mich dann Aliens-artig durch düstere Gänge kämpfen – immer wieder von guten Knocheleien unterbrochen. Bei letzteren zeigt Der Aufstand, daß clevere Rätsel keine wilden Objekt-Kombinationen brauchen.

Tausend Tode

In den Actionsequenzen wäre ich oft am liebsten auf die nächste Genesis-Palme geklettert: Da die Kameraperspektive häufig schon drastisch wechselt, bevor mein Fähnrich den Bildschirmrand erreicht, landet er prompt im dicksten Schußwechsel. Also muß ich ständig speichern und laden – zumal die rettenden Hyposprays sehr geizig über die Levels verteilt sind. Doch wenn Sie damit leben können, lohnt sich Der Aufstand allemal. Denn wo kann man sonst mit Jean-Luc und Data auf Abenteuerurlaub gehen?

echten Schauspieler engagiert (in der deutschen Version hören Sie die Synchronstimmen), doch grafisch kommen die Helden simpel auf den Schirm.

MD

Star Trek: Der Aufstand

Genre: Adventure
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 90 Mark
Spieler: Einer
3D-Karten: ☒ Direct 3D ☒ 3Dfx ☐ Open GL ☐ Power VR ☐ Rendition

Hersteller: Activision
System: Windows 95
Anleitung: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Festplatte: ca. 220 bis 690 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200	Pentium II/266	Pentium II/300
32 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 16fach CD	96 MByte RAM, 24fach CD
	3D-Karte	3D-Karte

Grafik		Befriedigend
Sound		Gut
Bedienung		Ausreichend
Spieltiefe		Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden	

Actionreiches Rätseln mit Steuerungs-Tücken.



Jäger des verlorenen Grals

Gabriel Knight 3

Gabriel Knight nimmt Sie mit auf Südfrankreich-Trip. Templer, Vampire und der heilige Gral machen den Ausflug zur packenden Hatz auf finstere Mächte.

Der Schattenjäger ist wieder da. Bereits zweimal ermittelte Dämonenkiller Gabriel Knight für Sierra auf dem PC. Nachdem er im ersten Teil der Adventure-Reihe die schaurigen Umstände um die Hexen von Salem lüftete und danach König Ludwigs Werwolf-Geheimnis löste, verschlägt es ihn diesmal

nach Südfrankreich. Vampirismus und ein Kidnapping-Fall führen ihn in **Gabriel Knight 3** in das kleine Dörfchen Rennes le Chateau. Doch statt das vermißte Baby zu finden, stößt er auf die Spur des heiligen Grals.

Rollentausch

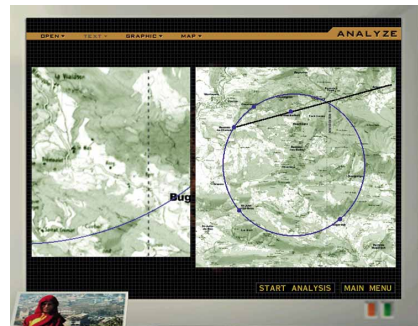
Drei (Spiel-)Tage haben Sie Zeit, dem Bösen in Rennes le Chateau auf die Schliche zu kommen. Jeder Tag ist in mehrere Abschnitte unterteilt, die Sie erst erreichen, wenn Sie bestimmte Schlüsselereignisse ausgelöst haben. Das kann ein wichtiges Gespräch sein oder aber das Lösen eines der wenigen Rätsel. Hauptsächlich bewegen Sie

Gabriel von Ort zu Ort und führen Gespräche, die zu neuen Themen in anderen Unterhaltungen führen. Von Zeit zu Zeit schlüpfen Sie in die Rolle von Gabriels Assistentin Grace. Dann lösen Sie Lichträtsel, durchforsten am Computer Textdateien oder basteln aus grafischen Informationen eine Schatzkarte.

