NO. 2 DM 9,90
S 80,- · SFR 9,90 · LFR 240,- · HFL 12,50 · LIT 14.000,- · bfr 240,- · DR 2.400,- · pta 1.100,-

SONDERHEFT

PC PLAYER

ROLLENSPIELE SPECIAL

SATTE 132 SEITEN
mit allem, was ein erfolgreicher Rollenspieler braucht

FUTURISTISCH
DEUS EX
Angst vor der Zukunft? 10 Seiten, die Ihnen wirklich weiterhelfen

SO GEHT'S:
GEKNACKT!
Die wichtigsten Strategy-Guides

DIE ENTSCHEIDUNG
WELCHES ROLLENSPIEL?
Die besten Titel für Herbst & Winter



SENSATIONELL
BALDUR'S GATE 2
Der geniale Nachfolger!

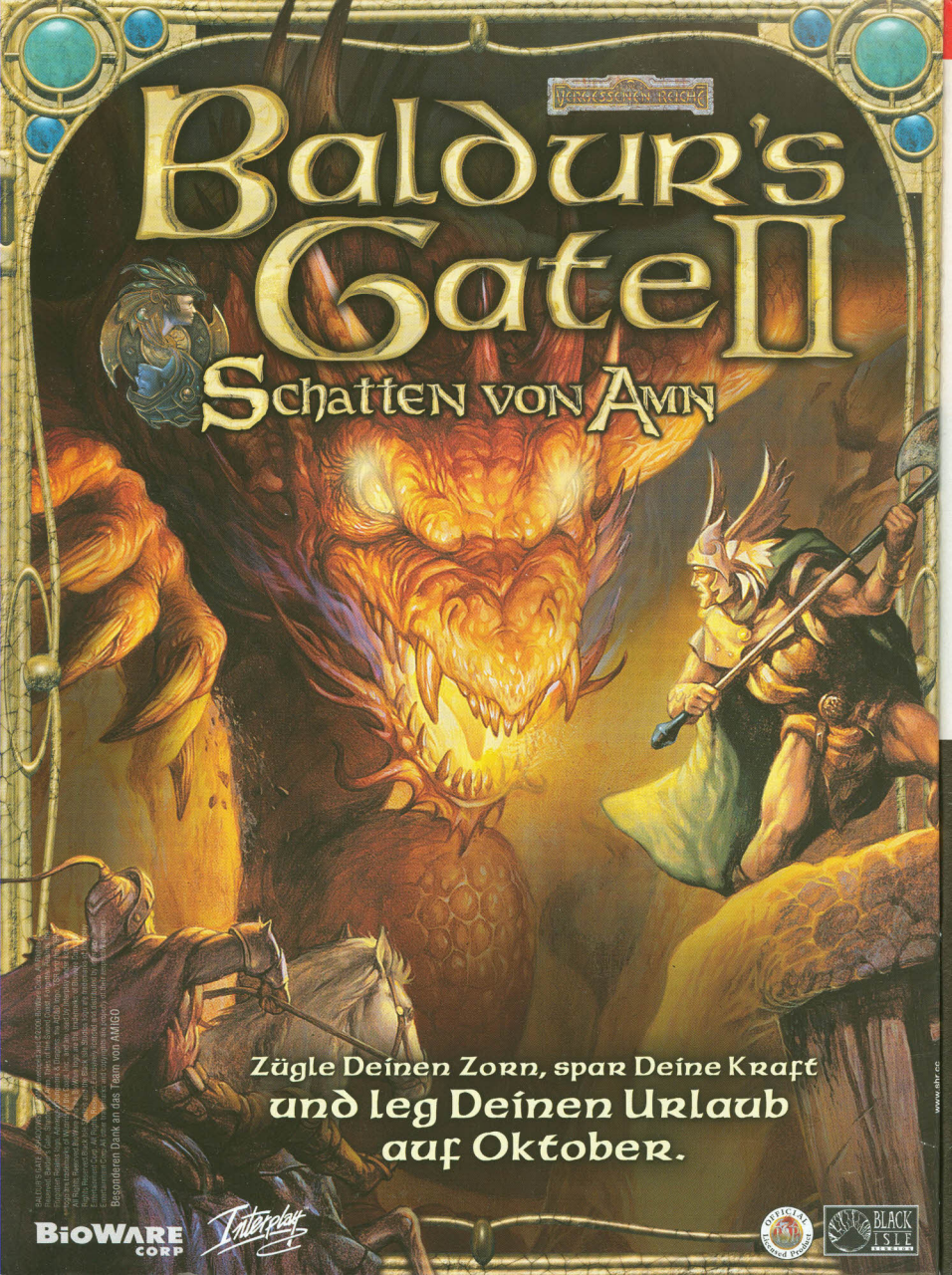
DIABLO 2

Gags! Geheimnisse! Gruppenzwang!

AKTUELLE PREVIEWS:
Neverwinter Nights ■ Dragonflight ■ Arcanum ■ Wizardry 8 ■ Shadowbane ■ Evil Islands ■ Wizzards & Warriors ■ Anachronox ■ Dungeon Siege ■ The Elder Scrolls 3 ■ Pool of Radiance 2

Future Verlag Medien mit Leidenschaft
DM 9,90 S 80,00 Sfr 9,90 Lfr 240,00
02
4 395241 609904
B 90662 E

ROLLENSPIELE SPECIAL PCPLAYER ■ ONLINE-ROLLENSPIELE ■ LÖSUNGEN
BALDUR'S GATE 2


Baldur's Gate II
Schatten von Amn
Zügle Deinen Zorn, spar Deine Kraft
und leg Deinen Urlaub
auf Oktober.
BioWARE CORP
Interplay
BLACK ISLE
www.ahr.co

ALEA IACTA EST

Die Würfel fallen ständig, sind sie doch das Hauptrequisit für einen traditionellen Rollenspieler. Live, Solo am Computer oder Online müssen "Party"-gänger auf die eckige Entscheidungshilfe verzichten, doch hier übernehmen Spielleiter, Regeln und PC die Aufgabe. Allen gemeinsam ist die Faszination, für Stunden (und manchmal sogar Tage) in eine andere Rolle zu schlüpfen, um sich mit einem völlig fremdartigen Charakter in phantasievolle Abenteuer zu stürzen. Hier dürfen wir endlich nach Herzenslust Gold raffen, Waffen sammeln, böse oder gut sein...

