

Adventures

Martin Deppe



Der Kult um Lara Croft, die **Tomb Raider**-Heldin mit den zwei riesengroßen Augen, schlägt immer wildere Kapriolen. Nachdem Kollege Galuschka sein Büro seit Monaten mit einem lebensgroßen Lara-Pappaufsteller teilt, ist die sportliche Archäologin neuerdings doppelt in unseren Adventure-Charts vertreten:

Tomb Raider featuring Lara Croft Director's Cut (der Titel wurde scheinbar Laras Beinlänge angepaßt) bietet Ihnen den ersten Teil plus vier Levels,

die rund eineinhalb Jahre in Eidos' Schubladen verborgen waren.

Fallout, das zweitbeste Rollenspiel in unserer Hitliste, gibt's jetzt endlich auch in Deutsch. Trotz der mäßigen Übersetzung kommt die stimmige Endzeit-Athmosphäre rüber und kann dem US-Original den Wasserchip reichen.

Adventure-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Curse of Monkey Island	Adventure	1/98	92%
2	Tomb Raider 2	Action-Adventure	12/97	89%
3	Diablo	Rollenspiel	-	88%
4	Floyd	Adventure	12/97	86%
5	Fallout (deutsch)	Rollenspiel	NEU	85%
6	Lands of Lore 2	Rollenspiel	11/97	85%
7	Little Big Adventure 2	Action-Adventure	10/97	85%
8	Baphomets Fluch 2	Adventure	11/97	84%
9	Tomb Raider Dir. Cut	Action-Adventure	NEU	82%
10	Blade Runner	Adventure	1/98	82%
11	Toonstruck	Adventure	-	81%
12	Tex Murphy: Overseer	Adventure	4/98	79%
13	Battlespire	Rollenspiel	3/98	78%
14	Dark Earth	Action-Adventure	10/97	78%
15	Leisure Suit Larry 7	Adventure	-	78%
16	Zork: Großinquisitor	Adventure	-	77%
17	Shannara	Adventure	-	77%
18	Rätsel des Master Lu	Adventure	-	77%
19	The Dig	Adventure	-	76%
20	Space Bar	Adventure	10/97	76%
21	Journeyman Project 3	Adventure	2/98	75%
22	Oddworld	Action-Adventure	1/98	75%
23	Last Express	Adventure	-	75%
24	Atlantis	Adventure	-	74%
25	Koala Lumpur	Adventure	-	74%

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

Fallout (deutsch)	118
Tomb Raider Director's Cut	120
Black Dahlia	124
Tagebuch Ultima Online	126

Die deutsche Version im Test

Fallout

Endzeitstimmung pur: Als einsamer Held bekämpfen Sie marodierende Gangs und verstrahlte Mutanten – und das alles nur für ein paar Liter Wasser.



Ende letzten Jahres gehörte **Fallout** zu den Überraschungshits im Rollenspiel-Genre (siehe Test in GameStar 12/97). Einige Monate hat es gedauert, doch jetzt hat Interplay endlich die Arbeiten an der

deutschen Übersetzung des komplexen Endzeit-Knallers abgeschlossen.

Nur 150 Tage

Ohne Vorwarnung brach der Atomkrieg aus – nur wenige Menschen konnten sich in schützende Bunker, die Vaults, retten. Jetzt, 80 Jahre später, leben die Nachkommen immer noch in den Schutzbauten. In Vault Nummer 13 fällt plötzlich der zentrale Steuerchip in der Wasserversorgung aus – und Sie werden zum Retter bestimmt. Der Haken an der Sache: Binnen 150 Tagen müssen Sie den Chip gefunden haben, sonst sitzt Ihr Heimatbunker auf dem Trockenen.