Robertas Welt

Gleich zu Beginn stoßen Sie auf einige Neuerungen im Spieldesign, die laut Ex-Sier-

ra-Chefin Roberta Williams die »Zukunft im Adventure-Genre« zeigen: Das gesamte



Per **Laptop** ermittelt Grace auf einer eingescannten Karte den Fundort eines Schatzes.

Spiel ist in 3D gestaltet. Jeder Raum besteht, genau wie alle Personen, aus texturierten Polygonen. Dabei können Sie per Maus vordefinierte Berei-

Mick Schnelle



Super Story

Als Fan der Templer-Grals-Legende und eifrigem Leser aller mir in die Finger kommenden Sachbücher hat mir Gabriel Knights

drittes Adventure einigen Spaß gemacht. Gewohnt gekonnt verwebt Autorin Jane Jensen historische Fakten mit Fiktion. Für die Story gibt's von mir eine glatte Eins. Technisch und beim Rätseldesign hat Sierra geschluppt. So werden teilweise wichtige Gegenstände, bevor sie dann doch unbedingt gebraucht werden, als unbedeutend eingestuft. Und durch die umständliche 3D-Steuerung habe ich des öfteren wichtige Dinge übersehen oder bin an irgendwelchen Balken hängengeblieben.

Sim-Internet

Trotz dieser Einschränkungen bin ich Gabriels Gralsjagd gerne gefolgt. Neben der Geschichte hat mir vor allem die Computer-Recherche inklusive simuliertem Internet gefallen, bei der man geschickt Schritt für Schritt auf die richtige Spur gebracht wird. Wenn Sie ein Mystery-Faible besitzen, werden Sie bis zum Schluß gut unterhalten. Für Teil 4 empfehle ich, zu den 2D-Wurzeln zurückzukehren.



Gabriel und Assistentin Grace tauschen mit dem ominösen Detektiv Mosley ihre Erkenntnisse aus.



Die beiden toten Freimaurer auf dem **Thron des Satans** bringen Gabriel auf die richtige Spur.

che der Örtlichkeiten durchstöbern. Ihre Spielfigur bewegt sich jedoch nicht. Erst wenn Sie einen Befehl wie »Gehe nach dort« oder »Durchsuche diese Ecke« per Icon erteilen, läuft Ihr Held los. Ähnlich wickeln Sie die zahlreichen Gespräche ab, innerhalb derer sich ein Großteil der Story fortentwickelt. Wenn sich Gabriel auf seine Harley schwingt, erreichen Sie von einer Umgebungskarte aus weiter entfernt liegende Örtlichkeiten.

Massig Mimik

Grafisch enttäuscht **Gabriel Knight 3** etwas – trotz oder gerade wegen der 3D-Optik. Die Zahl der Polygone ist gering, an sich runde Objekte wie Gläser oder Autoreifen wirken dadurch eckig. Auch

die Texturen sind bestenfalls Durchschnitt, daneben verhandeln eckige Straßenverläufe und kantige Hügel die eigentlich reizvolle Landschaft Südfrankreichs. Die Figuren sind etwas besser geraten, bewegen sich aber unnatürlich. Optisches Highlight sind die Gesichtstexturen. Verschiedene Gemütsbewegungen und Stimmungen kommen gut rüber, zudem ist der Ton lippensynchron. Gabriels wohl-tönende englische Stimme (Tim Curry) wirkt teilweise ein wenig zu affektiert.

Inventar-Basteleien

Neben den Gesprächen verbringen Sie auch viel Zeit mit dem Inventar. Die Zahl der Gegenstände bleibt stets überschaubar. Durch Kombinationsmöglichkeiten ergeben

sich zahlreiche Handlungsoptionen. So können Sie Verkleidungen basteln oder mit Kohlepinsel und Klebeband Fingerabdrücke sicherstellen. Auch der Scanner von Graces Computer wird zum Einlesen wichtiger Dokumente von hier aus aktiviert.

