



Auf den Schlachtfelder ist ständig etwas los: Hier treffen wir einen riesigen **Bane-Strider**, der gerade einen KI-gesteuerten Mech zerlegt.

# Tabula Rasa

Das Neuwerk des Ultima-Online-Schöpfers Richard Garriott offenbart im Langzeitest diverse Schwächen, bewahrt aber seine große Stärke: **Tabula Rasa ist ein Online-Rollenspiel mit Charakter.**

ab 16/18-DVD  
- Video-Special

gamestar.de  
- Screenshot-Galerie  
▶ Quicklink: 3889  
- Infos zum Spiel  
▶ Quicklink: 4376

Win Vista 32 Bit  
- läuft

Die Franzosen irren sich ja gerne mal. André Malraux, seines Zeichens Schriftsteller sowie Politiker, sprach nämlich: »Wer in der Zukunft lesen will, muss in der Vergangenheit blättern.« Das stimmt natürlich nicht, richtig wäre: »Wer ÜBER DIE Zukunft lesen will, muss in der Vergangenheit blättern.« Genauer gesagt in der vergangenen GameStar-Ausgabe, in der wir bereits über unsere ersten Schritte in **Tabula Rasa** berichtet haben. In einem Online-Rollenspiel also, das – so schließt sich der Kreis – in der Zukunft spielt. Auf zwei großen Planeten bekämpfen Sie die außerirdischen Bane. Das Szenario ist zwar nicht übermäßig einfallreich, das Pro-

gramm selbst aber schon: **Tabula Rasa** strotzt vor guten Ideen, nicht umsonst bezeichneten wir's letzten Monat als »originelle Alternative zu World of Warcraft & Co«. Im Langzeitest haben wir nun nach dem Startgebiet auch hochstufige Areale und Instanzen bereist.

## Actionreich

Das herausragende Merkmal von **Tabula Rasa** ist nicht das Zukunftsszenario, sondern das Kampfsystem. Anders als in herkömmlichen Internet-Abenteuern wie **World of Warcraft** klicken Sie im Gefecht nicht nur Talentsymbole durch, sondern bestreiten flotte Echtzeit-Schießereien. Das Fakendkreuz müssen Sie dabei nur in

die Nähe des Feindes bewegen, eine Automatik hilft beim Zielen – peilt im Getümmel aber auch oft den falschen Feind an. Dennoch spielen sich die Schusswechsel angenehm dynamisch. Der angerichtete Schaden hängt unter anderem davon ab, ob Sie stehen oder knien. Im Spielverlauf steigt der taktische Anspruch, viele Feinde haben individuelle Schwächen. Bane-Jäger etwa hetzen einen Mutantenhund auf Sie. Doch wenn Sie das Herrchen erledigen, verfällt die Bestie in Raserei und greift Kameraden an. Die Gegnervielfalt lässt später allerdings nach. Scharmützel gegen Standardmonster verlaufen nach Schema F: hinknien und feuern. Und mit der Zeit nervt, dass Sie ständig Munition kaufen müssen.

Eine wichtige Rolle spielt die Waffenwahl, jeder Typ hat Vor- und Nachteile. Gewehre etwa sind auf Distanz tödlich, haben aber eine niedrige Schussfrequenz. Raketenwerfer laden langsam nach, treffen aber mehrere Feinde gleichzeitig. Und mit Netzwerfern fesseln Sie einzelne Feinde, richten aber kaum Schaden an. Ebenfalls bedeutsam sind die Schadensarten; unter anderem verschießen Sie Projektile, Elektrostrahlen und Eiskristalle. Die meis-

ten Gegner sind gegen bestimmte Geschosse immun, gegen andere besonders anfällig. Also müssen Sie je nach Feind zu einem bestimmten Schießprügel greifen – ein angenehmer Unterschied zu **World of Warcraft**, in dem Level-70-Recken schon mal monatelang mit demselben Schwert kämpfen.

