

Adventures

Martin Deppe



Seit dem letzten GameStar stürmen so viele Neuzugänge unsere Adventure-Charts wie selten zuvor. Darunter das lang erwartete Rollenspiel **Baldur's Gate**, dem wir die aktuelle Titelgeschichte gewidmet haben. **Commandos** im Mittelalter – so läßt sich das Action-Adventure **Dark Project** umschreiben, in dem Sie als Meisterdieb mit Schwert, Bogen, List und Tücke in schwer gesicherte Bauwerke eindringen müssen. Das originelle Spiel hat uns so begeistert, daß Sie neben

einem ausführlichen Test im Heft auch die Demo und ein Video-Special auf der Cover-CD finden. Wir wünschen viel Spaß beim virtuellen Raubzug.

Außerdem zieht mit **Ultima Online** erstmals ein Internet-Spiel in die Hitliste. Seit über einen Jahr erforscht Charles »Belle Star« Glimm nun Britannia, und mit dem Addon **The Second Age** ist die Zeit endgültig reif für eine Bewertung.

Adventure-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Curse of Monkey Island	Adventure	1/98	92%
2	Baldur's Gate	Rollenspiel	NEU	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	NEU	86%
8	Floyd	Adventure	12/97	86%
9	Tomb Raider 3	Action-Adventure	1/99	85%
10	Lands of Lore 2	Rollenspiel	11/97	85%
11	Baphomets Fluch 2	Adventure	11/97	84%
12	Fallout 2	Rollenspiel	1/99	83%
13	Blade Runner	Adventure	1/98	82%
14	Ultima Online – T2A	Online-Rollenspiel	NEU	80%
15	Hexplode	Rollenspiel	7/98	79%
16	Tex Murphy: Overseer	Adventure	4/98	79%
17	Battlespire	Rollenspiel	3/98	78%
18	Abe's Exodds	Action-Adventure	1/99	77%
19	Zork: Großinquisitor	Adventure	12/97	77%
20	Journeyman Project 3	Adventure	2/98	75%
21	Nightlong	Adventure	11/98	74%
22	Might & Magic 6	Rollenspiel	6/98	73%
23	Sanitarium	Adventure	8/98	73%
24	Redguard	Action-Adventure	NEU	72%
25	Ring des Nibelungen		11/98	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,
 :]

Inhalt

Baldur's Gate

Der Megatest	56
Der Technik-Check	64
Das Interview	66
Die Charakterklassen.....	68

Tests

Dark Project.....	120
Redguard.....	126
Ultima Online – The Second Age	128
Ultima Online Tagebuch	130

Killer mit Köpfchen

Dark Project

Der Meisterdieb



Auf CD:
spielbare Demo,
Video-Special

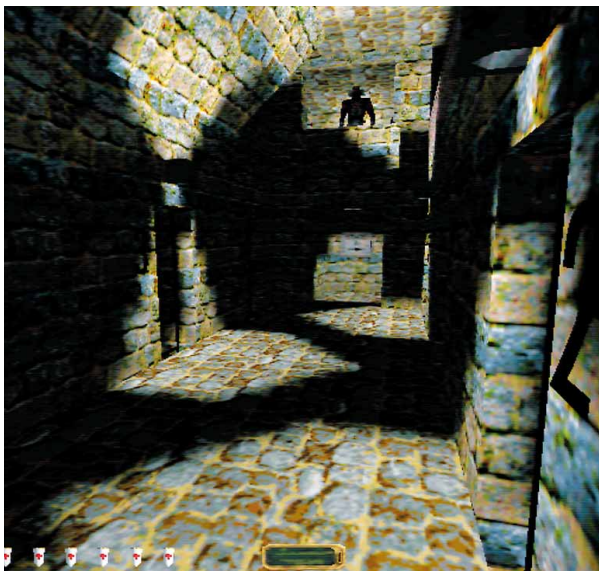
Schleichen statt Schießen
– als hinterhältiger Dieb
betreten Sie in Dark
Project verschlos-
sene Gebäude und
spielerisches
Neuland.



Der Softwarefirma Looking Glass verdankt das 3D-Genre Meilensteine wie **Ultima Underworld 1** und **System Shock**. In bester Firmentradition melden sich die Amerikaner jetzt mit einem Programm zurück, das spielerisch neue Wege geht. In **Dark Project** schlüpfen Sie in die Rolle des Meisterdiebs Garrett, der auf der Suche nach wertvoller Beute durch zwölf 3D-Levels streift. Dieser Langfinger schleppt ein bedeutendes Arsenal an Pfeilen mit sich herum – die alle nur dem Zweck dienen, möglichst unentdeckt zu bleiben. Denn anstatt aus allen Rohren feuern auf die Gegner zuzulaufen, sollten Sie ihnen bei **Dark Project** lieber klammheimlich in den Rücken fallen.