Charakterstärke

Bevor Sie sich auf die Suche begeben, müssen Sie sich erst mal einen passenden Helden



Alle getragenen **Waffen und Rüstungen** sind auch an Ihrer Spielfigur zu sehen.

zusammenbasteln. Dabei erwartet Sie eines der ausgefeiltesten Charaktersysteme seiner Zunft. Sieben Werte wie Stärke, Charisma oder Ausdauer bilden den Grundstock. Richtige Eigenständigkeit bekommt Ihr Recke aber erst mit den 18 Spezialfähigkeiten

verliehen. Dadurch wird der Umgang mit verschiedenen Waffensystemen oder auch das Geschick mit dem Dietrich in Zahlen gefaßt. Wer will, kann darüberhinaus eine Sonderfähigkeit wählen, die gleichzeitig ein Manko einbringt. Im Fall etwa von Treffsicherheit erzielen Sie zwar leichter kritische Wunden, verursachen dafür ansonsten weniger Schaden als normal.

Waffen ohne Ende

Auf Ihren Streifzügen legen Sie größere Strecken auf einer (zu Beginn noch verdeckten) Landkarte als winziges rotes Fadenkreuz zurück. Wenn Sie eine interessante Örtlichkeit erreichen, wird auf eine isometrische Ansicht umgeschaltet. Bei den Ermittlungen

Mick Schnelle



Klasse trotz Übersetzungsmängeln

Am Anfang war ich schon skeptisch, ob mir **Fallout** beim zweiten Durchspielen (nach der englischen Version) noch genauso viel Spaß machen würde wie beim ersten Mal. Doch durch den nicht-linearen Aufbau habe ich ein paar neue Untermissionen entdeckt und dadurch streckenweise einen völlig anderen Weg zurückgelegt. Vor allem die reichhaltigen Aufrüstmöglichkeiten des Charakters und der dadurch äußerst variable Verlauf der Kämpfe haben mich fasziniert.

Einen Rüffel setzt es für die stellenweise nachlässige deutsche Übersetzung. Sätze wie: »Ich benötige eine Pistole. Willst du nicht mitmachen?« (gemeint ist natürlich, daß noch ein Kämpfer gesucht wird) zeugen von mangelnder Sorgfalt. Auch die Synchronisation hätte Interplay besser in Deutschland machen lassen, dann wären uns Sprecher mit amerikanischem Akzent erspart geblieben. Trotzdem (und das spricht für die Qualität des Spiels) ist **Fallout** für mich auch auf Deutsch immer noch eines der packendsten Rollenspiele.



Die **Kathedrale** wird in wenigen Sekunden in die Luft fliegen.



ereignen sich bald schon die ersten Kämpfe, die im Gegensatz zu den normalen Reisen nicht in Echtzeit, sondern rundenweise ausgetragen werden. Je nach Ausrüstung und Art Ihrer Waffen können Sie die Gegner schon auf große Entfernung angreifen. Dabei müssen Sie darauf achten, für die zahlreichen Pistolen, Gewehre, Flammenwerfer oder

Laserblaster auch die richtige Munition mitzuschleppen. Jede Aktion verbraucht ein paar Handlungspunkte, von denen Sie pro Runde maximal zehn zur Verfügung haben. In den Kämpfen stehen Ihnen zuvor angeworbene NPCs zur Seite, die völlig frei agieren. Sie heilen sich sogar selbst, laden ihre Waffen nach und fliehen, wenn sie zu stark verletzt sind.



Durch **Tauschhandel** bekommen Sie besseres Equipment.



Das letzte Stündlein des schmierigen **Gizmo** am Schreibtisch schlägt.