Damit Sie das auch können, haben wir alle Varianten des gepflegten Rollenspielens für Sie beleuchtet. Schwerpunktmäßig widmen wir uns selbstverständlich den aufregendsten PC-Titeln, angefangen vom überaus erfolgreichen Diablo 2 (ab Seite 6) bis hin zu künftigen Highlights wie Baldur´s Gate 2 (ab Seite 106). Unter allen Rollenspielfans, die uns schreiben, verlosen wir übrigens über 500 (!) Fanartikel (näheres ab Seite 26).

Viel Spaß bei der Charakter-Verbesserung!

Ihre PC Player Special-Party



Von der leichten Muse Diablo 2 über Klassiker wie Planescape: Torment bis hin zu frischer Kost wie Arcanum, Baldur´s Gate 2 oder Neverwinter Nights reicht unser Rollenspiel-Angebot...



Über 500 Fanartikel rund um Diablo 2 können Sie gewinnen. Wie? Die Seiten 26 und 27 verraten es Ihnen!



INSERENTENVERZEICHNIS

Activision Deutschland GmbH	132
Amigo Spiel + Freizeit GmbH	31, 131
Future Verlag GmbH	34-35, 79, 99, 101, 119, 121
Ravensburger Interactive Media	37
Virgin Interactive Entertainment	2

www.shr.cc

TITELSTORY



GOLD PLAYER
PC PLAYER

6 DIABLO 2

Schon bald wird es fast zwei Millionen aktiver Diablo-2-Spieler geben. Und ein Diablo-2-Add-On. Wollen Sie im Trend liegen? Ab Seite 6 informiert Sie unser Diablo-Special – auf 28 Seiten!





64 - 71 ICEWIND DALE

Taktisch anspruchsvoller Kampf und leichte Quests prägen dieses Spiel. Lesen Sie Kurztest und Strategie-Guide

38 RPG-REPORT

Faszination Rollenspiele: Woher kommt der Trend? Was sind die Ursprünge, was die Finessen des Rollenspiels? Wie funktioniert Pen&Paper?



PC PLAYER
NO. 2 2000 SPECIAL

INHALT

SCHWERPUNKT: DIABLO 2

6 ■ Kurztest
10 ■ Erfolg mit Diablo 2
18 ■ Die Schauplätze
22 ■ Erfolg im battle.net
26 ■ Diablo-Verlosung
28 ■ Das Diablo-2-Add-On
30 ■ Die Player in der Hölle
36 ■ Das Diablo-Brettspiel

DER ROLLENSPIEL-REPORT

38 ■ Faszination Pen & Paper

STRATEGIE-GUIDES

10 ■ Diablo 2
48 ■ Vampire: The Masquerade
56 ■ Deus Ex
66 ■ Icewind Dale
84 ■ Planescape: Torment

TIPPS & TRICKS

74 ■ Soulbringer
76 ■ Kurztipps der besten RPG

KURZTESTS

8 ■ Diablo 2
46 ■ Vampire: The Masquerade
54 ■ Deus Ex
64 ■ Icewind Dale
72 ■ Soulbringer
82 ■ Planescape: Torment

ONLINE-SPECIAL

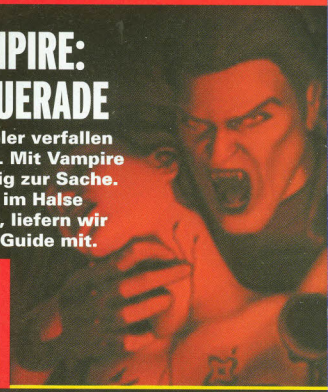
88 ■ Faszination Online-Rollenspiele
98 ■ Preview Anarchy
100 ■ Preview Atriarch

PREVIEWS

102 ■ Arcanum
106 ■ Baldur's Gate 2
112 ■ Neverwinter Nights
116 ■ Dungeon Siege
120 ■ Summoner
122 ■ Evil Islands
123 ■ Wizardry 8
124 ■ Elder Scrolls III
125 ■ Shadow Bane
126 ■ Anachronoux
127 ■ Dragon Flight
128 ■ Wizzards & Warriors
129 ■ Pool of Radiance 2

46 - 53 VAMPIRE: THE MASQUERADE

Viele Rollenspieler verfallen dem Blutrausch. Mit Vampire geht es so richtig zur Sache. Damit Sie nicht im Halse stecken bleiben, liefern wir einen Strategie-Guide mit.



DIVERSES

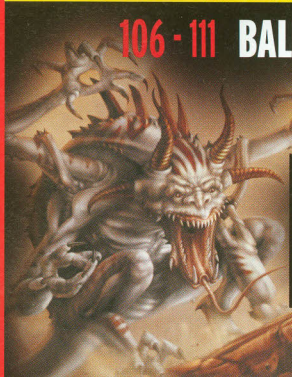
26 ■ Verlosung
32 ■ CD-Service
78 ■ Impressum
130 ■ Vorschau

88 - 100 ONLINE-SPECIAL



Unter den Online-Spielen sind RPGs die erfolgreichsten. Wir spüren die Gründe auf, weshalb die Spieler den Reizen der virtuellen Welten massenweise verfallen...

106 - 111 BALDUR'S GATE 2



Bald ist es soweit: Der Erfolgshit Baldur's Gate geht in die zweite Runde. Was Sie erwartet, erfahren Sie bei uns. Ab Seite 106

DIABLO 2

HERSTELLER: Blizzard **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** 2 bis 8 (Netzwerk, Internet) **3D-GRAFIK:** Direct3D **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/ 233, 32 MB RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium III/500, 128 MB RAM, **www.battle.net** oder **www.blizzard.de**

Diablo 2 hat seinen Namen eigentlich wegen der höllischen Endgegner. Aber begeistern kann es alle Welt mit seinem teuflischen Suchtpotenzial. Wir liefern Ihnen noch mehr Gründe, dem irdischen Leben (wenigstens für eine Weile) zu entsagen...





Der Diablo-Leitfaden

Die einzelnen Diablo-Beiträge finden Sie ab hier:

Kurztest	...Seite 8
Strategie-Guide	...Seite 10
Wichtige Orte	...Seite 18
Erfolg im battle.net	...Seite 22
Diablo-Verlosung	...Seite 26
Diablo-2-Update	...Seite 28
Höllische Musik	...Seite 29
Player jagt Diablo	...Seite 30
Diabolische CD	...Seite 32
Diablo-2-Brettspiel	...Seite 36



Die magischen Effekte lassen jeden Zauberlehrling vor Neid vergehen (oft im wahrsten Sinne des Wortes).

das Ganze vage an den ersten Teil, wobei jetzt wahlweise 3D-Kartenbeschleunigung für die Zaubersprüche verwendet werden. Dass natürlich auch die Hardwarefunktion (wie Blitting) über DirectDraw funktioniert, ist wohl eine Selbstverständlichkeit.