Zum Test lag uns die englischsprachige Version vor. Die Sprachausgabe von Gabriel und Grace ist mit durchschnittlichen Englischkenntnissen gut zu verstehen, bei Personen mit französischem oder australischem Akzent



Die üblichen Verdächtigen: Teilweise verziehen sich die gelungenen **Gesichtstexturen** ins Groteske.



Innerhalb gewisser Grenzen können Sie sich umständlich per Mausclick in der **3D-Szenarie** bewegen.

wird's allerdings schwierig. Da sich der Inhalt der Gespräche leider nicht als Text einblenden lässt und keinerlei Aufzeichnungen geführt werden, kann Ihnen so schon mal eine wichtige Information entgehen. Eine komplett eingedeutschte Fassung ist derzeit in Arbeit. **MIC**

Historische Hintergründe

Wenn Sie sich für die historischen Fakten um Templer, Freimaurer, Gralslegende und die Geheimnisse von Rennes le Chateau interessieren, seien Ihnen die beiden Sachbücher des Autorenteam Michael Baigent/Richard Leigh empfohlen. »Der heilige Gral und seine Erben« und »Der Tempel und die Loge« sind beide als Taschenbücher im Bastei Verlag erschienen und haben Gabriel-Knight-Erfinderin Jane Jensen zur historischen Recherche gedient.

Gabriel Knight 3

Genre: Adventure
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 90 Mark
Spieler: Einer
3D-Karten: ☒ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Open GL ☐ Power VR ☐ Rendition

Hersteller: Sierra
System: Windows 95
Anleitung: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Festplatte: ca. 250 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200 MMX 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/300 32 MByte RAM, 6fach CD 3D-Karte	Pentium II/400 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik		Befriedigend
Sound		Gut
Bedienung		Ausreichend
Spieltiefe		Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden	

Spannende Gralschatz, schwache Rätsel.



Der Kern der Welt

Septerra Core

Final Fantasy 7 stand Pate für ein Rollenspiel-Universum aus Manga, Macht und martialischen Mädels.



Unsere Gegner haben sich durch magische **Pentagramme** geschützt.

klein ist, geht rasch die Übersicht flöten. Jeder der sieben Kontinente hat ein anderes Thema. Sie durchqueren Techno-Welten, aber auch mittelalterliche Burgen; die Charaktere sind im Anime-Stil gezeichnet. Das Augenmerk liegt in **Septerra Core** weniger auf Kämpfen als auf Dialogen. Für die meisten Rätsel sind Schwätzchen mit NPCs unabdingbar. So müssen Sie bei drei verschiedenen Personen erfragen, wie Sie das Tor zu einem Friedhof aufkriegen.

basiert ab. Ihre maximal drei Party-Mitglieder haben drei Angriffsvarianten, die mit der



Auf der **Übersichtskarte** wandern Sie von Stadt zu Stadt.

Zeit aktiviert werden. Je länger Sie warten, desto durchschlagender fällt die Attacke aus. Die Kombattanten hüpfen dann in Bocksprüngen aufeinander los, was wegen der peinlichen Animationen für Heiterkeitsschübe sorgt. Magie ziehen Sie aus Schicksalskarten, die Sie auch kombinieren können. **RS**

Rüdiger Steidle



Zuviel Leerlauf

Septerra Core müht sich redlich, an das Flair der Final-Fantasy-Serie heranzukommen, hinkt ihr aber in fast

allen Punkten hinterher. Zwar ist die Story genauso episch und fesselnd wie beim Vorbild, zahlreiche Nerv-Details wie der zu kleine Bildschirmausschnitt oder wieder-auferstehende Monster dämpfen aber die Freude. Dabei sind die Rätsel durchaus einfallsreich, und auch das simple Kampfsystem macht kurzzeitig Laune.

Aber zwischen den Story-Happen gibt es zuviele unnötige Gefechte und Dialoge. Wenn Sie ein Faible für Manga haben und auf Final Fantasy 8 warten, sollten Sie Septerra Core dennoch probespielen.

