

Adventures

Martin Deppe



Der Globus schrumpft

Wenn mir 1989 jemand erzählt hätte: »Hey, in zehn Jahren kannst du mit einem Spieler aus Amerika Abenteuer bestehen, während du in Deutschland sitzt«, hätte ich ihn mit beruhigenden Worten zum Arzt bugsiert. Die Realität '99: Jörg kämpft sich allabendlich mit unserem US-Korrespondenten Heinrich Lenhardt durch die **Everquest**-Welt Norrath, während Charles überzeugt ist, daß Sonys Online-Rollenspiel nicht mit **Ultima Online** konkurrieren kann. Beide Titel haben auf jeden Fall den »Human Factor«, den viele bei normalen PC-Rollenspielen vermissen.

Das zeigen auch die Antworten auf meine Frage im vorletzten GameStar, ob Sie Pen&Paper- den PC-Rollenspielen vorziehen. Der Tenor: Die meisten mögen beides, doch mit mehreren phantasievollen Abenteuern mache Pen&Paper einfach mehr Spaß. So schreibt Christian Schick: »Nichts ist so originell und interessant wie ein Mensch.«

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	Everquest	Online-Rollenspiel	NEU	85%
11	Baphomets Fluch 2	Adventure	11/97	84%
12	Fallout 2	Rollenspiel	1/99	83%
13	Lands of Lore 3	Rollenspiel	5/99	83%
14	Silver	Action-Adventure	5/99	82%
15	Blade Runner	Adventure	1/98	82%
16	Ultima Online – T2A	Online-Rollenspiel	2/99	80%
17	Hexlore	Rollenspiel	7/98	79%
18	Tex Murphy: Overseer	Adventure	4/98	79%
19	Battlespire	Rollenspiel	3/98	78%
20	Abe's Exoddus	Action-Adventure	1/99	77%
21	Quest for Glory 5	Adventure	4/99	76%
22	Nightlong	Adventure	11/98	74%
23	Might & Magic 6	Rollenspiel	6/98	73%
24	Sanitarium	Adventure	8/98	73%
25	Return to Krondor	Rollenspiel	4/99	72%

Die 25 besten Adventures, Action-Adventures und Rollenspiele.

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

Inhalt

Tests

Everquest	116
Baldur's Gate: Tales of the Swordcoast	120
Ultima Online Tagebuch	122
Ancient Evil	133

Die Antwort auf Ultima Online

Everquest

Die neue, schöne Fantasy-Hochburg Norrath wartet im Internet auf einen Helden wie Sie. Tausende von Spielern treffen sich, um Monster zu meucheln und Geheimnisse zu entdecken.

Am 16. März 1999 öffnete **Everquest** die Pforten zur Spielwelt von Norrath. Neben den üblichen Monstern und NPCs tummeln sich hier Tausende von menschlichen Mitstreitern.

Jörg Langer



Barbaren brezeln besser

Ich wußte gar nicht, daß Online-Spiele so gut aussehen können.

Klar, eckige Höhlen und magere Texturen halten nicht mit modernen 3D-Engines mit. Aber die Helden, manche Monster und vor allem die Zauberspruch-Effekte sind sehr ansehnlich. Tag-Nacht-Wechsel und Wettereffekte erzeugen eine dichte Atmosphäre. Vielfalt hat Sonys Online-Baby genug zu bieten – allein das Herumprobieren mit diversen Heldentypen hat mich einen Nachmittag beschäftigt.

Allerdings tut Everquest einiges, um Einsteiger zu nerven: superneugierige Anmelderoutine, Zwangs-Wartezeiten beim Übertragen und Memorieren von Zaubersprüchen (30 Sekunden pro Spruch, in denen Sie nichts tun dürfen), ständiges Ableben frischer-schaffener Helden. Als mein tapferer Barbaren-Schamane Gastogne dann aber Level 3 erreicht und den ersten Rucksack ergattert hatte, sah die Online-Welt gleich viel rosiger aus. Sofern Sie vor den Hürden US-Import, monatliche Kreditkarten-Abbuchung und englische Sprache nicht zurückschrecken, sollten Sie Everquest unbedingt ausprobieren.