Diebstahl lohnt sich

Eine namenlose Hafenstadt, irgendwo in einer unbekannten Vergangenheit: Das rhythmische Stampfen schwerer Dampfmaschinen und sprühende Funken zeugen von den ersten Experimenten mit der Elektrizität. Ein verschworener Orden mit magischen Fähigkeiten und zwielichtige Händler bilden die Oberschicht des Ortes, in dem nach



Garrett muß im **Schatten** an dem Wächter vorbeischieben.

Einbruch der Dunkelheit finstere Gestalten durch die Straßen ziehen. Eine davon ist Garrett – ein Dieb und Spezialist für besonders knifflige Aufträge. Seine Kundschaft schickt ihn in bestens bewachte Villen und Zombie-verseuchte Katakomben, um kostbare Wertsachen zu »bergen«. Der Weg zu diesen Schätzen ist gespickt mit Gegnern – doch um Ihren Dieb sicher zur begehrten Beute zu

führen, müssen Sie sich vom genreüblichen Konfrontationskurs verabschieden.

Leben und leben lassen

Während konventionelle Actionhelden am Einsatzort kurzerhand ein mittleres Massaker anrichten würden, huscht Garrett möglichst heimlich durch die düsteren Gänge. Bar jeglicher Superkräfte, würde er nämlich schon nach ein paar



Die gruseligen **Zombies** sind nur mit Weihwasser oder Feuerpfeilen kleinzukriegen.

kassierten Treffern sein Leben aushauchen. Im Nahkampf mit dem Schwert alarmieren schreiende Wachen zudem im Nu alle Kollegen in angrenzenden Räumen. Eleganter erledigen Sie Feinde mit dem Bogen, denn Pfeile lassen sich aus sicherer Entfernung abschießen. Allerdings scheiden die Wachen mit einem markerschütternden Todesschrei aus dem Leben. Garretts bevorzugte Waffe ist folglich ein

handlicher Knüppel: Ein kräftiger Schlag ins Genick läßt jeden Gegner in selige Ohnmacht gleiten. Kräftiges Zuschlagen erledigen Sie durch

Peter Steinlechner



Es muß nicht immer Action sein

Die Lernphase ist kurz und äußerst schmerz-

voll: Beim ersten Dark-Project-Spiel renne ich schwertschwingend auf ein Rudel Wachen zu, nur um wenige Sekunden später im eigenen Pixelblut zu enden. Dank dieser Schocktherapie bin ich prompt von der üblichen Haudrauf-Methode entwöhnt, und drücke mich ab sofort verstohlen in die Schatten. Und siehe da – das heimliche Niederschlagen argloser Gegner funktioniert überraschend gut und macht Spaß.

Eingefleischte Actionspieler werden sich trotzdem dann und wann am eigenwilligen Spielprinzip stoßen. Voreilige Bewegungen führen gern zu Fehlern, die kaum auszubügeln sind. Wenn nach einem lauten Fehltritt alle Wächter im Umkreis auf mich einstürmen, greife ich statt zum Schwert lieber zum gespeicherten Spielstand. Gegen die Verwöhn-Grafik eines Unreal erscheint Dark Project sowieso eher bieder. Trotzdem: Actionspielern mit Lust auf neue Erfahrungen kann ich Dark Project rundherum ans Herz legen.



Wenn Sie von Wächtern und Bogenschützen so **in die Enge** getrieben werden, ist Ihr Schicksal praktisch besiegelt.

Jörg Langer

Über-
raschung!

Häßliche Entlein schwimmen manchmal länger – während Sie sich an die veraltete Grafik mit ihren kanti-

gen Personen nach kurzer Zeit gewöhnen, nimmt der von Beginn an ordentliche Spielspaß immer mehr zu. Dark Projekt spielt sich fast wie Commandos in 3D: erstmal gucken, dann planen, dann zuschlagen.