Um den Kern des Planeten Septerra Core rotieren sieben Kontinentalscheiben. Ein biotechnischer Computer im Innern des Himmelskörpers birgt einer Legende nach ein Geschenk des Schöpfers. Von dieser Sage geblendet, machen sich die Auserwählten auf ins Zentrum. Nur Ihre Party stellt sich der Invasion im Rollenspiel **Septerra Core** entgegen und traut sich schließlich selbst auf den Weg zum Weltenkern.

Von Techno-Welten zu alten Burgen

Als Müllsammlerin Maya führen Sie Ihr Trüppchen durch hübsch gerenderte Hintergründe, die sich nicht scrolen lassen. Weil außerdem der Bildschirmausschnitt sehr

Je länger desto bums

Natürlich bekommen Sie es auf Ihrem Feldzug mit allerhand Bösewichten zu tun. Die Gefechte laufen quasi runden-

Septerra Core

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

Hersteller: Topware
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 1 bis 560 MByte

Spieler: Einer

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

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133	Pentium II/233	Pentium III/300
32 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 16fach CD	64 MByte RAM, 24fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden



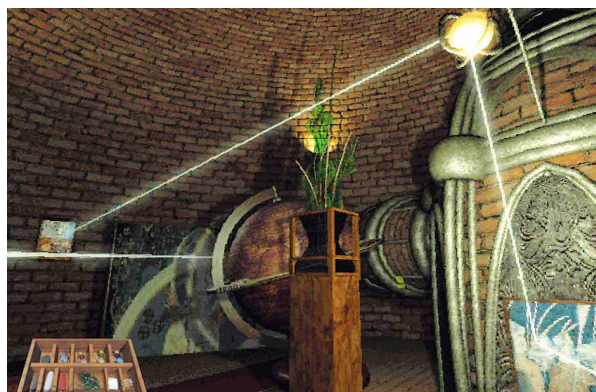
Mäßig gelungener Final-Fantasy-Rivale.

Faust

Die Suche nach des Puzzles Kern.

Keine Angst, Sie müssen nicht die Ereignisse aus Goethes Schülerschreck-Mei-

sterwerk nachspielen. Vielmehr taucht im Adventure **Faust** der teuflische Mephistopheles in einem stillgelegten Vergnügungspark auf und verführt in sieben Episoden Menschen zu sündhaften Taten. Sie treten quasi als Schiedsrichter auf den Plan, um zu entscheiden, ob die armen Seelen gen Himmel oder Hölle wandern sollen. Um herauszufinden, was eigentlich das Vergehen der Sünder gewesen ist, wandern Sie von Standbild zu Standbild; Sie können sich frei drehen und Gegenstände aufsammeln. Wenn Sie die richtig anwenden und einige Zahlenrätsel lösen, führen kurze Videosequenzen die Geschichte weiter. **CS**



Mit einem Spiegel leiten wir den **Lichtstrahl** quer durch das Zimmer um.

Christian Schmidt

Außer Mode

Wie grausam ist zuweilen doch das Leben! / Die Firma Cryo trägt nun dazu bei / Ein himmlisches Konzept ward ihr gegeben / sie kochte daraus nur Einheitsbrei. / Faust sieht nett aus, das will ich wohl gestehen / Doch ist der Spielspaß oberstes Gebot / Was hilft's, nur Panoramas anzusehen? / Die Welt von Faust wirkt viel zu leer und tot. / Ach, könnten doch die Rätsel Faust erretten! / Zu schal, zu einfallslos ist ihr Design / Drum könnt ich meine Seele drauf verwetten / dem Faust wird kein Erfolg beschieden sein.