## Auftragsreich

Damit Sie nicht ziellos abenteueren müssen, bietet **Tabula Rasa** zahl- und abwechslungsreiche Quests. Manche Aufträge eröffnen gar zwei Lösungswege samt unterschiedlichen Belohnungen. Wenn Ihr Recke Stufe 40 erreicht (nach rund 60 Spielstunden), bekommen Sie jedoch deutlich weniger Missionen. So metzeln Sie oft stundenlang Ungeheuer, um sich zum derzeitigen Höchstlevel 50 emporzukämpfen – die Entwickler müssen hier schleunigst Inhalte nachliefern. Dafür glänzt **Tabula Rasa** auch auf hohen Stufen mit vielfältigen Instanzen, in denen Ihre bis zu sechsköpfige Gruppe unter sich ist. **Guild Wars** inszeniert die Areale zwar noch packender, dennoch unterhalten sie prächtig. So balern Sie sich unter anderem durch Tempel, Forschungslabore und Käfernester. Manche Aufträge führen Sie durch mehrere Instanzen, vor einigen Gruppenhöhlen umreißt sogar ein Zwischenfilm die Ziele.

Wer mag, kann auch auf eigene Faust in den Krieg gegen die Bane ziehen. Denn auf den belebten

## Ärger im All

Auch in der Version 1.3.2.1 treten noch teils schwerwiegende Fehler auf:

- ▶ Einige Quests sind kaputt und damit unlösbar.
- ▶ In hochstufigen Gebieten kommt es oft zu schweren Verzögerungen (»Lags«), vernünftiges Abenteuern ist dann unmöglich.
- ▶ Fehlerhafte Monster hängen manchmal passiv im Gelände fest und lassen sich nicht erledigen. Wege versperren sie aber nicht.

## Wer die Quest hat, hat die Wahl



Ein **Schutzschild-Generator** droht auszufallen. Nun könnten wir in einer Abwehrschlacht die angreifenden Bane-Horden eigenhändig aufhalten.

Doch unsere Gruppe wählt die zweite Möglichkeit: Wir eskortieren einen **Freiwilligen**, der sich als menschliche Batterie an die Maschine anschließt.



Die **Kael** sind immun gegen Projektilwaffen, also greifen wir zur Laserwumme.



Wir dringen in einer Bane-Basis ein und versuchen, den **Kontrollpunkt** (hinten rechts) zu erobern.



Tief im Käfernest trifft unser Ingenieur auf die **Insektenkönigin** samt ihrer Begleitkriabler.

Schlachtfeldern gibt's stets einige umkämpfte Stützpunkte, die Sie gegen die anstürmenden Feinde verteidigen müssen. Oder Sie gehen in die Offensive und erobern die Lager der Außerirdischen, um neue Teleportpunkte sowie Aufträge freizuschalten. Dabei kämpfen Sie stets gemeinsam mit KI-Soldaten und menschlichen Helfern gegen Horden von Bane – ein herrlich intensives »Mitten im Krieg«-Gefühl! Alternativ schlagen Sie PvP-Duelle gegen Mitspieler oder stürzen sich in eine Gildenschlacht. Zwei Spielerbündnisse können einander den Krieg erklären, damit sich ihre Mitglieder gegenseitig umpusten dürfen. Spielerischen Nutzen haben die Scharmützel nicht, dank des actionreichen Kampfsystems machen sie aber viel Laune. Die besten Schützen listet **Tabula Rasa** zudem auf der Website auf.

### Talentreich

Das Charaktersystem ist ebenfalls ungewöhnlich: Auf den Stufen 5, 15 und 30 entscheiden Sie sich jeweils für eine von zwei Klassen. Zuvor dürfen Sie Ihren Abenteurerklonen, also zwischenspeichern. Neue Fähigkeiten gibt's nur bei der Berufswahl, doch das macht nichts. Um ein Talent nutzen zu können, müssen Sie nämlich erst noch die zugehörigen Logos-Symbole (eine Art Zauber-Runen) finden und Fähigkeitspunkte investieren. Weil Erstere oft in

hochstufigen Gebieten versteckt sind und Sie von Letzteren nur einen pro Level bekommen, können Sie also auch nach Stufe 30 noch frische Fähigkeiten lernen. Die Talente sind nicht so zahlreich wie in **World of Warcraft**, aber interessant und größtenteils nützlich. Spione etwa tarnen sich als Bane, Ingenieure pflanzen Mini-Geschütztürme. Perfekt abgestimmt sind die acht Level-30-Klassen aber auch in der **Tabula Rasa**-Version 1.3.2.1 nicht, die zu unserem Redaktionsschluss aktuell war. Kommandosoldaten etwa schützen sich mit ihrer dicken Graviton-Panzerung gut vor Beschuss und widerstehen noch dazu Betäubungsattacken – ein großer Vorteil vor anderen Professionen.