Mir gefällt vor allem das Dieb-in-mittelalterlicher-Stadt-Feeling. Außerdem paßt hier das Schlagwort »intelligente 3D-Action« noch besser als bei Unreal oder Trespasser. Zwar kann auch hier die Physik-engine nicht überzeugen. Und Logikfehler gibt's genug: Da schlage ich den Begleiter einer Dame nieder. Doch anstatt zu fliehen oder ahnungslos weitergehen, bleibt sie einfach stehen. Aber in der Summe ist Dark Projekt überaus spannend und vor allem anders als die gesamte Konkurrenz.

einen Druck auf die linke Maustaste. Per Rechtsklick benutzt Garrett Gegenstände und sein Inventar. Manipulierbare Objekte in der 3D-Grafik leuchten leicht auf, sobald Sie in der Nähe stehen.

Auf leisen Sohlen

Garrett kann aber mehr als nur Schleichen: Der Meisterdieb erklettert Leitern und Seile, zieht sich an Oberkanten von Vorsprüngen hoch und lugt um Mauerecken, indem er sich leicht zur Seite lehnt. Außerdem hat Garrett ein



Im letzten Level sieht sich Garrett mit einer wahren Armee zirpender **Insekten-Ungeheuer** konfrontiert.

Sammelsurium nützlicher Pfeile für seinen Bogen im Köcher. Wasserprojekte löschten unangenehm helle Fackeln, Seilpfeile schaffen einen praktischen Weg ins nächste Stockwerk.

Ihre wichtigste Fähigkeit ist jedoch das Eintauchen in Schatten: Solange Sie bewegungslos an einer dunklen Stelle verharren, sind Sie selbst für direkt daneben stehende Wachen unsichtbar. Ein Balken am unteren Bildschirmrand informiert über den Verdunklungsgrad. Im Schutz der Schatten huschen Sie an Gegner heran, um Sie mit einem Schlag auf den Hinterkopf zu überrumpeln. Über den Erfolg des Anschleichens entscheidet neben der Helligkeit auch die Bodenbeschaffenheit. Auf weichem Teppich kommt Garrett prak-

tisch geräuschlos voran, wogen auf hallenden Fliesen ein einziger Schritt sämtliche Wächter in der Umgebung aufschreckt.

Eigenwillige Gegner

Ihre Widersacher sind vielfältig: Zu Wächtern und Bogenschützen gesellen sich stöhnende Zombies, Geister, Spinnen oder giftsprühende Mini-Saurier. Solange sie arglos bleiben, sind alle Gegner leicht zu überrumpeln. Durch ein Geräusch oder eine leichte Bewegung werden Wachen allerdings mißtrauisch und suchen unter verhaltenen Drohrufen nach Ihnen. Wenn sie Ihnen auf die Schliche kommen, gehen sie laut schreiend zum Angriff über. Innerhalb der vorprogrammierten Bahnen verhalten sich die Computergegner angenehm logisch.

Stößt ein Wächter beispielsweise während der Patrouille auf eine Leiche, rennt er zunächst zum Alarmknopf,



Zu jeder Mission gibt's einen simplen **Lageplan**.

um danach mit den aufgeschreckten Kollegen nach Ihnen zu fahnden. Die KI ist allerdings nicht frei von Macken: Alarmierte Wächter suchen gerne minutenlang eine einsame Ecke ab oder rennen gegen Wände. Offene Türen, abgängige Kameraden und fehlende Gegenstände

Wir **schleichen** uns an einen ahnungslos patrouillierenden Wächter, um ihn mit dem **Knüttel** in Morpheus' Arme zu schicken.



Bei gespanntem Bogen **zoomt** der Bildausschnitt ans Ziel.Der Balkon ist über ein **selbstgespanntes Seil** zu erreichen.

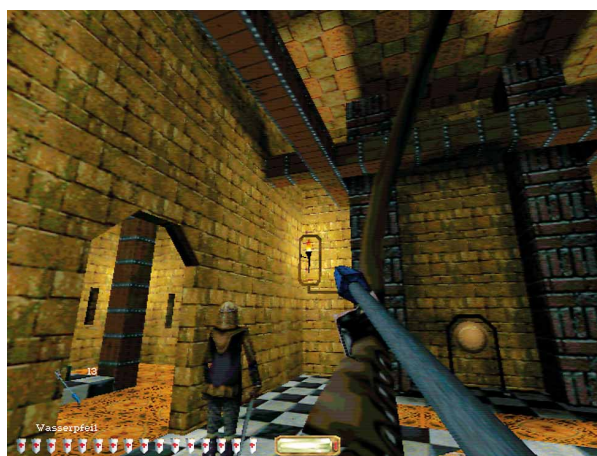
sind für Patrouillen außerdem kein Grund zur Besorgnis.