Faust

Genre: Adventure
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark
Spieler: Einer
3D-Karten: ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Open GL ☐ Power VR ☐ Rendition

Hersteller: Cryo
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 280 MByte

Pentium 200
 32 MByte RAM, 6fach CD

Pentium II/300
 64 MByte RAM, 12fach CD

Pentium II/400
 64 MByte RAM, 16fach CD

Grafik: Befriedigend
Sound: Gut
Bedienung: Befriedigend
Spieltiefe: Ausreichend
Multiplayer: Nicht vorhanden



Chance vertan: Das Spiel ist zu altbacken.

Asheron's Call



Viele fühlen sich berufen, aber nur wackere Helden mit Kreditkarte und Internet-Anschluß sind auserwählt. Doch Microsofts Fantasywelt ist das Geld wert.

Facts

- 3 Rassen
- 7 Berufsklassen
- 6 Charakterattribute
- 35 Charaktertalente
- über 1.000 Spieler gleichzeitig
- rund 1.400 km² Spielwelt

Eigentlich wollte ich nur noch eine letzte Schatzkiste checken. Aber dann geriet ich in einen Betriebsausflug blutrünstiger Drudge Prowlers. Mein Fluchtversuch wäre gescheitert, hätte nicht der ehrenhafte Magier Gastogne die Monstren mit einem Feuerball auf sich gelenkt. Ich war gerettet, Gastogne mausetot. Frisch wiedergeboren kehrt er zehn Minuten

später zurück, um von seiner Leiche den wertvollsten Ausrüstungsgegenstand (der beim Ableben zurückblieb) zu bergen. Mit der Kriegerin Molly halte ich Gastogne minutenlang den Rücken frei. Als wir schließlich den Dungeon verlassen, scheint in Dereth die Nachmittagssonne. Aber die Erdenzeit ist mal wieder auf die frühen Morgenstunden vorgerückt.

Gut bedient

Diese Anekdote ist typisch für die Aufregungen, die das simultane Herumturnen von Hunderten menschlicher Spieler in einer Fantasywelt verursacht. Seit Anfang November bietet **Asheron's Call** mit aufgeräumten Menüs, Komfortfunktionen, durchdachter Bedienung und lehrreichen Tutorial-Dungeons

Arbeitsteilung in der Dreier-Party. Zwei starke Krieger halten die Monster vom Magier fern, der aus sicherer Entfernung einen Blitzzauber schleudert. (960x720, Direct 3D)





Vor dem malerischen Hintergrund einer Fluß- und Hügellandschaft kämpft Trantor mit einer Horde wütender **Gnawer Shreths**.



Bei der **Charakter-Generierung** ist die Punkteverteilung völlig frei.

zahlreiche Hemmschwellen-Schmelzer. So gibt es eine Radarkarte, die nicht nur die Himmelsrichtung anzeigt, sondern auch in der Nähe befindliche Orte, NPCs, Spieler und Monster. Auf der Weltkarte werden Sie durch einen grünen Kreis symbolisiert. Und dank Teleporterfeldern können auch Einsteiger geschwind von Stadt zu Stadt springen. Die Monster verfolgen türmende Recken nur über eine bestimmte Distanz hinweg, und wenn man stirbt, verliert man nur sein wertvollstes Objekt.

Alles, was ein Held braucht

Die Heldenkonstruktion ist erfreulich flexibel. Sie wählen zwischen drei Rassen und sieben Berufsgruppen, können das Startkapital an Talentpunkten aber auch völlig frei verteilen. Reizvolle Kombinationen wie der Schwertkämpfer mit Heilzauber-Grundkenntnissen oder eine im waffenlosen Nahkampf aus-

Jörg Langer















Komfort siegt

Ein kleines Beispiel macht den Unterschied zu Everquest deutlich: Während ich dort 20mal auf meinen Pathfin-

ding-Knopf drücken muß, nur um die ungefähre Himmelsrichtung zu erfahren, bietet Asheron's Call von Haus aus einen Kompaß samt Monsterradar, eine Zielaufschaltung à la Weltraumspiel und eine Weltkarte, die meine Position zeigt. Dazu kommt eine fantastische Landschaftsgrafik, in der ich auch weit entfernte Ziele sehen kann. Nicht zu vergessen das Allegiance- und Fellowship-System. Muß man mehr sagen?