Wie im Vorgänger liegt der Hauptaspekt auf der Sammelgier des Spielers. In Dungeon-Hack-Manier machen Sie eben das: sich per Klickarie durch lange Gänge eines Kerkergemäuers hacken.

»Böse Dämonen sind wie Brokkoli.«

Erfreulicherweise sind die bisher üblichen, viehische Mausbuttonprügel (1000 Klicks pro Minute) überflüssig geworden. Das anhaltende

Böse Dämonen sind wie Brokkoli, sie kommen mindestens einmal wieder. Mehr oder minder einfallsreich aufgewärmt. So auch der finstere Höllenfürst Diablo, der im ersten Teil des Rollenspiels vermeintlich besiegt wurde. Nur um kurz darauf seinen Bezwinger in arge Seelenpein zu stürzen und damit die Grundlage für den Spielnachfolger zu legen. So folgt Ihr aktueller Held dem Weg seines mittlerweile pensionierten Kollegen. Der zieht – von Diablo besessen – durch die Lande und richtet, Dämonenkodex wie auch Klischee entsprechend, jede Menge Unheil an. Vor allem zieht er mächtige Mitstreitet auf die »dunkle Seite«. Sie müssen natürlich als Spieler dagegenhalten. Neben drei männlichen Charakteren stehen zur Teufelshatz diesmal auch zwei weibliche Heldinnen zur Verfügung. Während der Differenzierungsschwerpunkt der unterschiedlichen »Berufsgruppen« bisher auf verschieden stark ausgeprägten Attributen (Stärke, Geschicklichkeit, Vitalität und Energie) lag, gilt jetzt das, was sich in »Hellfire« schon andeutete: Die fünf Weltenretter verfügen über individuelle Fertigkeiten, jeweils 30 an der Zahl. So verschießt die gewandte Amazone Feuer- oder Eispfeile, verlangsamt gegnerische Geschosse oder ruft eine fette beritt ene Frau, pardon eine Valküre zu Hilfe. Der Barbar schwingt mehrere Waffen gleichzeitig. Der Paladin hat den einen oder anderen Trick zur Untotenbeseitigung auf Lager. Der Totenbeschwörer ruft dagegen die Untoten zu Hilfe. Die Zauberin überzeugt durch das, was man von Ihr erwartet: Magie, Magie und nochmals Magie. Grafisch erinnert das Ganze vage an den ersten Teil, wobei jetzt wahlweise 3D-Kartenbeschleunigung für die Zaubersprüche verwendet werden. Dass natürlich auch die Hardwarefunktion (wie Blitting) über DirectDraw funktioniert, ist wohl eine Selbstverständlichkeit.

Wie im Vorgänger liegt der Hauptaspekt auf der Sammelgier des Spielers. In Dungeon-Hack-Manier machen Sie eben das: sich per Klickarie durch lange Gänge eines Kerkergemäuers hacken.



Haben wir wichtige Etappen erledigt, meldet sich das Quest-Logbuch (unten links) ganz automatisch.

FAKTEN

- Rund vier mal so groß wie der Vorgänger
- 24 Unteraufgaben, sechs pro Akt
- Zufällig generierte Karten (Grundmuster!)
- Wegpunkte zum Überspringen großer Distanzen
- 5 Charakterklassen mit jeweils 30 Fertigkeiten
- Schatztruhe zum Aufbewahren von Gold und Gegenständen
- 6 Gegenstandsklassen mit magischen Eigenschaften
- Anheuern von Söldnern ab und zu möglich
- Rund 300 Monstervariationen aus 70 Grundtypen
- 3 Schwierigkeitsgrade
- Unterstützt 3D-Karte für Magieeffekte

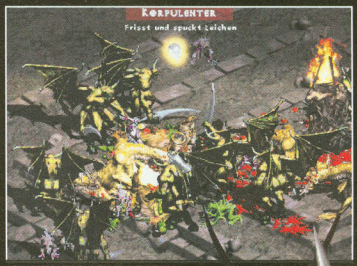


Nach dem Endkampf des zweiten Akts wird die Story vom Erzengel fortgesetzt.

Pressen des linken oder rechten Mausknopfes lässt den Helden automatisch zum Angriff übergehen. Spezielle Fähigkeiten müssen manuell aufgerufen werden, um den Feinden Feuer unterm Hintern zu machen. Passive Fertigkeiten hingegen erhöhen die Lebenschance des Protagonisten ohne Ihr Zutun. Beispielsweise der »Dornenspruch« des Paladins wirft automatisch den Schaden von etwaigen Angreifern auf diese



Alcor handelt in Kurast mit allerlei wichtigen Gütern – erstaunlicherweise weder mit Mobiltelefonen noch mit superguten Waffen oder Rüstungen.



Suchbild: Finden Sie den Barbaren.



Wenn jemand kommt oder geht, kriegen wir das sicher mit...



Inventar und Statusanzeigen wurden klar verbessert. Perfekt? Naja...

zurück – verstärkt, versteht sich. Wenn vom Gegner nicht mehr als handliche Brocken übrig bleiben, sammeln Sie die Kostbarkeiten ein, welche die Pixelkontrahenten beim Ableben verlieren. Schwerter, Dolche, Schilde, Heiltränke, Amulette, Edelsteine und so weiter und so fort. Die Liste der Ausrüstungsgegenstände, ob magisch oder nicht, ist schier endlos. Eine Besonderheit (die allerdings aus »Final Fantasy 7« entliehen sein dürfte) stellt das sogenannte »Sockeln« dar. In Dungeons zu findende Kristalle lassen sich nämlich auf Helme, Rüstungen oder Waffen montieren und verbessern deren Leistungsfähigkeit. Im späteren Verlauf des Spiels besteht sogar die Möglichkeit, Kristalle zu verbessern, um ihnen noch mehr Macht zu verleihen.



Wir wissen jederzeit, wie es um andere Mitglieder unserer Party bestellt ist.

Kauf mich!