Beute verpressen

Das erraubte Gold aus einer Mission investiert Garrett sofort wieder in neue Ausrüstung. Bevor Sie sich in den nächsten Auftrag stürzen, dürfen Sie sich mit Pfeilen, Tränken und sogar nützlichen Hinweisen eindecken. Jede Mission können Sie in einem von drei Schwierigkeitsgraden angehen. Ein Experte hält nicht nur deutlich weniger Treffer aus als ein Normal-Langfinger, er muß außerdem zusätzliche Aufgaben erfüllen. So gilt es etwa, weit mehr Schätze aufzusammeln, ein verstecktes Artefakt aufzuspüren und obendrein keine



Zwischensequenzen erzählen die Story.

Vor jeder Mission wird fleißig **eingekauft**.Mit **Wasserpfeilen** schaffen wir uns die schützende Dunkelheit selbst.

einzige Wache zu töten – da geraten selbst Meisterdiebe ins Schwitzen. Erst in den letzten paar Levels tritt klar die Action in den Vordergrund.

Düster-Look

Größter Schwachpunkt von **Dark Project** ist die Grafik, die im Vergleich zur durchgestylten Konkurrenz reichlich alt wirkt. An den Wänden prangen triste Texturen; die ewige Nacht trägt zum düsteren Gesamteindruck bei. Die Engine verfügt zwar über nette physikalische Effekte wie polternde Kisten und verlöschende Fackeln, krankt aber an anderer Stelle: Betäubt umknickende Wächter liegen meist nicht nur halb in Wänden, sondern ragen unter Umständen noch in den nächsten Raum hinein. Von dort hören Sie dann nicht selten den panischen Ruf: »Hilfe, eine Leiche!« Auf der Ha-

benseite verbucht Looking Glass eine stimmungsvolle Soundkulisse. Wächter plaudern miteinander, grummeln während der Patrouille oder melden lautstark Ihre Entdeckung. Wenn Sie eine 3D-Sound-Anlage besitzen, hören Sie nahende Schritte sogar aus allen Richtungen. **CS**

Christian Schmidt



Diebische Freude

Zugegeben, ich war gewaltig skeptisch, als ich erstmals von Looking Glass' Konzept hörte. Herumschleichen

und Gegnern ausweichen – wie soll das Spaß machen? Doch es funktioniert. Dark Project stellt mal eben das ganze 3D-Action-Konzept auf den Kopf und erschafft damit etwas, was in der modernen Software-Branche richtigen Seltenheitswert hat: ein neues Spielprinzip. Das konsequent ausgenutzte und perfekt umgesetzte System der Heimlichkeit funktioniert nicht nur umwerfend gut, es reißt mich auch zu Emotionen hin, die ich bei einem Action-Adventure so noch nie erfahren habe: Die tiefe Befriedigung, wenn ich einen Wächter lautlos erreiche und erfolgreich k.o. schlage. Oder auch das ungute Gefühl in der Magengrube, wenn ich einem ahnungslosen Gegner durch einen hinterhältigen Pfeil das Leben nehme.

Kleiner KI-Kummer

Die groß angekündigte Physik-Engine ist leider längst nicht so beeindruckend wie bei Trespasser und spielt in der Praxis kaum eine Rolle – ich darf ja noch nicht mal Scheiben zerbrechen oder Möbel kleinschlagen. Und die KI der Wachen hätte ich mir auch etwas ausgefeilter gewünscht; deren Reaktionen sind mir einfach noch zu beschränkt. Sei's drum: Half-Life mag eine stimmungsvolle Story und Unreal umwerfende Grafik haben – für mich ist Dark Project die gelungenste 3D-Innovation seit langem.

Dark Project: Der Meisterdieb

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

Hersteller: Looking Glass
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 50 bis 290 MByte

Spieler: Einer

3D-Karten: ☒ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
P233, 32 MByte, 4fach CD oder P166, 3D-Karte, 32 MB, 4fach CD	P233, 32 MByte, 4fach CD 3D-Karte	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

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

Gelungenes 3D-Spiel voller Innovationen.



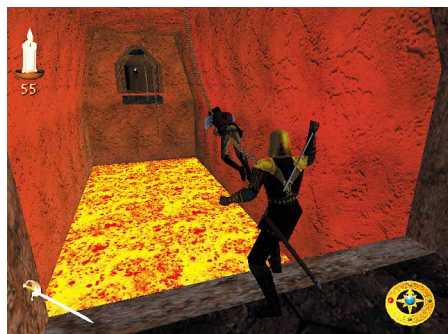
Abenteuer in der Südsee

Redguard

Die Lara-Welle breitet sich aus: Das Elder-Scrolls-Abenteuer glänzt im Tomb-Raider-Look.