Man muß: Die Animationen beim Laufen und Kämpfen können mit Everquest nicht mithalten; auch bei Chatsystem und Rassenvielfalt führt der Konkurrent. Durch die (begrüßenswert!) faire Regelung nach dem eigenen Ableben hatte ich bei Asheron's Call weniger Angst vor den Kämpfen oder neuen Gebieten – und damit auch etwas weniger Spannung. Insgesamt ziehe ich AC aber vor: Weniger Frust, mehr Anfangserfolge, bessere Bedienung sorgen für echten Rollenspiel-Spaß.

Welche Internet-Welt paßt zu Ihnen?

	Einstieg	Tiefgang	Grafik	Fazit
Asheron's Call	Das angenehmste User-Interface, viele durchdachte Komfort-Features und der sanfteste Schwierigkeitsgrad machen den Einstieg leicht. 	Verschiedene Bündnisformen, Freiheit beim Charakter-Aufbau und Magiesystem. Die Vielfalt der Spielwelt hält sich noch in Grenzen. 	Weitläufige 3D-Welt, deren Schönheit sich nach Ihrer Hardware richtet. 3D-Karte nicht erforderlich, aber aus ästhetischen Gründen ratsam. 	Gruppendynamik wird honoriert, aber auch solo herumstreunende Eigenbrötler kommen gut rum. Trotz Zugänglichkeit kein Leichtgewicht. Adrett präsentierte Online-Einstiegsdroge, die auch Fortgeschrittene fesselt. 
Everquest	Menü-Wirrwarr, schlampige Dokumentation und unübersichtliche Städte nerven. Hat man sich eingearbeitet, flutscht der geradlinige Spielablauf gut dahin. 	Es gibt ein paar Handwerkskünste, aber in erster Linie wird gekämpft. Die abwechslungsreiche, gefährliche Spielwelt lädt zu Entdeckungswegen ein. 	3D-Welt mit den am hübschesten animierten Spielfiguren samt schöner Effekte, aber recht lieblosere Landschaftsgrafik. Ohne 3D-Karte läuft hier gar nichts. 	Tolle Monster, spannende Kämpfe, aber schlechte Zeiten für Solisten. Ruhm und Ehre für Kämpfernaturen mit Hang zur Gruppendynamik. Unnötig schwer mangels Komfortfunktionen. Für Fortgeschrittene und Profis. 
Ultima Online	Dieses System erfordert die längste Eingewöhnungszeit. Sie können zudem nicht nur von Monstern, sondern auch von anderen Spielern abgemurkst werden. 	Rollenspielen ist mehr als Monsterhauen und Schätze raffen. Viele Talente, Berufe und die Aussicht auf Immobilienbesitz sind Beispiele für die UO-Vielfalt. 	An Farbnuancen arme Isometrie-Ansicht. Übersichtlich, putzig, aber leider auch altmodisch. 3D-Karten werden zwar unterstützt, bringen aber kaum optischen Gewinn. 	Von Player-Killern bevölkert, technisch verstaubend, aber mit immer noch unerreichter Spieltiefe. Fans harren mindestens bis zum Erscheinen von UO 2 aus. Hardcore-Rollenspiel für geduldige Profis. 

gebildete Magierin werden dadurch Wirklichkeit.

Die Spielwelt Dereth lockt mit einladender 3D-Land-

schaft und guter Infrastruktur. Rund um die Städte gibt es niemals versiegende Ströme an Frischling-gerechten Monstern. Man ergreife die gewünschte Waffe, klicke den Feind an, wechsele in den Kampfmodus – schon beginnt das Echtzeit-Gemetzel per Mausklick. Sie bestimmen sowohl die Angriffshöhe als auch das Verhältnis von Tempo und Wucht. Die gewonnenen Erfahrungspunkte investieren Sie auf Wunsch sofort in den Ausbau Ihrer Talente, die aber auch durch häufige Anwendung nach oben klettern. Die Fertigkeiten sind in spezialisierte, normale und untrainierte unterteilt.