Ein an den ersten Teil erinnerndes Inventar nimmt für Sie alle gefundenen Objekte auf. Hinzugekommen sind ein Gürtel (für bis zu sechzehn Tränke) und eine Truhe, in der Sie Gold und Waffen einlagern können. Sollten trotzdem Schmuckstücke überflüssig sein, verkaufen Sie einfach an die Händler in den Städten. Oberirdische Areale muss Ihr Alter Ego nun auch von Monstern (70 Grundtypen ergeben kombiniert 300 verschiedene »Rassen«) reinigen. Falls Sie einmal vor allzu gigantischen Dämonenmassen kapitulieren müssen, stehen Ihnen Mietlinge zur Verfügung, die an Ihrer Seite streiten und den Zorn der Monster auf sich ziehen. Über den umfangreichen Multiplayermodus informieren wir Sie auf den folgenden Seiten. Ebenso über die zahlreichen Specials und »Easteregg« des Spiels. **(vs)**



ROLAND AUSTINAT

Diablo 2 ist das Suchterregendste, was mir seit langem auf die Festplatte kam. Soziale Kontakte verarmen schneller, als meine Magierin Blitze schleudern kann, triviale Bedürfnisse wie Essen oder Schlafen verkommen zur völligen Bedeutungslosigkeit. Der Haken an der Sache: Nach vier bis fünf Tagen sehen Sie den Abspann auf Ihrem Monitor. Klar, es gibt noch vier weitere Charaktere und die tollen Mehrspieler-Optionen, doch die dürftige Geschichte mit ihren mickrigen 24 Quests ändert sich nicht – wären ein paar zufallsgesteuerte Aufgaben so schwer zu implementieren gewesen? Vor allem, weil es die im ersten Teil schon gab. Das battle.net fedet dieses Problem etwas ab. Davon wissen alle zu berichten, die schon mit einer Gruppe wilder Abenteurer losgezogen sind.

WERTUNG DIABLO 2

▲ **PRO**
- BEDENKLICH HOHER SUCHTFAKTOR
- GENIALE MEHRSPIELER-OPTIONEN

▼ **CONTRA**
- WENIGE QUESTS
- GERINGE AUFLÖSUNG

GRAFIK:	70
SOUND:	90
EINSTIEG:	80
KOMPLEXITÄT:	70
STEUERUNG:	80
MULTIPLAYER:	90

PC PLAYER SPIELSPASS **90**

DER KÜRZESTE WEG IN DIE HÖLLE

Diablo 2 begeistert durch sein direktes, leicht beherrschbares Spielprinzip. Doch welchen Charakter wählen, welche Fähigkeiten aussuchen? Und was aus dem reichhaltigen Angebot von Unique-, Set- und Magie-Items behalten?

Die Entwickler von Blizzard haben ganze Arbeit geleistet, denn ein Spieler allein dürfte (ohne Cheats) kaum je die Gelegenheit und Zeit haben, bei allen fünf Charakterklassen sämtliche Spezialfähigkeiten auszubilden, um die jeweiligen Vor- und Nachteile im Spiel zu erfassen.

Wir haben für Sie die wichtigsten Charakterentwicklungen für jede Klasse recherchiert. Betrachten Sie diese Ergebnisse als Leitfaden und Grundgerüst für die eigene Heldenschaffung. Zum Glück bietet das System jede Menge Raum für den individuellen Geschmack...

1. Amazone

Für die Amazone sind Geschicklichkeit (erhöht Fernkampfschaden) und Stärke (nötig für bessere Rüstungen) besonders wichtig. Beide heben Sie bei jeder Aufstufung um 2 an (den restlichen Punkt abwechselnd auf Vitalität und Energie). Bei Stärke sollte es mindestens ein Wert von 65 sein, um wenigstens alle Standardrüstungen tragen können.

Entscheiden Sie sich als Amazone sehr früh, ob Sie sich auf den Speer oder den Bogen spezialisieren wollen, um keine Punkte zu verschwenden. Entscheiden Sie sich für den Speer, sind Stoß und Kritischer Schlag die beiden wichtigsten Fähigkeiten. Vernünftig ausgebaut (Stufe 6-7), wird Ihnen kein Gegner mehr ein großes Problem bereiten. Wollen Sie zusätzlich zum Nahkampf auch die Möglichkeit zum Fernkampf haben, sollten Sie sich auf Blitzschlag (und seine Ausbaustufen Kettenblitzschlag und Blitzendes Unheil) konzentrieren, da er wesentlich wirkungsvoller als "Giftiger Wurfspieß" ist.



Die Amazone macht gern blau: Geben Sie ihr Items, die bei jedem Treffer Mana vom Gegner absaugen.

Liegt Ihnen aber eher der Fernkampf mit dem Bogen, dann ist die erste Fähigkeit, die Sie anheben, Zauberpfeil. Auch hier empfiehlt sich mindestens Stufe 6-7. Ansonsten konzentrieren Sie sich auf Feuerpfeil, denn so haben Sie auf jeden Gegner die richtige Antwort. Wollen Sie aber noch andere Fähigkeiten ausbauen oder nur einer der beiden extrem, dann können Sie die fehlende Fähigkeit auch durch Edelsteine ersetzen. Um Feuerschaden austeilen zu können, sockeln sie den Bogen also mit Rubinen, für Kälte mit Saphiren. Für höherstufige Amazonen empfiehlt sich Streuen (wirkungsvoll gegen Gegnermassen) und Walküre, um Nahkämpfer abzuhalten.


Die Teufelsaffen (Doom-Apes) machen Kurast unsicher

Multiplayer: Sind Sie eine Fernkampf-Amazone, dann sind in Multiplayer-Spielen grundsätzlich Barbar und Paladin Ihre idealen Partner, da Sie ihnen Deckung geben und die beiden Sie vor allzu aufdringlichen Gegnern schützen können.

Haben Sie sich jedoch auf den Nahkampf mit dem Speer konzentriert, nehmen Sie lieber eine Zauberin mit, die Ihnen helfen kann, falls Gegnermassen auf Ihre Heldin einstürmen.


Eine gut ausgebaute Amazone steht ihre Frau

Amazone

▲ PRO
- SEHR VARIABEL IN BEZUG AUF FERN UND NAHKAMPF
- BEKOMMT AUF HÖHEREN STUFEN DIE MÖGLICHKEIT, GRÖSSERE GEGNERMASSEN GLEICHZEITIG AUSZUSCHALTEN

▼ CONTRA
- SCHWACH GEGEN STARKE UNIQUE- UND ENDGEGNER
- WER SICH ANFANGS AUF DIE BOGEN FÄHIGKEITEN KONZENTRIERT, HAT ES BEI GEGNERHORDEN SCHWERER



2. Barbar

Stärke ist für den Barbar besonders wichtig, um möglichst schnell Zugriff auf bessere Waffen und Rüstungen zu haben. Heben Sie deshalb seine Stärke so schnell wie möglich über den Wert 60. Allerdings dürfen Sie dabei nicht die Geschicklichkeit vernachlässigen. Energie wird erst benötigt, sobald Sie die höherstufigen Fähigkeiten wie Sprungangriff oder Wirbelwind erlernt haben. Ist es soweit, braucht der Barbar wie die Amazone manastehlende Items.