Sonys mit Spannung erwarteter Einstieg ins boomende Online-Genre läßt das zwei Jahre alte **Ultima Online** wie eine häßliche Kröte aussehen. Kein Wunder: Bei der Installation besteht **Everquest** zwingend auf eine 3D-Karte. Dafür bekommen Sie eine echte 3D-Welt mit jeder Menge Ausstattungsschick geboten. Fünf Blickwinkel stehen zur Wahl; bei den Außenansichten darf zudem stufenlos gezoomt werden. Eine Ego-Ansicht wird ebenso geboten wie der Blick à la **Tomb Raider**. Upgrades bei Waffen oder Laternen-Wattzahl sind sichtbar, aber längst nicht jedes Kleidungsstück ändert den Look der Spielfigur.

Acht Alter Egos

Pro **Everquest**-Account können acht Helden angelegt werden, auf ein und demselben Server. Der Wechsel des



Im eisigen Norden zeigt Barbaren-Schamane **Gastogne** (Jörg Langer, München) **Trantor** (Heinrich Lenhardt, San Francisco) den »Gate«-Spruch.

Servers ist möglich. 16 Stück waren während unserer Tests online; einer davon speziell für Playerkiller. Zwölf Rassen und 14 Klassen laden zum Experimentieren ein. Die drei Kontinente der Spielwelt bieten neben zwölf Städten 70 Wildnisregionen samt großer Monsterpopulation. Auf diese Abschnitte vertei-

len sich die rund 1.000 Spieler, die im Schnitt auf jedem **Everquest**-Server gleichzeitig herumstrolchen. Zusammen mit diversen Religionen und Gilden sowie Hunderten von Zaubersprüchen, Waffen et cetera entsteht eine beeindruckende Komplexität, die aber trotzdem hinter der von **Ultima Online** zurückbleibt.



Beim ausführlichen Abenteuer-**Shopping** stören keine Orks, Städte sind monsterfreie Zonen.



Bei ihren **Schwimmübungen** wird die Halfling-Kriegerin von einer lebensmüden Sushi-Zutat belästigt.

So werden spezielle Handlungen (etwa Holzfällen, ein Huhn erlegen und rupfen) nicht oder weniger realistisch simuliert. Die 3D-Welt ist schöner, aber auch weniger detailliert als die mit manipulierbaren Objekten (vom auszuweidenden Reh bis zum eigenen Haus) vollgestopfte Isometrie-Welt von **Ultima Online**: Bewegliche Objekte tauchen in **Everquest** fast nur in Inventaren – statt direkt in der 3D-Spielwelt – auf.

Regionsvielfalt

Ob als grimmiger Barbar in karger Eiswüste, arrogante Elfen-Tussi in edler Glitzerstadt oder trinkfester Zwerg in unterirdischer Trutzburg – dank angepaßter Grafik und Geräuschkulisse sorgt jeder Standort für ein anderes Spielerlebnis. Abhängig von Rasse, Heldentyp und Religion schwankt der Schwierigkeitsgrad von »unmöglich« bis »komfortabel«. Der Antrittsbesuch bei Ihrem Gildemeister bringt Ihnen ein



Berufsberatung für den Oger »Gruntz«. Bei der **Charaktergenerierung** wählen Sie zwischen 69 Rasse/Klasse-Kombinationen.

Stück Oberbekleidung ein, das vor Angriffen minimal schützt. Außerdem haben Sie (wie bei jedem Levelaufstieg) fünf Lektionen gut, die in beliebige Talente aus einer langen Liste investiert werden. So können Sie jenseits der kriegerischen Karrierewege versuchen, ein geregeltes Einkommen als Juwelier, Schneider oder Bettler



Aus sicherer Distanz bekommt das Skelett einen Begrüßungs-Zauberspruch an die Backe geschleudert.

zu erzielen. Jedes Talent läßt sich durch ständig wiederholten Einsatz ausbauen. Es braucht allerdings mehrere Dutzend Klicks auf den »Orientierungssinn«-Knopf, bis Sie erstmals eine Himmelsrichtung erraten.