Quests und Kämpfe

Zu Beginn warten für Solisten kleine Quests. Man lernt, das einfache aber mächtige Interface einzusetzen. Per Doppelklick direkt in der Spielgrafik öffnen Sie Türen, sprechen Leute an oder wählen Gegner aus. Spieler können wie bei Everquest nur dann miteinander kämpfen, wenn sie dauerhaft in den Berufsstand des »Player-Killers« überwechseln.

Heinrich Lenhardt



Kommt wie gerufen

Früher half man alten Damen über die Straße, heutzutage richtet man

halbtote Nachwuchshelden mit Heilzauber und Rüstungsspende etwas auf. Es fällt leicht, in der Welt von Asheron's Call ein guter Mensch zu sein. Der Schwierigkeitsgrad ist barmherziger als bei Everquest und Ultima Online, der Spielkomfort beispielhaft, und man kommt schneller herum.

Spielbarkeit hat Priorität

Die Asheron-Grafik ist für Internet-Verhältnisse attraktiv. Die auf Polygon-Diät gesetzten Spielfiguren wuseln etwas hibbelig durch um so schönere Landschaften, deren opulente Weiten nach Freiheit und Abenteuer schmecken. Auch ohne Party-Anhang kann ich mit relativ wenig Zeiteinsatz viel von der Spielwelt sehen. Zudem gibt's eine vernünftige Bedienung und einen flauschigen Komfortlevel. Da mir Spielbarkeit wichtiger ist als mit Frust erkaufte Pseudokomplexität, werde ich mich auch in Zukunft gerne in Asherons Reich herumtreiben. Man sieht sich auf dem Thistledown-Server!



Kleider machen Leute: Durch Anlegen neuer **Ausrüstungsgegenstände** verändern Sie nicht nur die Rüstungswerte, sondern auch das Aussehen Ihrer Spielfigur.

Wer einer der vier Magiearten frönt, sollte Pülverchen und Kräuter auf Vorrat kaufen. Jeder Spruch besteht aus fünf Zutaten. Anfangs bekommen Sie nur drei Formeln mit auf den Weg und müssen die weiteren Rezepte durch Experimentieren, Pergamentlektüre oder Erfahrungsaustausch mit anderen Spielern herausfinden.

Event-Kalender

Die Trumpfkarte sollen spezielle Ereignisse und eine konsequente Fortführung der Story sein. Entwicklerteam Turbine hat zwei Updates pro Monat versprochen. Dabei kann es sich um den Großangriff auf eine Stadt handeln oder eine Spezial-Quest, für deren Erledigung ein toller Gegenstand winkt. Wie gut diese »Live-Events« ausfallen, muß sich erst noch zeigen.

Der Gang zum US-Importhändler ist unerlässlich. Außerdem benötigen Sie eine Eurocard- oder Visa-Kreditkarte, damit Microsoft das monatliche Opfer in Höhe von 9,95 Dollar (entspricht rund 18 Mark) einholen



Unsere **Riesenklinge** verursacht viel Schaden, ist aber langsam und kräftezehrend.

kann. Nur die ersten vier Wochen in Dereth sind gebührenfrei. Da alle **Asheron**-Server derzeit in den USA stehen, empfehlen wir eine ISDN-Verbindung. **HL**



cht genug, daß wir an diesem Strand auf Carrion Shreths treffen – von links rennt auch och ein **Wassergolem** heran. Rechts sehen Sie unser gutgefülltes Inventar.