Plündern und Handeln

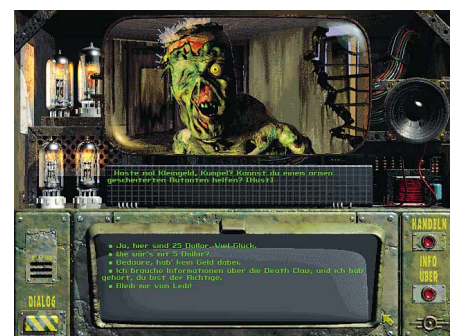
Nach Kämpfen lohnt es sich, getötete Gegner zu durchsuchen und so das eigene Inventar mit nützlichen Gegenständen zu füllen. Beim nächsten Ansprechpartner tauschen Sie diese Dinge gegen Waffen, Rüstungen und Kronkorken (die postnukleare Währung). Ein Großteil der Gespräche läuft über Multiplechoice-Dialoge ab. Erfolgreich absolvierte Aufträge und Kämpfe bringen Ihnen Erfahrungspunkte ein, die Sie im Level aufsteigen lassen. So erhalten Sie zusätzliche Zähler, die Sie frei auf die Fähigkeiten Ihres Recken verteilen können. Manchmal springt auch eine neue Extrafertigkeit dabei heraus. Außerdem wächst nach und nach Ihr Ruf, wodurch Sie Zugang zu Spezialaufträgen erhalten.

Eingedeutscht und appetitlicher

Für die deutsche Version wurden sämtliche Texte (stellenweise wenig elegant) übersetzt. Schlimmer noch ist die Synchronisation der spärlich eingestreuten gesprochenen Passagen. Durften in der Original-Version Profis wie etwa



Nach jedem Levelaufstieg können Sie Ihre **Spezialfähigkeiten** verbessern.



Gespräche wie mit diesem Mutanten laufen als **Multiplechoice-Klickerei** ab.

Richard Dean Anderson (MacGyver) den Charakteren Ihre Stimme leihen, hat es bei der deutschen Fassung gerade mal für ein paar Laiensprecher gereicht. Der im Original in vier Stufen einstellbare Gewaltfaktor der Grafikdarstellung wurde um die zwei brutalsten gekürzt. Herumfliegende Körperteile gibt es nicht mehr zu sehen, zumindest die Blutlachen sind aber immer noch rot. **MIC**

Fallout

Genre: Rollenspiel
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark
Spieler: Einer
Hersteller: Interplay
System: MS-DOS, Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 2 bis 645 MByte

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

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90, 4fach CD	Pentium 133	Pentium 166 MMX
16 MByte RAM (Win 95)	32 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD
32 MByte (MS-DOS)		

Grafik		Gut
Sound		Gut
Bedienung		Befriedigend
Spieltiefe		Gut
Multiplayer	nicht vorhanden	



Gutes, leider mäßig übersetztes Rollenspiel.

Mach's nochmal, Lara

Tomb Raider Dire

Der Croft-Hype scheint kein Ende zu nehmen: Nach dem sehr erfolgreichen Teil 2 bringt Eidos nun geschäftstüchtig Tomb Raider 1 neu auf den Markt.



Unter <http://www.tomb-raider.com> können Sie die 4 neuen Levels downloaden

Mit dem **Director's Cut** zum ersten **Tomb Raider** startet Eidos paukenschlagartig ihr neues Budget-label Premier Collection. Neben dem Hauptprogramm enthält die aufgebohrte Fassung vier zusätzliche Levels, die ursprünglich als Addon erscheinen sollten. Als weiteren Kaufanreiz gibt's ein Lara-Croft-Mousepad mit Wasserfüllung, ein Desktop-Theme und einen schlicht gemachten Windows-Kalender dazu.

Geburtsstunde eines Weltstars

Tomb Raider läutete eine Revolution im Computerspiele-Universum ein. Nicht weil eine Frau die Heldin eines actionlastigen Spiels war, sondern weil sich Lara Croft als erster Computerspiele-Charakter überhaupt innerhalb eines Jahres zum Medienstar wandelte. Ob dieser Riesen-Hype nur Glück oder ein genial eingefädelter Marketing-



Die gefährlichen und schnellen **Flug-Aliens** zehren mit Überraschungsangriffen an den Lebenspunkten.