Halbautomatische Echtzeitkämpfe

Als mickriger Level-1-Charakter sind Sie die ersten Stunden mühselig damit beschäftigt, niedere Monster zu plätten. Sie visieren ein potentiell Opfer per Mausklick an und informieren sich über dessen Stärke. Entweder beharken Sie den Gegner mit Zaubersprüchen oder Wurfaffen schon aus der Ferne oder gehen gleich im Nahkampf auf ihn los (manuell oder automatisch). Bestimmte Klassen dürfen zusätzliche Kampffaktionen à la Bonusfußtritt oder »Magie stören« anklicken. Das Einheimsen von Erfahrungspunkten ist zu Beginn höchst gefährlich. Attackierte Monster sind nachtragend und attackieren häufig im Rudel.

Doch sobald Sie den Übelwutz in die Nähe einer Stadt wache gelockt haben, greift der starke Ordnungshüter ein. Fernab der Siedlungen können Sie nur auf Kollegen hoffen, die spontanen Beistand leisten. Doch auch wenn man stirbt, geht das Leben weiter: Ihr Held wird am Ausgangspunkt der jeweiligen Region wiederbelebt, bekommt einige Erfahrungspunkte abgezogen und sollte sodann seinen Leichnam ausfindig machen, um seine Ausrüstung wiederzubekommen.

Party-Feeling

Die **Everquest**-Welt wird von vielen menschlichen Mitspielern bevölkert, mit denen Sie auf Englisch quatschen, handeln oder eine Kampfgruppe (Party) bilden. Bis zu sechs Recken können gemeinsam stärkere Monster bezwingen, ferne Länder erkunden oder eine Quest bestehen. Die gesammelten Erfahrungspunkte werden geteilt, wobei höherstufige Mitglieder mehr bekommen. Gruppenexkursionen sind vor allem für Ma-

gier wichtig. Komplexe Zaubersprüche benötigen nämlich einige Sekunden ungestörter Meditations- und Mummelzeit – doch wütende Mammuts

Charles Glimm

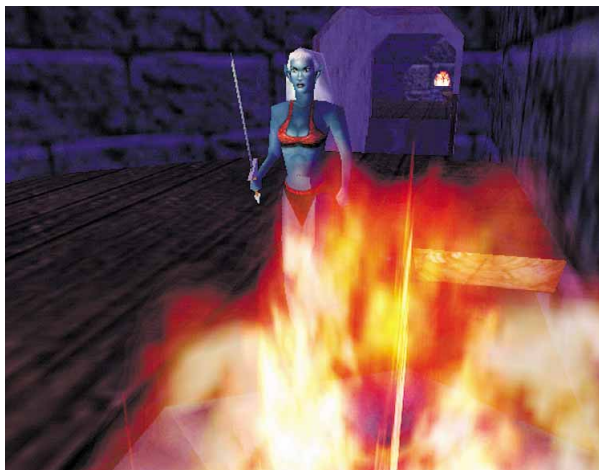


Ich bleib' bei Ultima Online

Im Gegensatz zu Jörg und Heinrich fahre ich überhaupt nicht auf

die 3D-Grafik von Everquest ab – die Isometrie-Sicht von UO ist schöner, stimmiger und vor allem übersichtlicher. Außerdem kann ich bei Everquest mit kaum einem Gegenstand, den ich im 3D-Fenster sehe, etwas anfangen. Manipulierbare Objekte tauchen praktisch bloß im Inventar auf. Daß Everquest keine Taskwechsel zuläßt (z.B. für die ICQ-Mail zwischen-durch), empfinde ich als Zumutung.

Dafür gefallen mir die eingebauten Chatfunktionen sowie die komfortable Regelung beim Ableben. Und ja, die unterschiedlichen Regionen machen Lust aufs Erkunden. Ich denke aber, daß viele UO-Fans, die jetzt neugierig Everquest ausprobieren, bald reumütig zurückkehren werden ins gewohnt komplexe Britannia.