Asheron's Call

Genre: Online-Rollenspiel
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Englisch
Preis: ca. 130 Mark (Import)
Spieler: ca. 1.000 pro Server (nur über Internet spielbar)
3D-Karten: ☒ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Open GL ☐ Power VR ☐ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166	Pentium 233	Pentium II/300
32 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 4fach CD
Verbindung mit 14.4 kbps	64 kbps, 3D-Karte	128 kbps, 3D-Karte

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



Einnehmende Online-Spielwelt, leicht verdaulich.

Die **Old-World-Belle** ganz in Blau.



KAPITEL 25

Ultima Online Tagebuch

Origin ist Eigentümer von Ultima Online – aber nicht die einzige Adresse, an der man UO-Server findet.

Das könnte die wichtigste Änderung seit Einführung des Notoriety-Systems werden: endlich richtiges Skillmanagement. Wer sich unter ftp://ftp.owo.com/pub/uo/client/test_skill/ einen Test-Client lädt, kann die skillrettenden neuen Funktionen bereits ausprobieren.

Wem **UO** auf den offiziellen Servern zu überlaufen, zu kampfbetont oder zu profan ist, für den gibt's seit einiger Zeit Alternativen: Findige User haben sich hingesetzt und sogenannte Server-Emulatoren programmiert. Die machen »private« Shards möglich, deren Spielwelt und Regeln vom Original abweichen. Die meisten Emu-Shards haben mit dem auf Origin-Servern so beliebten Powergaming wenig am Hut, sondern forcieren das Rollenspiel. Auf Old World etwa, dem ältesten kontinuierlich laufenden Player-Shard, können die Spieler sogar exotische Rassen wie Elfen, Goblins oder Drows wählen, wenn sie sich der Rolle gewachsen zeigen.

→ www.oldworld.de

Belle Star's Diary Stilles Tal

Ich trabte an den Rand der Lichtung, stieg ab und folgte, Sugar am Zügel, der schwa-

chen Spur im moosigen Boden. Sie führte mich nach kurzer Zeit an den Waldrand, wo der Blick sich auf ein vage vertrautes Bergpanorama öffnete. Hier wurde der Grund felsig, doch die Fährte wies eindeutig in ein kleines Tal. Nach wenigen Schritten fand ich es durch eine feste Mauer

eine verlassene Kampfarena samt Schrein und Hospiz, offenbar um die weniger glücklichen Kämpfen an Ort und Stelle wiederzubeleben. Das alles mutete höchst fremdartig an, wenn auch die Berge, an denen entlang ich nach Osten ritt, mich zunehmend an Covetous gemahnten.



Player-Shards ermöglichen neben kreativem Rollenspiel auch sehr individuelle Bauten, wie diesen **Doppel-Tower** auf Old World.

aus Feldsteinen versperrt, mit einem schweren, ehernen Tor darin.

Trolls beware

Links und rechts des Tores hingen zwei Trollköpfe, wie Trophäen präpariert. Wahrscheinlich keine Einladung. Ich verließ die Klamm und hielt mich westlich, bis ich auf eine Straße stieß. Der beschloß ich zu folgen und erreichte bald

Neue Alte Welt

Nach einer ganzen Weile sah ich in der Ferne wieder Bauten, und wirklich – entfernt erinnerten sie an Vesper. Ich hielt mich dorthin, wo ich die Bank wählte, und traf bald auf einen lebhaften Platz voller Leute – und Zwerge. Und leichtfüßig stolzierender Elfen. Verwirrt stieg ich am Brunnen ab, tränkte Sugar und wandte mich an einen Menschen mit auffälligem, rotem Hut: »Könnt Ihr mir wohl sagen, wo ich mich befinde und wie ich am schnellsten nach Britain gelange?« »Britain? Davon hab ich noch nie gehört. Ihr seid hier in Vesper, werte Dame, der größten Stadt von Old World.« Nun, ein Ziel hatte ich offenbar erreicht: Mein Exil hatte geendet, wie es begann; ich hatte Britannia verlassen. Für immer? **CG**



Die Karte von **The Old World** umfaßt nur einen Teil von Britannia.