Barbar

▲ PRO
- DER BESTE NAHKÄMPFER UNTER DEN FÜNF CHARAKTEREN

▼ CONTRA
- ER KRIEGT MANCHMAL PROBLEME, FALLS GEGNERHORDEN IHN UMZINGELN



Er ist der beste Freund des Schmieds: Da der Barbar immer mitten im Getümmel kämpft, muß er mit immens hohen Reparaturkosten rechnen!

Mein Barbar "Hulk" macht alle kalt...

Hinsichtlich der Fähigkeiten zur Waffenbeherrschung konzentrieren Sie sich am besten nur auf eine einzige – wir empfehlen Schwerter oder Äxte, da beide Waffensorten in guter Qualität und großer Anzahl im Spiel vorkommen. Ergänzen Sie den Waffenbeherrschungs-Skill dann mit Doppelschwung, wird Ihr Barbar zu einer Kampfmaschine, die selten Probleme haben wird. Besonders cool ist der Doppelschwung bei Schwertern, da so der doppelte Zweihänder (nur bei Barbar möglich) besser zur Geltung kommt.

Welche Kriegsschreie sollen Sie anheben? Wir empfehlen vor allem den Elixier-Suchen-Schrei. Außerdem werden im Laufe des Spiels die höheren Schreie wie Kampfaufruf oder Kampfbefehl sinnvoll. Damit stärken auch Gruppenspieler ihre Party.

Auf keinen Fall vergessen: Den Fertigkeitsbaum "Sprung-Sprungangriff-Wirbelwind" sollten Sie unbedingt ausbauen. Dafür sprechen mehrere Gründe. Erstens: Sprung macht Sie beweglicher und kann Sie aus brenzligen Situationen befreien. Zweitens: Sprungangriff ist der Fernkampfangriff für Barbaren und drittens gilt Wirbelwind in Kombination mit manastehlenden Items als Überskill für den Barbaren (im Battlenet zwar abgeschwächt durch Patch 1.03, aber immer noch gut genug.)

Multiplayer: Geben Sie dem Barbaren in Multiplayer-Spielen unbedingt Unterstützung durch Fernkämpfer wie Zauberin oder Amazone. Jene kümmern sich um die Gegnermassen, während der Barbar gezielt starke Einzelgegner ausschaltet. Das bringt ihm nette magische Items ein...

3. Paladin

Spielen Sie einen Paladin, kommt es darauf an, ob es ein Singleplayer- oder ein Multiplayer-Charakter wird. Die Hauptaufgabe eines Paladins im Multiplayer-Spielen wird es sein, die Party mit seinen Auren zu unterstützen. Diese kosten kein Mana, deswegen ist es nicht nötig, Energie besonders anzuheben. Konzentrieren Sie sich dann lieber auf Stärke und Geschicklichkeit. Spielen Sie aber alleine, werden Sie auch die Kampffertigkeiten benutzen, um sich das Leben leichter zu machen. In diesem Fall müssen Sie wohl oder übel auch Energie anheben.

Bei den Auren unterscheiden wir zwischen Multiplayer- und Singleplayer-Paladinen. Während der Einzelspieler mit Schildstoß und Dornen die meisten knifflingen Situationen meistern dürfte, sind für die Gruppenspieler Auren wie Macht und Gebet sinnvoll, mit denen Sie den Angriff und die Verteidigung der ganzen Gruppe stärken. Später nimmt die Bedeutung der Widerstände zu, so dass die Widerstands-Auren und die Errettung wichtiger werden. Im Singleplayer sind sinnvolle Auren: Heiliges Feuer (hilft gegen große Gruppen von Gegnern wie die Schlächter) und der Heilige Frost. Höherstufige Paladine sollten unbedingt Opfer und Bekehrung um einige Stufen anheben.

Die stärkste Offensiv-Waffe des Paladins ist ohne Zweifel Eifer. Damit treffen Sie gleich mehrere Gegner auf einmal, was Ihre Chance gegen Gegnermassen doch erhöht. Verstärken Sie Eifer dann noch mit Offensive-Auren wie Konzentration oder Macht, dürfte auch →

Paladin

▲ PRO
- ÄHNLICH STARKER NAHKÄMPFER WIE BARBAR
- BESONDERS BELIEBT IM MULTIPLAYER, DA SEINE AUREN DIE GANZE PARTY UNTERSTÜTZEN

▼ CONTRA
- HAT EBENSO WIE DER BARBAR PROBLEME MIT GEGNERMASSEN



Paladine experimentieren gerne mit ihren Auren. Die "Dornen" sind allgemein als genial anerkannt. Ansonsten kann ein Schildstoß Wunder wirken...

Diablo nicht mehr viel zu lachen haben. Lebenswichtig für einen Paladin-Spieler ist die Hotkey-Beherrschung, denn er wird sehr oft zwischen den verschiedenen Auren und Fähigkeiten wechseln müssen. Dafür gibt es aber keine generellen "Vorschriften": Belegen Sie die Funktions- und Maustasten wie es für Sie am angenehmsten ist. Hauptsache, Sie beherrschen die Belegung sicher.

Multiplayer: Der Paladin dürfte dank seiner Auren grundsätzlich in jeder Party ein gern gesehener Gast sein. Besonders effektiv wirkt er im Gespann mit Totenbeschwörer und Zauberin, die von seinen Nahkampffähigkeiten und der Meditation profitieren.

4. Totenbeschwörer

Ebenso wie bei der Amazone benötigt der Totenbeschwörer einen hohen Stärke-Wert, damit er bessere Rüstungen tragen kann. Ansonsten sollten Sie hauptsächlich Vitalität und Energie anheben. Geschicklichkeit kann ein Totenbeschwörer fast vernachlässigen.

Bei den Herbeirufung-Skills verschwenden Sie nicht zu viele Punkte auf die normalen Skelette. Konzentrieren Sie sich lieber auf Skelett-Magier und Golems (Schwerpunkt auf Blut- und Eisengolems). Gerade die Golems sind in Kombination mit der Eisernen Jungfrau ein gutes Mittel, um Ihnen einiges an Arbeit abzunehmen. Ihre beschworten Monster unterstützen Sie aus sicherer Entfernung mit Ihren Offensiv-Sprüchen (zunächst "Zähne", später "Knochenspeer". Abgesehen davon helfen gegen große Gegnermassen auch Ihre Flüche. Besonders effektiv wirkt die Eiserne Jungfrau, die aber erst nach langer Spielzeit erreichbar wird.