Dunkel elfen stehen auf knappe Fummel und düstere Behausungen. Die Illuminierung durchs flackernde Feuerchen kommt umso besser.



Kluge Magier stecken ihre sauer verdienten Goldstücke bevorzugt in den Ausbau der lebenswichtigen **Zauberspruchsammlung**.

Heinrich Lenhardt



Stetig glüht mein Modem

Eine gewaltige Fantasy-Welt, die klasse aussieht, viel Tiefgang

bietet und voll auf Kooperation mit anderen Online-Spielern setzt. Wie konnte Sony mir das bloß antun? Everquest beißt sich mit geregelten Arbeitszeiten und jeglichem Sozialleben außerhalb des Internets: Das Verdienen von Goldstücken und Erfahrungspunkten ist ein ebenso langwieriger wie enorm fesselnder Prozeß.

Von einer Horde übellauniger Trolle heimgesucht gehören freilich die Handbuch-Autoren. Sämtliche Detailinfos über Rassen, Klassen und Zaubersprüche werden per Hintbook extra verkauft. Auch die (trotz konfigurierbarer Hotkeys) fummelige Bedienung sowie das Fehlen einer Automap machen den Einstieg unnötig schwer.

Aufregend vereinnahmend

Doch solchen Nervigkeiten zum Trotz ist Everquest eines der aufregendsten und einnehmendsten Programme, die mir in den letzten Jahren begegnet sind. Es ist verführerisch, verschiedene Charaktere in den unterschiedlichen Regionen zu hegen. Die Masse an Rassen, Städten und Berufswegen erlaubt virtuelle Selbstverwirklichung für jeden Geschmack. Schon solo auf Monsterjagd zu gehen, bringt reichlich Spaß. Und im Teamwork mit anderen Spielern beschert Everquest endgültig Hochstimmung und Dauermotivation.

warten nicht so lange. Da wirkt es Wunder, wenn Sie einen Schutzwall in Form zweier gutgebauter Krieger vor sich stehen haben. Aus solch flüchtigen Party-Bekanntschaften werden rasch Freunde fürs Rollenspiel-Leben, die sogar eine Privatgilde gründen können. Vor Abmurksversuchen durch menschliche Playerkiller brauchen Sie keine Angst zu haben. Denn potentielle Mordbuben dürfen nur Gleichgesinnte um Leib und Leben bringen. Die Playerkiller bekamen einige Spezialregionen und ihren eigenen Server spendiert – wer vor Leichenflederern sicher sein will, muß nur von dort wegbleiben.

Stabile Server

Nachdem **Everquest** in den ersten beiden Wochen mehr Server-Probleme als Monster hatte, wirkt die ambitionierte Online-Welt inzwischen weitgehend stabil. Mit einem 56K-Modem oder einer ISDN-Verbindung gelingen meist sattelfeste Verbindungen. Schmiert das Spiel doch einmal ab, bleibt der Schaden gering: Alle Charaktere werden etwa im Vier-Minuten-Takt gespeichert. Die Software gibt's in Deutschland bei gut sortierten US-Importhändlern für um die 100

Mark. Nur die ersten vier Wochen sind gebührenfrei, danach sind pauschal 10 US-Dollar (etwa 18 Mark, nur per Kreditkarte) pro Monat fällig. Es gibt auch günstigere Drei- und Sechs-Monats-Abos. Dazu kommen die üblichen Kosten für Internet-Provider und Telefongesellschaft.

Eine endgültige Wertung fällt bei einem Online-Spiel schwerer als bei konventionellen CD-Programmen. Wir wollen unseren Lesern aber konkrete Aussagen zur Produktqualität nicht vorenthalten. Deshalb vergibt GameStar bei Online-Spielen Wertungen, die an den Testzeitraum gebunden sind. Im Fall von **Everquest** bedeutet dies,

daß wir den Zustand der Spielwelt bis Ende April 1999 berücksichtigen und werten konnten. **HL**



Herkunft, Gildenzugehörigkeit, Religion und selbst die Monster-Abmurksvorlieben beeinflussen Ihr **Verhältnis** zu anderen Parteien.