Auf CD:
spielbare
Demo



Ein kühner Sprung zum Seil rettet uns vor der Wache.

Rüdiger Steidle



Laberlastig

Selten hat mich ein 3D-Adventure so gefesselt wie Redguard. Das verdankt das Spiel vor allem seiner spannenden Story.

Direkt in der Engine erzählte Zwischensequenzen, schön eingewobene Puzzles und stimmige Dialoge lassen mich komplett in der Fantasy-Welt versinken.

Selten habe ich mich aber auch so geärgert. Die liebevolle Grafik verliert durch hölzerne Animationen an Reiz. Die Dialoge glänzen zwar durch tolle Sprachausgabe (wenn auch leider nur auf Englisch), sind aber viel zu umfangreich geraten. Warum muß mir jeder Charakter erst seine Familiengeschichte erzählen, bevor er mit Informationen zurückkehrt? Drittes Ärgernis ist das simple Kampfsystem, bei dem jedes Gefecht zum Glücksspiel ausartet. Schade: Mit ein paar Monaten mehr Entwicklungszeit hätte aus Redguard ein echter Hit werden können.

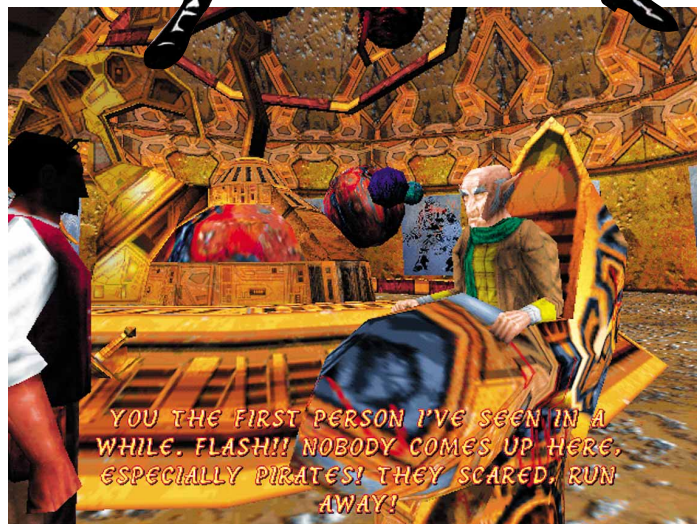
Szenario für den Action-Adventure-Ableger **Redguard**. Rollenspielfans brauchen aber nicht um ihre geliebte Serie zu fürchten: Der offizielle Nachfolger von **Daggerfall** & Co. wird **Morrowind** heißen und ist bereits in Planung.

Familienbande

In **Redguard** übernehmen Sie die Rolle des Piraten Cyrus, der nach langer Abwesenheit in seine Heimat Stros M'Kai zurückkehrt, um seine verschollene Schwester Iszara zu finden. Anfangs tapsen Sie noch planlos durch die Hafenstadt und fahnden in ellenlangen Dialogen mit den Einwohnern nach Hinweisen. Manche Gesprächspartner bitten Sie ihrerseits um Hilfe. So sollen Sie einem Ausguck die verlorene Brille wiederbeschaffen oder dem Gouverneur von Stros M'Kai ein Amulett überbringen. Im Verlauf der Story kämpfen Sie sich durch düstere Katakomben, erforschen alte Ruinen und schließen sich einer Rebellengruppe an.

Mit Schwert und Verstand

Während Sie die riesige 3D-Welt erforschen, blicken Sie dem Helden Cyrus über die Schulter. Mal schwingen Sie sich in **Tomb Raider**-Manier über gähnende Abgründe, ein andermal hüpfen Sie über Plattformen oder fechten gegen die Leibgarde des Gouverneurs. Dann wechselt



Das alte **Observatorium** ist einer der beeindruckendsten Schauplätze in Stros M'Kai.

die Perspektive in eine schräge Draufsicht, und Sie prügeln mit fünf Angriffsvarianten auf Ihre Gegner ein. Auf Ihrer Suche müssen Sie zahlreiche Puzzles lösen. Manche Tür öffnet sich erst mit der richtigen Schalterkombination, oder es gilt, antike Maschinen in Gang zu setzen.