Multiplayer: Der ideale Partner für den Totenbeschwörer ist der Paladin. Dieser kann die Monsterhorden des Nekromanten durch seine Auren unterstützen und sie so wesentlich effektiver machen.



Ein Totenbeschwörer läßt kämpfen. Er selbst nimmt meist nur magische Stäbe zur Hand.


Gern gesehener Party-Gast: Mit seinen Auren wie z.B. "Errettung" sammelt der teamorientierte Paladin viele Freunde.

Totenbeschwörer

▲ PRO
- HAT DURCH SEINE "VERBÜNDETEN" EINEN LEICHTEN START

▼ CONTRA
- SCHADEN IST OFT NUR INDIREKT
- HAT ES SCHWER GEGEN DIE VIER ENDGEGNER


Am liebsten würde der Totenbeschwörer die Endgegner wegzaubern...

5. Zauberin

Die Zauberin startet mit 10 Punkten bei Stärke und Vitalität. Damit hat sie es am Anfang verdammt schwer im Hinblick auf Trefferpunkte und Rüstungen. Versuchen Sie beide deswegen schnell in einigermaßen akzeptable Höhen zu schrauben. Dabei können Sie Geschicklichkeit erstmal komplett vernachlässigen. Am wichtigsten für die Zauberin ist natürlich Energie, da sie in den Kämpfen Unmengen von Mana verbrät.

Gegen die ständige Manaknappheit hilft ihre Fertigkeit Wärme. Heben Sie sie mindestens bis zur Stufe 5-6 an. Bis dahin reichen die Spruchfähigkeiten aus, die Sie über die Stäbe kaufen können. Erst danach beginnen Sie mit der Anhebung anderer Fähigkeiten.

Die anderen Fähigkeiten teilen sich in die drei Elemente Eis (Kälte), Feuer und Blitz auf. Spezialisieren Sie sich auf zwei dieser drei, um keine Punkte zu verschwenden und um trotzdem gegen manche Gegner, die immun gegen eines der beiden sind, gewappnet zu sein. Eines des beiden Element sollte auf jeden Fall Kälte sein. Damit können Sie a) in Mutiplayer-Partien Ihrer Gruppe am Besten helfen, indem Sie die Gegner verlangsamen und b) können Sie damit Ihre Angriffe vorbereiten, die Sie dann mit Feuer oder Blitz abschließen. Ob Sie dann Feuer oder Blitz als zweites Element wählen, bleibt Ihnen überlassen. Gute Sprüche besitzen beide Elemente.

Noch ein Wort zum Kampfverhalten der Zauberin: Solange Sie auf die Stäbe angewiesen sind, halten Sie sich besser aus Nahkämpfen heraus. Benutzen Sie eine Hit & Run-Taktik, um Ihren Gegnern zuzusetzen (hinlaufen, zaubern, zurückziehen, Mana regenerieren und wieder angreifen). Erst in höheren Stufen, wenn Sie nicht mehr auf die Fähigkeiten der Stäbe angewiesen sind, können Sie richtige Nah- oder auch Fernkampfwaffen benutzen und müssen nicht mehr vor jedem Kampf fliehen.

Multiplayer

Der beste Partner für die Zauberin ist der Paladin. Dank seiner Meditations-Aura regeneriert ihr Mana schneller und er kann Sie vor Nahkampfattacken schützen. Gleichzeitig nehmen Sie dem Paladin mit Ihren Massensprüchen viel Arbeit ab.


Viel Magie, wenig Kraft: die Zauberin

Zauberin

▲ PRO
- KANN ES LOCKER MIT VIELEN GEGNERN AUFNEHMEN
- DREI VERSCHIEDENE SPRUCHRICHTUNGEN, DIE SIE SEHR FLEXIBEL MACHEN

▼ CONTRA
- SCHWACH IM NAHKAMPF
- HAT GERADE AM ANFANG DES SPIELES EINIGE PROBLEME



Die 4 Endgegner

Die vier Endgegner Andariel, Duriel, Mephisto und Diablo gehören mit zu den größten Herausforderungen in Diablo II. Beachten Sie aber folgende Hinweise, sollten die vier etwas von ihrem Schrecken verlieren.

Allgemeine Hinweise:

1 Öffnen Sie bereits vor dem Kampf gegen einen der Endgegner ein Stadtportal. Dies ermöglicht es Ihnen, falls es nötig ist, sich schnell in Sicherheit zu bringen. Außerdem erleichtert Ihnen das bereits offene Stadtportal im Fall Ihres Todes, was in Albtraum oder Hölle nicht selten vorkommt, die Rückkehr zu Ihrer Leiche.

2 Gegen alle Endgegner hat sich besonders Kälteschaden als effektiv erwiesen. Rüsten Sie sich deshalb vor den Kämpfen mit entsprechenden Waffen, Zaubersprüchen und/oder Fertigkeiten aus.

3 Vernichten Sie sämtliche Diener der Endgegner, bevor Sie sich ihnen stellen. So können Sie sich vollkommen auf sie konzentrieren.

4 Werden die Endgegner, wie z.B. Mephisto, von Zwischenendgegnern "bewacht", können Sie diese mit einem einfachen Trick weglocken: Sobald Sie auf ihn stoßen, öffnen Sie ein Stadtportal, weichen dann aber zum nächsten Wegpunkt zurück. Dort angekommen, gehen Sie in die Stadt und durch das Portal zurück. Die Gegner warten jetzt immer noch am Wegpunkt und Sie kämpfen ungestört weiter.

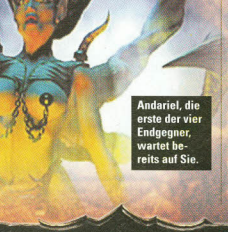
5 In Albtraum und Hölle empfiehlt es sich, mit den Kämpfen gegen einen der vier Endgegner zu warten, bis Sie eine Stufe aufgestiegen sind. So können Sie, im Falle eines Todes, nicht mehr allzu viele Erfahrungspunkte verlieren.

Andariel

1 Andariel´s Hauptwaffe ist ihre Giftattacke. Achten Sie deswegen besonders auf einen hohen Giftwiderstand.

2 Diese Giftattacken sind Schuld daran, dass Andariel besonders für den Totenbeschwörer eine unangenehme Gegnerin ist, da die Skelette schnell vernichtet werden. Setzen Sie als Totenbeschwörer also gegen Andariel mehr auf Golems und auf Ihre Zaubersprüche.