Coup war, läßt sich kaum mehr feststellen, wohl aber, daß **Tomb Raider** auch spielerisch Hit-Potential hatte. Die Abenteuer der gelenkigen Tochter aus gutem Hause gehören vor allem atmo-

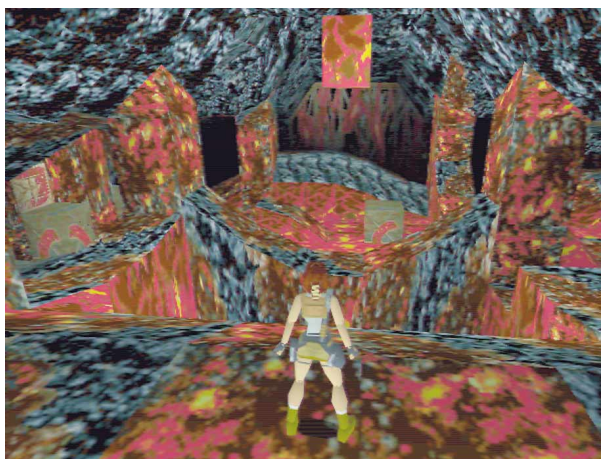
sphärisch zum Besten, was das Action-Adventure-Genre bislang hervorgebracht hat. 15 sehr unterschiedlich designte und oft riesige Levels mußte Hobby-Archäologin Lara durchstehen, bevor sie das mächtige »Scion«-Artefakt erobern konnte.

Die Katze

Vier neue Levels spinnen im **Director's Cut** die Story des ersten Teils weiter. Zunächst löst Lara das Geheimnis um die aus Teil 1 bekannte Katzenstatue. Die Ruinen von Khamoon sind inzwischen größtenteils überflutet, was zahlreiche Tauchgänge erforderlich macht. Glücklicherweise verfügt Fräulein Croft

über ein fast schon übermenschliches Lungenvolumen. In den ersten beiden Levels bekämpft sie vor allem Krokodile und Leoparden. Fast immer findet Lara aber einen Platz, von dem aus sie die gefährlichen Raubtiere ohne Risiko beschießen kann. Schließlich dringt sie in den

In **Atlantis** ist punktgenaues Springen gefragt, sonst landet Lara in der Lava.



Lara's Anblick scheint der **Statue** zu gefallen.

Director's Cut



In gigantischen Hallen fährt die Kamera zurück, bis Lara nur noch ein kleiner Punkt ist.



Triumph eines siegreichen Aliens.

Katzentempel selbst ein, der ihr mit fiesen Fallen, verzwickten Labyrinthen und zahlreichen Raubkatzen das Letzte abverlangt.

Aliens in Atlantis

Die Levels 3 und 4 stellen eine Art alternatives Ende zu **Tomb Raider 1** dar. In Atlan-



Sobald wir eine der Bodenplatten betreten, fallen tonnenschwere Kugeln von der Decke.

tis steht Lara plötzlich einer großen Zahl von Aliens gegenüber. Diese Fieslinge sind zahlreich, ausdauernd und greifen mit Fernwaffen an. Besonders die großzügig vorhandene Lava, die bei Kontakt den sofortigen Tod der wackeren Heldin bedeutet, ist ein schweres Hindernis. Bisweilen müssen Sie Laras Sprünge geradezu punktgenau austüfeln, so fies sind flüssiges Gestein und die wenigen sicheren Stellen angeordnet. An vielen Stellen verstecken sich die typischen **Indiana Jones**-Fallen – tonnenschwere Steinkugeln drohen die Heldin zu zerquetschen.

Tempelarchitektur

Die Stärken der **Tomb Raider**-Engine liegen klar bei der Darstellung von komplexen Gebäuden wie Tempeln – auch riesige Pyramiden oder Grabanlagen überfordern sie nicht. Nicht so überzeugend wirkt dagegen die Darstellung von organischen Formen. Eine Hügelandschaft besteht bei **Tomb Raider** aus relativ grobschlächtigen Platten, die in den abenteuerlichsten Winkeln angeordnet sind. Inse-

gesamt kann sich **Tomb Raider 1** grafisch im Feld der aktuellen Hochglanz-3D-Spiele gerade noch behaupten, was nicht zuletzt an der direkten Unterstützung für zahlreiche 3D-Karten liegt.