Mit fortschreitender Spieldauer werden die Aufgaben immer schwieriger. Um beispielsweise an eine bestimmte Flasche zu gelangen, müssen Sie über zehn Personen befragen, vier Kartenstücke zusammentragen und sich schließlich durch Horden von Gegnern kämpfen. **RS**

Redguard

Genre: Action-Adventure
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Englisch
Preis: ca. 100 Mark
Spieler: Einer
3D-Karten: ☐ Direct 3D ☒ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

Hersteller: Bethesda
System: Windows 95
Anleitung: Englisch
Festplatte: ca. 350 MByte

Minimum	Standard	Optimum
P166, 32 MByte, 2x CD oder P133, 32 MByte, 2x CD, 3Dfx	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 4fach CD 3Dfx-Karte	Pentium II/233 64 MByte RAM, 4fach CD 3Dfx-Karte

Grafik		Gut
Sound		Gut
Bedienung		Befriedigend
Spieltiefe		Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden	

Trotz Designmängeln spannendes Adventure.



Zweites Zeitalter, neuer Spaß

Ultima Online – The Second Age

Ein lange erwartetes Addon erweitert Ultima Online nicht nur um neue Landschaften und Gegner, sondern liefert auch bislang vermißte Funktionen nach. Wir nutzen die Gelegenheit zu einem erneuten Test des Online-Rollenspiels.

Man muß schon vier Meter lange Haare haben oder ein Flugzeug mit den Zähnen ziehen, um ins Guinness-Buch der Rekorde zu kommen – oder auf 14 Internet-Servern bis zu 28.000 Spielern gleichzeitig Abenteuerspaß bieten. Als Online-Spiel mit den meisten Teilnehmern ist **Ultima Online** seit kurzem in dem illustren Wälzer verzeichnet. Das Rollenspiel, das mit Richard Garriotts berühmter **Ultima**-Serie Fantasywelt sowie Hintergrundgeschichte teilt, ansonsten aber völlige Handlungsfreiheit bietet, hat im vergangenen Jahr fast monatlich Awards und Titel eingheimst, etwa »bestes Internet-Spiel« oder »innovativstes Spiel des Jahres«.

Zeit, sich auf den Lorbeeren auszuruhen und die monatlichen Zahlungen von über 100.000 registrierten Usern abzuwarten? Mitnichten. Während in der Szene erste Gerüchte über **UO 2** kursieren, bringt Origin mit einem umfangreichen Addon frischen Wind ins bejahrte Spiel und neue Motivation

für Langzeit-Teilnehmer. **The Second Age** (kurz **T2A**) erweitert nicht nur die Landkarte von Britannia um die »verlorenen Lande« und wartet mit neuen, exotischen Gegnern auf, es ergänzt auch das Hauptprogramm um wertvolle Funktionen.

Unterhaltsam

Da fällt zunächst das neue Chat-Fenster auf. Der Chat ermöglicht es allen auf demselben Server eingeloggten Spielern, sich unabhängig von ihrem jeweiligen Aufenthaltsort in der Spielwelt auszutauschen. Bisher mußte man, um

Kontakt zu halten und beispielsweise Gildenaktionen zu koordinieren, auf separate Programme wie ICQ oder IRC (Internet Relay Chat) zurückgreifen. Weniger entscheidend und auffällig, aber besonders von ernsthaften Rollenspielern lange vermißt: ei-



Schroffe Felsformationen und tief eingeschnittene **Hohlwege** prägen die Landschaft.



Wer mal bis zum Knie in **Orkblut** waten will, ist hier richtig.

ne »Visitenkarte«, in der man kurz die Hintergrundgeschichte des eigenen Charakters, für andere abrufbar, beschreiben kann.

Ein stark erweitertes Optionsmenü (etliche Parameter waren bisher nur per Texteditor zu verändern), lokalisierte Menüs in verschiedenen europäischen Sprachen (darunter Deutsch) und Japanisch, Maus-sensitive, »schwebende« Hilfstexte und wahlweise automatische Dialog-Übersetzung komplettieren die Programmänderungen. Vor al-



Durch die neue **Visitenkarte** kommt man oft schneller ins Gespräch.



Der serverbezogene **Chat** hilft, Aktionen mit mehreren Beteiligten zu koordinieren.

lem die letzten beiden Neuerungen dürfen in ihrer Nützlichkeit allerdings angezweifelt werden. So schweben einem die Tooltips ständig ungefragt vor der Nase herum, wenn der Cursor nur eine Sekunde still steht, und die Maschinenüber-

setzung sorgt eher für Gelächter als Verständnis.