3 Als gute Taktik für den Barbaren hat sich der Sprungangriff erwiesen, mit dem er einfach über die Giftwolken hinweg springen kann.



Andariel, die erste der vier Endgegner, wartet bereits auf Sie.

Duriel

1 Duriel ist sehr schnell, bleiben Sie also immer in Bewegung !

2 Bevor Sie durch das Loch in der Mauer den Raum mit Duriel betreten, öffnen Sie ein Portal. Gehen Sie dann durch das Loch, weichen Sie sofort aus, da Duriel blitzschnell angreift.

3 Für die Zauberin ist die Feuersbrunst besonders praktisch, da sie so gleichzeitig vor Duriel weglaufen kann und ihm Schaden zufügt.

Mephisto

1 Mephisto (auch seine Diener) richten viel Blitzschaden an. Deswegen ist Blitzwiderstand besonders wichtig.

2 Nehmen Sie sich bei Mephisto den Hinweis, die Diener zuerst zu vernichten, besonders zu Herzen. Die Diener sind hier eigentlich die viel größere Gefahr, so dass es, sobald Sie den Hohen Rat ausgeschaltet haben, keine großen Probleme mehr gibt.



Sind Sie erst einmal soweit gekommen, kann Ihnen nicht mehr viel passieren.



Vorsichtig: Ab und zu sind Boss-Gegner stärker als die eigentlichen Endgegner

Diablo

1 Arbeiten Sie die Siegel bei Diablo der Reihe nach ab: Öffnen Sie eines, vernichten Sie die Gegner (sind auch nicht ohne) und gehen Sie weiter. Auf diese Weise müssen Sie immer nur gegen eine Gegnergruppe gleichzeitig kämpfen. Vorsicht vor den Boss-Gegnern, die manchmal eklig sein können.

2 Weichen Sie im Kampf gegen Diablo dem Superinferno immer aus. Alle anderen Sprüche von ihm sind nicht so mächtig, so dass Sie ihn weiter angreifen können.

3 Brauchen Sie eine Ruhepause, gehen Sie zu einem der Siegel. Dorthin folgt Ihnen Diablo nicht und Sie können etwas relaxen.

4 Diablo umgibt Stadtportale mit einem Knochenkäfig. Sind Sie voll ausgerüstet, ist das kein Problem. Schwierig wird es nur, wenn Sie gestorben sind. In diesem Fall nehmen Sie Ausrüstung aus der Schatztruhe mit (oder kaufen beim Händler), um den Käfig zerstören zu können. →



Diablo ist nicht der härteste Brocken !

Albtraum und Hölle

In den zwei neuen Schwierigkeitsgraden Albtraum und Hölle ändert sich nicht nur die Stärke der Monster. Damit Sie nicht vollkommen unvorbereitet den erneuten Kampf gegen Diablo aufnehmen müssen, folgt hier eine kurze Auffstellung der wichtigsten Veränderungen, die auf Sie warten.



Noch ist es nicht zu spät, noch können Sie es sich leicht machen...

Übergang Normal-Albtraum

Wie oben schon erwähnt, nimmt natürlich die Stärke der Monster generell zu. Aber das hat auch seine positiven Seiten, da Sie natürlich auch mehr Erfahrungspunkte bekommen. Eine weitere Veränderung bei Ihren Gegnern betrifft die Unique-Gegner: Diese bekommen in Albtraum eine weitere Fähigkeit, die sie oftmals viel gefährlicher macht als noch in Normal. So erhalten sie oft den Blitzangriff. Deshalb sollten in Albtraum gerade Nahkämpfer auf ihren Blitzwiderstand achten. Dies wird Ihnen aber erschwert, da beim Übergang zu Albtraum alle Widerstände um 20 gesenkt werden. Zusätzlich zum Blitzwiderstand nimmt die Bedeutung der Waffengeschwindigkeit (wiederum nur für Nahkämpfer von Bedeutung) zu. Gelingt es Ihnen nicht, diese durch die Wahl anderer Waffen zu erhöhen, können Sie alternativ auch auf schnelle Erholung setzen.

Kommen wir zu einer positiven Veränderung: Sie finden garantiert eine ganze Menge an besseren Items als noch in Normal. Diese existieren jetzt auch in einer sogenannten Alptraum-Variante, die erst ab Level 25 tragbar ist. Durch die große Menge an guten Items sind Sie außerdem sehr schnell alle Geldsorgen los.

Ab Albtraum verlieren Sie nicht nur Geld, wenn Sie sterben, sondern auch Erfahrungspunkte



Übergang Albtraum-Hölle

Die oben erwähnten Veränderungen verstärken sich in Hölle nocheinmal. Zum Beispiel nimmt die Stärke der Monster noch einmal zu und die Wahrscheinlichkeit steigt noch weiter, gute, rare und Set-Items zu finden. Die Widerstände der Charakter werden allerdings wieder abgesenkt, diesmal um 50 Punkte.

Zu den Zwischengegner ist zu sagen, dass sie jetzt 4-5 Fähigkeiten haben, die tödliche Kombinationen ermöglichen. Dies führt dazu, dass die Zwischengegner nun endgültig eine größere Bedrohung als die Endgegner darstellen, zumal letztere in der Hölle nicht sonderlich verstärkt wurden.



In Hölle nimmt die Bedeutung der Regenerations-Tränke immer mehr zu.

Da schlagen Sammlerherzen höher: Die

Mit zum Spannendsten für die Sammler unter uns gehören in Diablo 2 sicherlich die Set-Items. Um den Sammeltrieb noch etwas anzuheizen, stellen wir Ihnen im folgenden eine Auswahl vollständiger Sets vor. Dazu möchten wir noch anmerken, dass es für einen einzelnen Spieler ohne Handel im Battlenet oder im Netzwerk fast unmöglich sein dürfte, eines oder mehrere Sets vollständig zu erhaschen. Das relativiert leider ihren Nutzen, da sie eigentlich nur in Normal Sinn machen. Denn in Albtraum und Hölle werden Sie bessere normale Items finden. Wollen Sie aber gezielt auf ein Set hinarbeiten, nehmen Sie welche, die aus möglichst wenig Teilen bestehen und bei denen die Rüstung "fehlt"(ermöglicht das Aufstocken mit anderen, besseren Items).



Arcannas Tricks ist ein gutes Set für die Zauberin.