Perfekte Steuerung

Die imaginäre Kamera erlaubt für gewöhnlich einen zufriedenstellenden Blick auf die Spielsituation. In manchen Fällen ist sie aber überfordert. Steht Lara etwa mit dem Rücken zur Wand, präsentiert uns das Spiel lieber das holde Antlitz der Heldin als einen gefährlichen Gegner. Glücklicherweise zielt die Draufgängerin automatisch, wenn sie eine Waffe schußbereit hat. Auch sonst gehört die Steuerung zum besten, was das Genre kennt; die schöne Hobby-Archäologin steuert sich sagenhaft präzise. **HH**

Heiko Häusler



Revival geglückt

Der Lara-Croft-Kult treibt seltsame Blüten: Der Director's Cut des ersten Teils enthält so

unentbehrliche Gimmicks wie ein Billig-Blubber-Mauspad. Am Spiel selbst gibt's jedoch nichts zu mäkeln – **Tomb Raider 1** ist heute noch eines der besten Action-Adventures. Perfekt designte, riesige Levels und die überaus präzise Steuerung machen Laune.

Die neuen Levels sind den Programmierern gut gelungen: Die riesengroßen Ägypten-Missionen bleiben durch geschickte Unterteilung in verschiedene Abschnitte übersichtlich. Die beiden Atlantis-Szenarios sind sogar echte Hämmer: Angriffslustige Gegner, klaffende Abgründe und Lava-gruben sorgen ständig für Laras Ableben. Für Besitzer des Original **Tomb Raider** lohnt sich der Kauf allerdings kaum, zumal sie die neuen Levels von der Tomb-Raider-Homepage downloaden können.

Tomb Raider Director's Cut

Genre:	Action-Adventure	Hersteller:	Core
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	MS-DOS
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 50 Mark	Festplatte:	ca. 5 MByte
Spieler:	Einer		
3D-Karten:	<input type="radio"/> Direct 3D <input checked="" type="radio"/> 3Dfx <input checked="" type="radio"/> Power VR <input checked="" type="radio"/> Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 75	Pentium 133	Pentium 166
8 MByte RAM, 2fach CD	16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte

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

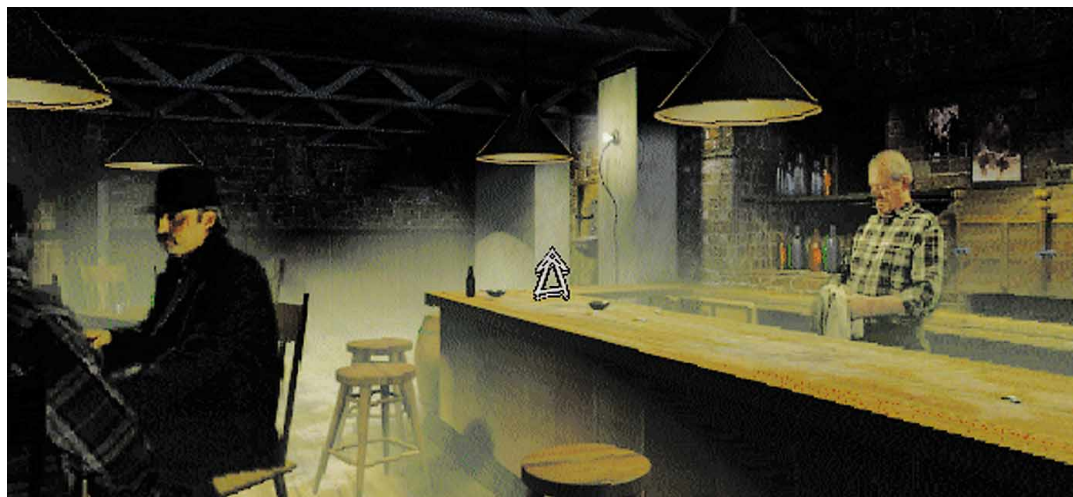
Atmosphärisch dicht und hochspannend.