Enttäuschend ist das rudimentäre Handwerkssystem. Immerhin dürfen Sie mit dem zugehörigen Talent aus Bauplänen und Zutaten Gegenstände wie Granaten basteln. Überdies können Sie Beutestücke zu Bauteilen zerlegen. Letztere verarbeiten Sie dann mit dem passenden Rezept zu Modifikationen für Waffen oder Rüstungen. Das geht manchmal schief, und Sie verlieren neben der Blaupause und den Zutaten sogar die Ausrüstung, die Sie verbessern wollten. Aufgrund des simplen Systems kommt zudem kein Warenkreislauf zustande. Im Handels-Chat herrscht so viel Betrieb wie bei einem Kongress holländischer Bergsteiger – kein Ver-

gleich zu den vielfältigen Handwerksberufen von **Everquest 2**.

### Grafikarm

Technisch ist **Tabula Rasa** kein Meisterwerk, aber solide. So sehen Sie fantasievolle Landschaften, insbesondere auf der Aschewelt Arieki, die Sie nach dem Waldplaneten Foreas bereisen. Dort gluckern Lavaströme, brodeln Vulkane. Die Sichtweite ist zwar gering, zudem dominieren meist graubraune Matschtexturen. Dafür regnen in den Gefechten bunte Effekte um die detaillierten Helden. Die Hardware-Anforderungen

fallen allerdings hoch aus. Wer **Tabula Rasa** mit vollen Details flüssig spielen will, braucht schon einen Intel Core 2 Duo E6600 mit 2,0 Gigabyte RAM und einer GeForce 7600 GT. Dabei beweist **Guild Wars**, dass ein Online-Rollenspiel auch ohne großen Hardware-Hunger schön aussehen kann. Doch bei **Tabula Rasa** kommt's eben auf die inneren Werte an, das originelle Spielsystem tröstet über den angestaubten Mantel hinweg. Wie sagen die Franzosen: »Schönheit vergeht, Charme bleibt.« Und damit irren sie nicht. Ausnahmsweise. **GR**

## TABULA RASA V1.3.2.1 ONLINE-ROLLENSPIEL

|             |   |            |                   |
|-------------|---|------------|-------------------|
| ENTWICKLER  | Destination Games (Tabula Rasa ist das Erstlingswerk) |            |                   |
| PUBLISHER   | NCSOFT  | TERMIN (D) | 1.11.2007         |
| SPRACHE     | Deutsch   | CA. PREIS  | 40 € / 13 €/Monat |
| AUSSTATTUNG | Minibox, 1 DVD, 26 Seiten Handbuch                    | USK        | ab 16 Jahren      |

| ANSPRUCH | EINSTEIGER |   |   | FORTGESCHRITTENER |   |   | PROFI |   |   |
|----------|------------|---|---|-------------------|---|---|-------|---|---|
|          | 1          | 2 | 3 | 4                 | 5 | 6 | 7     | 8 | 9 |