Everquest

Genre:	Online-Rollenspiel	Hersteller:	Sony
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 400 MByte
Spieler:	ca. 1.500 pro Server (nur über Internet spielbar)		
3D-Karten:	<input checked="" type="radio"/> Direct 3D <input checked="" type="radio"/> 3Dfx <input type="radio"/> Open GL <input type="radio"/> Power VR <input type="radio"/> Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166	Pentium 233 MMX	Pentium II/300
32 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD
3D-Karte, 28,8 kbps	3D-Karte, 56 kbps	Voodoo-2-Karte, 64 kbps

Grafik		Gut
Sound		Gut
Bedienung		Befriedigend
Spieltiefe		Gut
Multiplayer		Sehr gut

Epochales Online-Spiel mit hohem Staunfaktor.



Addon zum Rollenspiel-Star

Baldur's Gate

Tales of the Swordcoast



Die Helden von Baldur's Gate geben ein kleines Gastspiel in verhexten Dungeons, auf vergessenen Inseln und in fallengespickten Festungen.

Für viele Rollenspieler war es die Erlösung: Jahrelang führte das Genre auf PCs ein Schattendasein, bis im Februar diesen Jahres **Baldur's Gate** erschien, das tolle Grafik mit großer Spieltiefe vereinte – und zum Verkaufserfolg avancierte. Jetzt reichen die Entwickler das Addon **Tales of the Swordcoast** nach.

Die **Eisinsel** birgt einen verhexten Dungeon.



Die Missions-CD erschafft kurzerhand zwei neue Orte an der Schwertküste und hebt zwei Inseln aus dem Meer, wo neue Abenteuer warten.

Erneuter Endkampf

Um die neuen Quests in Angriff zu nehmen, brauchen Sie **Baldur's Gate** nicht durchgespielt zu haben, sollten aber bereits über eine sehr starke Party verfügen. Das Installationsprogramm fügt die neuen Schauplätze auf der Karte ein. Egal ob Sie einen alten Spielstand laden oder neu beginnen: Sie können die Gebiete jederzeit besuchen. Falls Sie den Oberbösewicht aus dem Hauptprogramm schon besiegt haben, beginnt **Tales of the Swordcoast** kurz vor dessen Ableben. Sie können also die Bonus-Aufträge erledigen, bevor es erneut zum (deutlich schwereren) Endkampf kommt.

Das Werwolfsnest

Ausgangspunkt ist das Dorf Ulgoth's Beard im Osten von Baldur's Gate. Dort bieten Ihnen einige NPCs Aufträge an. Drei große Abenteuer gilt es zu bestehen. So sollen Sie ein altes Schiffswrack finden, das sich als Werwolfsnest entpuppt. Dann begleiten Sie den Abenteurer Ike zu Dur-



Am Ende der zweiten Quest »teleportiert« Sie das **Schiff** zum Hafen.

lag's Tower, wo zahlreiche Fallen und Rätsel warten. Und schließlich möchte ein Magier seinen Mantel aus einem Dungeon wiederhaben. Die sehr schweren Missio-

nen sind nur Subquests – genau wie der Feldzug gegen die Gnoll-Festung im Original. Sie müssen sie also nicht erfüllen, um die Hauptaufgabe zu schaffen. **RS**

Rüdiger Steidle



Zu kurzes Vergnügen

Einerseits war die Tour durch Durlag's Tower spannender als alles, was ich in Baldur's Gate erlebt habe. Die Geisterhaus-Atmosphäre, die knackigen Gegner und die (im Hauptprogramm seltenen) Rätsel haben mich ganz schön auf Trab gehalten. Andererseits habe ich mich trotzdem viel zu schnell durch den Turm gekämpft. Die anderen Quests waren noch am selben Wochenende erledigt. So kann ich das Addon nur Leuten empfehlen, die für drei Tage Spielspaß 40 Mark zu zahlen bereit sind.

Baldur's Gate: Tales of the ...