Grafik-Adventure mit 40er-Jahre-Flair

Black Dahlia

Aufregende Jagd nach einem Serienmörder im Amerika der 40er Jahre.



Gäste und Barkeeper dieser düsteren Bar sind in die Grafik **einkopiert**.

schwenken und Gegenstände verschieben oder aufheben. Ziemlich umständlich ist das Inventar geraten, das nur über zwei Mausklicks zu erreichen ist. Wenn Sie beispielsweise ein Schließfach per Schlüssel öffnen wollen, müssen Sie zunächst im Raum zu einer Nahansicht des Faches wechseln. Dann rufen Sie das Inventar auf, heben den Schlüssel hervor und klicken schließlich auf »use«. Die Rätsel sind hingegen zu simpel geraten. **HH**

Zu Beginn des Jahres 1941 treibt in Cleveland ein überaus brutaler Serienkiller sein Unwesen. Als junges Agenten-Greenhorn der amerikanischen Regierungsorganisation COI werden Sie im Grafik-Adventure **Black Dahlia** auf den Fall angesetzt.

Nach der umfangreichen Video-Einleitung betreten Sie erstmals Ihr neues Büro.

Beschränkt aber schön

Im Gegensatz zu **Tex Murphy Overseer** werden die Schauplätze nicht in echtem 3D dargestellt. Herumlaufen können Sie nur durch vorberechnete Kamerafahrten. Der Rundumblick ist gerade mal begrenzt frei, nach oben und unten lässt sich nur ein kleines Stück weit schauen. Rein optisch macht die Grafik aber mehr her und erscheint wesentlich detaillierter als die des Kontrahenten, wozu besonders die einkopierten Menschen beitragen. Neben den 3D-Abschnitten stellen Videosequenzen, etwa beim Wechseln des Ortes, bei Gesprächen oder wichtigen Story-Fortschritten, einen wichtigen Teil des Adventures dar. Die Filme sind aufwendig gedreht und fangen die 40er-Jahre-Stimmung hervorragend ein.

Handhabung mit Hindernissen

Die Suche nach dem Serienkiller ist langwierig – nur mühsam kratzen Sie erste Indizien zusammen. Auch eine Verschwörung von Nazikollaborateuren gilt es aufzudecken, und die örtliche Polizei erweist sich als wenig hilfreich. Die Steuerung bietet nichts Neues: Per Mausklick können Sie das Blickfeld



Gegenstände benutzen Sie per **Nahansicht**.

Heiko Häusler



Spannende Story

Black Dahlia ist ein reines Spiel für Erwachsene, von der Unbekümmertheit eines Tex

Murphy fehlt hier jede Spur. Die über acht CDs ausgebreitete Story nimmt sich ernst und spart nicht mit Brutalität und Schockeffekten. Sie ist überaus souverän, fast hollywood-like in Szene gesetzt, wozu auch die exzellenten Schauspieler (allen voran natürlich Dennis Hopper) beitragen. Lediglich dem Hauptdarsteller hätten einige Schauspielstunden gut getan. Das Fehlen von echtem 3D ist zu verschmerzen, nicht aber die unglaublich umständliche Handhabung des Inventars.

Black Dahlia

Genre:	Grafik-Adventure	Hersteller:	Take 2
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 80 MByte
Spieler:	Einer		
3D-Karten:	<input type="radio"/> Direct 3D <input type="radio"/> 3Dfx <input type="radio"/> Power VR <input type="radio"/> Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM, 2fach CD	Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD

Grafik	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	Gut
Sound	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	Gut
Bedienung	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	Ausreichend
Spieltiefe	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	Ausreichend
Multiplayer	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	Nicht vorhanden

Ernsthaftes Adventure mit Rätselschwächen.





Belle lernt **Magie** und Player-Killer kennen.

DER SECHSTE MONAT

Ultima Online Tagebuch

In den düsteren Dungeons von Wrong warten Trolle, Meisterschützen und der Tod.