### TECHNIK

| FÜR ÄLTERE PCs             | FÜR STANDARD-PCs            | FÜR HIGHEND-PCs                   | 3D-GRAFIKKARTEN  |   |   |   |   |   |   |
|----------------------------|-----------------------------|-----------------------------------|--|---|---|---|---|---|---|
| 1                          | 2                           | 3                                 |  | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| <b>MINIMUM</b>             | <b>STANDARD</b>             | <b>OPTIMUM</b>                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>GeForce 6600 GT</li> <li>GeForce 7600 GT</li> <li>GeForce 7800 / 7900</li> <li>GeForce 8600 GT / GTS</li> <li>GeForce 8800 GT / GTS</li> <li>Radeon X800 / X850</li> <li>Radeon X1800 / X1900</li> <li>Radeon HD 2600 XT</li> <li>Radeon HD 2900 XT</li> <li>Radeon HD 3850 / 3870</li> </ul> |   |   |   |   |   |   |
| 2,6 GHz Intel XP 2600+ AMD | 3,8 GHz Intel A64 3500+ AMD | Core 2 Duo E6600 A64 X2 6400+ AMD |  |   |   |   |   |   |   |
| 1,0 GB RAM                 | 1,5 GB RAM                  | 2,0 GB RAM                        |  |   |   |   |   |   |   |
| 3,8 GB Festplatte          | 3,8 GB Festplatte           | 3,8 GB Festplatte                 |  |   |   |   |   |   |   |

PROFITIERT VON: Dual-Core-Prozessoren, Headset  
 BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHSCHUTZ: Anmeldung  
 TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

### BEWERTUNG

|             |  |        |
|-------------|--|--------|
| GRAFIK      | + gute Kampfeffekte + detaillierte Helden + fantasievolle Landschaften ...<br>- ... aber teils trist - einige unrealistische Animationen   | 7 / 10 |
| SOUND       | + gute Stereo-Soundkulisse + professionell vertonte Questschüpsel<br>+ passender Soundtrack ...<br>- ... der aber auch lahme Stücke enthält  | 7 / 10 |
| BALANCE     | + nützliches Tutorial + sanfte Lernkurve + für Solisten und Gruppen geeignet<br>- Klassen noch schlecht untereinander abgestimmt<br>+ belebte Schlachtfelder erzeugen ein intensives »Mitten im Krieg«-Gefühl<br>+ auch langfristig packendes Ringen um Kontrollpunkte | 8 / 10 |
| ATMOSPHERE  | + Heldensteuerung klappt gut + komfortable Karte + Sprachchat<br>- einige unübersichtliche Menüs - keine Post, keine Auktionen   | 8 / 10 |
| UMFANG      | + zwei große Planeten + acht Klassen + dank Klon-Funktion guter Widerspielwert + anfangs viele Quests ...<br>- ... später weniger  | 8 / 10 |
| QUESTS      | + gute Instanzen + Aufträge erzählen Geschichten + teils mehrere Lösungsmöglichkeiten<br>- lange Laufwege - PvP weitgehend sinnfrei  | 8 / 10 |
| CHARAKTERE  | + verzweigte Klassenentwicklung + vielfältige Talente + Logos-System<br>+ geniale Klonfunktion ...<br>- ... aber unausgereift  | 9 / 10 |
| KAMPFSYSTEM | + flotte Action-Gefechte + auch taktisch anspruchsvoll + spaßige PvP-Gefechte<br>- nerviger Munitionskauf - geringe Gegnervielzahl   | 8 / 10 |
| ITEMS       | + alle Waffen- sowie Rüstungstypen mit Vor- und Nachteilen<br>- rudimentäre Handwerksberufe - vergleichsweise geringe Vielfalt   | 8 / 10 |

**PREIS/LEISTUNG** Sehr gut **SOLOSPIELZEIT** 100 Stunden

**FAZIT** Originelle Alternative zu World of Warcraft & Co.

### Meine Alternative

**Michael Graf:** Im letzten Heft rätselte ich, ob die Faszination von Tabula Rasa auch auf den höheren Stufen rüberkommt. Jetzt weiß ich: Ja, tut sie. Die Action-Gefechte und die belebten Schlachtfelder unterhalten mich auch nach zig Spielstunden. Klar, objektiv betrachtet hat Tabula Rasa viele Ecken und Kanten, allen voran die mangelnden Inhalte für hochstufige Spieler. Ich mag Tabula Rasa trotzdem, weil es erfrischend ist, weil es Charakter hat. Wer keine Talent-Anklick-Kämpfe mehr sehen kann, darf sich an den reinen Tisch setzen.



micha@gamstar.de