Abwechslungsreich

Wer in das zweite Zeitalter aufbrechen will, hat zwei Möglichkeiten: EA bietet das Addon als reines Upgrade an, das ein bereits installiertes **UO** voraussetzt. Zum anderen gibt es auch ein Komplettprodukt, also **UO** inklusive **T2A** und einem Freimonat, für Neueinsteiger. Die finden auf der CD noch ein besonderes Zuckerl: erstmals kann man eine rund 14 MByte große »Demo« installieren, in der sich erste Schritte offline üben lassen. Ebenfalls neu in der Packung ist als hilfreiches Handbuch eine abgespeckte Version des Play-Guides, den man bisher separat erwerben mußte. In Deutschland ist unseres Wissens bisher nur die Komplettversion aufgetaucht, zum Preis von rund 90 Mark. Beide Varianten können aber über den Onlineshop von EA auch direkt geordert werden.

Beim Upgraden muß neben dem eigentlichen Programm der Account auf den neuen Stand gebracht werden. Erst wenn die Login-Server über den neuen Status des Spielers informiert sind (was erfahrungsgemäß etwa 20 Minuten dauert), kann es losgehen. Die verlorenen Lande betritt man durch verschiedene »geheime« Zugänge, die nur die stol-

zen T2A-Besitzer durchschreiten können. Je nach Zugangsort führt der Weg zunächst durch einen mehr oder weniger langen und gefährvollen Dungeon, ehe man schließlich die neue Welt betritt.

Herausfordernd

Und wie in einer neuen Welt fühlt man sich wirklich – während Albritannia eine »natürlich gewachsene« Umwelt mit glaubhaften Landschaftsmerkmalen bietet, wirkt das verlorene Land wie eine riesige Parkanlage. Neue Grafiksets und die planvolle Anlage sorgen dafür, daß man sich nicht nur nicht »wie zuhause« vorkommt, sie machen auch neue Taktiken möglich und nötig. So ist T2A geprägt von schroffen Felsformationen, tief eingeschnittenen Hohlwegen und dicht bewachsenen Höhenzügen.

Ein Bogenschütze auf einem Höhenrücken kann konventioneller bewaffnete Gegner im Tal bequem bestreichen, ohne daß diese so einfach an ihn herankommen. Zwei neue, feindliche Rassen, Ophidians und Terathans, leben in halbverfallenen Burgen. An anderen Stellen macht die schiere Masse der gewohnten Widersacher das Überleben schwierig. Freiflie-

Charles Glimm



Operation gelungen

The Second Age zeigt, was ein Addon bringen kann, wenn es in enger Abstimmung mit der Spielergemeinde und auf deren Bedürfnisse hin entwickelt wird. Es komplettiert das Hauptprogramm und schafft neue Motivation für manchen, der schon UO-müde war. Unbegreiflich bleibt nur die Vertriebspolitik von Origin bzw. EA. Etliche deutsche Früh-Besteller mußten so lange auf ihr Päckchen aus USA warten, daß sie vor Ärger nicht nur die Annahme verweigert, sondern auch gleich den Ultima-Online-Account gecancelt haben.

gende Drachen, Riesenschlangen-verseuchte Sümpfe, ganze Jagdtrupps von Ettins oder ihren neuen Zyklopen-Vettern sowie natürlich die relative Unerforschtheit machen die verlorene Welt zu einer Herausforderung auch für gestandene Avatare.

CC

- <http://www.eastore.ea.com> (Bestellung)
- http://www.owo.com/screens_n.html (Screenshots)
- <http://www.rhone.ch/~holzwurm/britannia/> (Karte)
- <http://uo.stratics.com/t2a/> (Wissenswertes in Englisch)

UO – The Second Age

Genre: Ultima-Online-Addon **Hersteller:** Origin
Anspruch: Fortgeschrittene und Profis **System:** Windows 95
Sprache: Englisch (Menüs deutsch) **Anleitung:** Englisch
Preis: ca. 90 Mark (Update ca. 25 Mark) **Festplatte:** ca. 50 MByte
Spieler: einige tausend (Internet)
3D-Karten: ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133, 16 MByte RAM, 8fach CD, Slip/PPP-Verbindung mit 28.8 kbps	Pentium 200, 32 MByte RAM, 8fach CD, Slip/PPP-Verbindung mit 33.6 kbps	Pentium II/300, 64 MByte RAM, 8fach CD, Slip/PPP-Verbindung mit 64 kbps

Grafik	<div><div></div></div>	Gut
Sound	<div><div></div></div>	Ausreichend
Bedienung	<div><div></div></div>	Befriedigend
Spieltiefe	<div><div></div></div>	Sehr gut
Multiplayer	<div><div></div></div>	Gut

Konsequentes Addon zum besten Online-RPG.