Das neue Update-Center auf den Web-Seiten von **Ultima Online** bringt mehr Übersicht in den beinahe täglichen Reigen der Veränderungen. Unter der Adresse <http://update.owo.com> finden Sie alle Informationen über die letzten Patches, aktuellen Projekte und anstehenden Vorhaben des Entwicklungsteams. Es scheint, daß die Bugfixes langsam in den Hintergrund treten und zunehmend gezieltem Feintuning Platz machen.

Belle Star's Diary

Verbündete

Meine letzten Erlebnisse hatten mich der Hoffnung beraubt, auf Dauer ein ruhiges Leben als Bogenmacherin in Trinsic zu führen. Vielmehr schien es mir angeraten, nun mein Schwert richtig gebrauchen zu lernen. So traf ich



Direkt vor dem **Dungeon-Eingang** steigen wir aus dem Moongate.

mich bei nächster Gelegenheit mit meiner Angler-Bekanntheit, dem Noblen Gerrick Templer. Er hatte versprochen, mir eine der berühmtesten Troll-Burgen von innen zu zeigen. Wir verließen

Trinsic durch ein Moongate, das er aus einer geheimnisvollen Schriftrolle beschwor. Am Ankunftsort stellte Gerrick mich seinem Kampfgefährten Surion vor, der als bald aus einer verwitterten

Rune ein zweites Moongate erschuf. Beide Edlen waren erstaunt, daß ich von solchem Hexenwerk keine Kenntnis hatte. Ich protestierte allerdings nicht, als Gerrick mich nun in einige Schutzzauber hüllte. Das leuchtend blaue Portal brachte uns direkt vors Tor der finsternen Feste von Wrong, wo uns bereits weitere Helden erwarteten. Gemeinsam betraten wir die Halle und machten unsere Waffen bereit, dann ging es hinunter ins erste Höhlenlabyrinth. Vereinzelte Kohlebecken spendeten nur wenig Licht. Durch finstere Gänge erreichten wir eine dunkle Kammer, in der ich vage ein großes Fallbeil erkennen konnte.

Troll-Schock

Hier war bereits ein Kampf in vollem Gange, und wir stürzten uns ohne Zögern hinein. Nach kurzer Zeit lagen drei oder vier Trolle tot am Boden. Der Aufenthaltsort der riesigen Unholde mußte sich inzwischen herumgesprochen haben, denn immer mehr Kämpfer und Abenteurer strömten in die Höhle, bis sie den kleinen Raum um Hackblock und Guillotine fast ausfüllten.



Das Dungeon von Wrong nach dem Besuch der **Player-Killer**: Stichwort Ghost-Party!

Das ging so weit, daß ich kaum noch zum Schuß kam, wenn ein Troll auftauchte: Der Riese wurde mit Gejohle und Hallo begrüßt und sofort von allen Seiten in Stücke gehauen. Nachdem wir auf diese Art eine kleine Armee niedergemacht hatten, beschlossen einige aus unserer Gruppe, sich zähere und lohnendere Beute zu suchen.

Wieder oben angekommen, wurden wir getrennt. Die anderen waren schon aus der Burg, ich wollte gerade durchs Tor treten, als eine Gruppe lärmender, roher Gesellen mich zurück in den Raum drängte. Dort fingen sie auch sofort an, auf jeden in Sichtweite einzustechen, zu schlagen und wie toll zu schießen. Eh ich noch begriff, was hier geschah, wurde die Welt um mich wieder einmal völlig farblos... **CG**

(wird fortgesetzt)



Ohne zusätzliche **Lichtquellen** sieht man in den Dungeons von Ultima Online buchstäblich die Hand vor Augen nicht.

Unsere Belle Star hat Verbündete gefunden und genug Mut gefaßt, um endlich in ein paar Troll-Hintern zu treten. Dabei mußte sie lernen, daß Player-Killer nicht nur in den Wäldern um Trinsic lauern...