Genre: Rollenspiel-Addon
Anspruch: Profis
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 40 Mark
Hersteller: Interplay
System: Windows 95
Anleitung: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Festplatte: ca. 50 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis sechs (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Open GL ☐ Power VR ☐ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 75	Pentium 200 MMX	Pentium II/266
32 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD	64 MByte RAM, 16fach CD

Grafik	Sehr gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Ausreichend

Spannende, aber zu kurze Quests für Profis.



Farbige Erze: neue Ausdrucksformen für Schmiedemeister.



KAPITEL 19

Ultima Online Tagebuch

Auf 250.000 Käufer und 125.000

aktive User verweist Origin stolz für UO. Sind Sie (noch) dabei?

Owohl **Ultima Online** laut Richard Garriott gerade einen seiner erfolgreichsten (Vertriebs-) Monate hinter sich hat, legt das Programmerteam bei Origin nicht die Hände in den Schoß. Ein Server-Update jagt das nächste, derzeitige Stoßrichtung: Spielbalance. Neue Fertigkeiten tauchen in der Skill-Liste auf, bisher ungenutzte erlangen plötzlich Gewicht, bislang belächelte Berufe werden aufgewertet. Die Magier erwartet in Bälde gar ein ganz neuer Wirkungskreis, die Nekromantie, komplett mit eigenen magi-

schen Zutaten. Dazu ist ein System in Arbeit, das dem alten Streit von Chaos und Ordnung neue Bedeutung verleihen soll. Das alles mit dem Ziel, »Powergamer« und »Rollenspieler« von ihrem uralten Streit abzubringen und **UO** zu einer befriedigenden Erfahrung für beide Gruppen zu machen.

Belle Star's Diary Auf neuer Suche

Mein weiteres Forschen nach dem Verbleib meiner Schwester begann an der Trinsicer Bank, doch wie erwartet, war

die Spur dort bereits erkaltet. Ich folgte also dem Pfad, den Hexe mir beschrieben hatte, hinaus aus der Stadt, die Straße nach Britain entlang und in den Norden. Bei einer Stelle, an der zwei Biegungen dicht aufeinander folgten, verließ ich den Weg und erreichte die Lichtung, wo Yrrecistybelle und Hexe sich getrennt hatten. Nun mußten sich meine seit langem brachliegenden Ranger-Talente neu erweisen.

Freches Gewächs

Ich kniete an einem dichten Gebüsch und begutachtete einige geknickte Zweige, als ich hinter mir ein Zischen hörte. Instinktiv riß ich den Kopf herum, so daß das große Blatt, geformt wie eine Speerspitze und ebenso scharf, meinen Hals verfehlte. Im Zurückschnellen zog es dafür eine blutige Spur über den Rücken meiner linken Hand, die ich abwehrend erhoben hatte. Bevor der Corpser eine weitere Ranke in meine Richtung peitschen lassen konnte, brachte ich mich außer Reichweite.

Seltsamer Fund

Ein Heilspruch stoppte das Blut unter meinem zerschnittenen Handschuh, und einige magische Blitze redu-



Nur als Brennholz ist ein **Corpser** ein guter Corpser – und bald Nekromantie-Grundstoff.

zierten das aggressive Grünzeug auf seine eigentliche Bestimmung: Feuerholz. Als ich den nun leblosen Laubhaufen durchsuchte, machte ich eine erstaunliche Entdeckung. Von einem abgestorbenen, schwarzen Pilz, den ich zuerst für ein welkes Blatt gehalten hatte, ging eine vibrierende Energie aus, als handele es sich um eine magische Reagenz. Doch wofür sollte er als Zutat dienen? Dies war ein außergewöhnlicher Corpser – wie überhaupt ein Corpser in dieser Region ein ungewöhnlicher Bewuchs war. Die meisten Mörderpflanzen fand man eigentlich in der Gegend um Shame. War er als Samen hierher gelangt?

CC

(wird fortgesetzt)

→ <http://uoss.stratics.com/reagentome.htm>



Ist die verlassene Burg in **Shame** der letzte Aufenthaltsort von Yrrecistybelle?