Belle Star's Clan ist bereit, wenn man ihn ruft.

KAPITEL 15

Ultima Online Tagebuch

Magische Aktivisten öffnen eine neue Welt und wollen die alte vernichten.

Die bisher größte Quest in **Ultima Online** diente der logischen Einbindung des Addons **The Second Age**. Anders als die üblichen, linearen Eskort-Aufträge umfaßte sie viele, in ganz Britannia verteilte Spuren. Jeder der drei Hauptabschnitte gipfelte im Einsatz von Gamemastern in der Rolle der übernatürlichen FoA-Schurken, die von ganzen Spielergruppen getötet oder festgesetzt werden mußten. Wochenlang schwirrten danach Ge-

Belle Star's Diary

Bewährung

Nachdem die höheren Mächte unseren Gildenstein an den rechten Platz gerückt hatten, konnten wir endlich ausgiebig feiern. Und Anlaß gab es genug, denn das Wort von der Gründung des Clan Star machte die Runde, und täglich schlossen sich uns beherzte Kämpfer an. Alita und Eisenherz machten den Anfang, Hexe, Aleisha und Yamoto Musashi folgten – allesamt Namen, die bei Freund wie auch Feind einen respektgebietenden Klang hatten.

Unsere Bewährungsprobe folgte auf dem Fuße. Während wir dabei waren, die Trainingshütte einzurichten und Schlüssel zu duplizieren, erreichte Corinna der Hilferuf eines Freundes. Er war in seinem eigenen Hause überfallen worden. Ohne zu zögern, gingen fünf von uns durch ein Gate, das Corey öffnete, und stürzten uns in die Schlacht. Die Räuber waren nur zu viert, und während jeweils drei von uns die aufgebrochene Tür gegen sie hielten, halfen die anderen dem Eigentümer, sein Hab und Gut in Sicherheit zu bringen.

Wachmannschaft

Kaum gewährten uns die Götter nach diesem Abenteuer eine Verschnaufpause, da er-



Wir warten nicht aufs Christkind, sondern auf die **Strumtruppen** der FoA.

reichte uns schon der nächste Hilferuf. Fortgesetzte Erdbeben und Vulkanausbrüche versetzten seit einiger Zeit das ganze Land in Aufruhr. Nun hatte Lord British selbst eine Kommission zur Überprüfung der Vorfälle eingesetzt, deren Erkenntnisse fast noch beunruhigender waren als die Ereignisse selbst. Zunächst einmal hatten die ungewöhnlichen Erdbewegungen offenbar verschüttete Zugänge in ein fremdes Land freigelegt. Eine Expedition, die auf des Königs Geheiß sofort aufbrach, sandte Nachricht von unbekannten Tieren und Monstern, so daß das Reich von Gerüchten schwirrte.

Ernstes noch war das zweite Ergebnis der Kommission: Es gab eine geheime Machtgruppe, die sich Followers of Armageddon nannte und

durch den gleichnamigen, lange vergessenen Zauberspruch die ganze Welt mit Vernichtung bedrohte. Ein Mitglied der FoA war festgesetzt, jedoch im Kerker ermordet worden. Zuvor hatte man immerhin soviel erfahren, daß ihre Anhänger in ganz Britannia unterwegs waren, um sich der versteckten Blackrock-Vorräte zu bemächtigen. Wegen seiner geheimnisvollen Kräfte wurde dieses magische Reagenz, gut verschlossen, an verschiedenen Orten in kleinen Mengen aufbewahrt. Nun galt es, diese Verstecke um jeden Preis vor dem Zugriff der FoA zu schützen. Ein Auftrag, zu dem unser guter Lord den Clan Star nicht zweimal bitten mußte! **CC**

(wird fortgesetzt)

→ <http://town.owo.com/index.shtml>



Clan Star leistet **Nachbarschaftshilfe**.

rüchte, Origin wollte den Followers-of-Armageddon-Plot dazu benutzen, alle Server und Charaktere auf Null zurückzusetzen, um alte Fehler zu bereinigen. Noch ist die FoA-Quest nicht endgültig abgeschlossen, aber von dem legendären Wipe ist inzwischen keine Rede mehr.