Die Arktis-Aufrüstung hat den Nachteil, dass sie viel zu wenig Rüstungsschutz bietet. Außerdem hat der Gürtel ein zu geringes Fassungsvermögen (3 Reihen).

Kleine Geheimnisse

Die Spielstände: Sämtliche Charakterdaten werden bei Diablo II im Ordner Save abgelegt. Dies können Sie ausnutzen, indem Sie entweder vom kompletten Ordner oder nur dem betreffenden Charakter eine Sicherheitskopie in einem temporären Ordner anlegen. Ist etwas schief gegangen, verlassen Sie das Spiel, kopieren die Sicherheitskopie zurück und starten das Spiel neu. Dieser "Trick" hilft

Die magischen Item-Sets



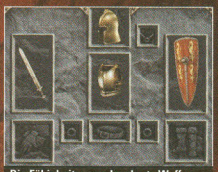
Cleglaws Armschmuck ist ein optimales Aufrüstset, da Rüstung, Helm und Gürtel frei bleiben und auch die Fähigkeiten in Ordnung sind.



Sehr gut bei den Himmlischen Hüllen ist die Widerstandsanhebung um 25%. Leider hat dieses Set aber den Nachteil einer mittelmäßigen Rüstung.



Ebenso wie Cleglaws Armschmuck wäre Hsarus Verteidigung ein sehr gutes Aufrüstset, doch die Fähigkeiten bei diesem Set sind nur mittelmäßig.



Die Fähigkeiten von Isenharts Waffen sind für ein Set sehr gut, was aber alle Verteidigungsslots (Rüstung, Helm, Handschuhe, Schild) blockiert.



Milebregas Sonntagsstaat ist das beste Set in Diablo II, da es eine sehr gute Waffe und Rüstung umfaßt – ideal für den Paladin.



Signons Stahl hat den großen Nachteil, das durch die 6 Teile fast alle Slots belegt sind. Wenigstens hat es einigermaßen brauchbare Werte.



Tankreds Kampfrüstung ist zwar ein großes Set, besteht dafür aber aus guten Einzelteilen mit brauchbaren Fähigkeiten...



Tod und Teufel hat den Vorteil, dass es klein ist und gute Fähigkeiten besitzt. Der Nachteil ist allerdings die Schärpe, die einfach ein zu wenig fasst.



Vidalas Ausrüstung ist ein Set für die Amazone. Die Fähigkeiten sind gut, die Rüstung bietet aber zu wenig Schutz. Erwähnenswert sind die tollen Stiefel.



nicht nur im Falle eines ungewollten Todes. Sie können damit, gerade wenn Sie im Netzwerk spielen, viele praktische Dinge machen. Das ganze läuft dabei immer nach dem selben Prinzip ab: Einer Ihrer Mitspieler öffnet einen Server. Nun klinken Sie sich ein und anstelle zu Handeln, werfen Sie die entsprechenen Gegenstände auf den Boden. Heben Sie sie noch nicht auf, sondern verlassen Sie das Spiel. Kopieren Sie die Sicherheitskopie zurück und holen Sie sich im Spiel die Gegenstände wieder. So behalten Sie die alten Gegenstände und bekommen quasi kostenlos neue hinzu. Genauso können Sie Gegenstände auf →

Legen Sie sich von diesem Ordner regelmäßig Sicherheitskopien an.

Ihre anderen Charaktere übertragen oder mit Horadrim´s Würfel Ihre Edelsteine rapide verbessern und vermehren.

Sinnvoll ist der Speichertrick auch im Zusammenhang mit der Verzauberung von Gegenstände bei Charsi im ersten Akt: Legen Sie vor der Verzauberung eine Sicherheitskopie an und gehen Sie zu Charsi. Nach der Verzauberung schauen Sie sich den Gegenstand an. Gefällt er Ihnen nicht, verlassen Sie das Spiel, Sicherheitskopie zurückschreiben und das ganze von vorne.

Tipps und Tricks

1 Fehlt Ihnen am Anfang Geld, suchen Sie eine der Höhlen im ersten Akt. Sobald Sie dort die Unique-Gegner besiegt und die goldene Truhe geöffnet haben, verlassen Sie das Spiel. Nach einem Neustart rennen Sie wieder zur Höhle, besiegen den Unique-Gegner und öffnen die Truhe. Das ganze machen Sie solange, bis Sie durch den Verkauf der Gegenstände genug Geld geschefelt haben. Im späteren Verlauf des Spieles hilft es Ihnen auch weiter, wenn Sie besonders Rüstungen, Stäbe und Zepter mitnehmen, da Sie diese (natürlich vorher reparieren) oft für gutes Geld verkaufen können.

2 Mit der schon angesprochenen Verzauberung von Gegenständen bei Charsi sollten Sie mindestens bis in den 3. Akt warten. Denn erst dort bekommen Sie Gegenstände, die gut genug sind, so dass sich das Verzaubern auch lohnt. Wollen Sie nicht solange warten, kann Ihnen ja vielleicht ein Mitspieler im Netzwerk auch einen brauchbaren



Willkommen im Kuh-Level !

Gegenstand geben (macht ja nichts dank Speichertrick).

3 Sobald Sie Diablo das erste mal getötet haben, steht Ihnen der Weg in den Kuh-Level frei. Um dort hinzugelangen, benötigen Sie Horadrim´s Würfel, Wirrel´s Bein und einen Folianten für Stadtportale. Kombinieren Sie (auf Normal im Lager der Jägerinnen !!!) das Bein und den Folianten im Würfel, öffnet sich ein rotes Portal in den Kuh-Level. Dort finden Sie dann außer einer wild gewordenen Horde schwerbewaffneter Kühe auch den Kuhking, der nach seinem Ableben oft ein Unique-Item zurücklässt.

Nutzen Sie diese Möglichkeit aber nicht sofort, nachdem Sie Diablo besiegt haben. Lassen Sie sich lieber noch etwas Zeit und sammeln Sie genügend Erfahrung, da der Kuh-Level schon verdammt schwierig sein kann.

4 Der Horadrim´s Würfel, den Sie im 2.Akt finden, gehört mit zu den nützlichsten Gegenständen in Diablo 2. Nicht nur, dass er Ihr Inventar vergrößert, nein, mit Ihm können Sie durch Kombinationen verschiedener Gegenstände neue erhalten. Die Tabelle unten auf dieser Seite listet alle uns bisher bekannten Kombinationen auf.

Ein kurze Patchhistorie

Da Diablo 2 im Gegensatz zu anderen Blizzard-Spielen nicht ganz bugfrei ist, sind in der kurzen Zeit seit dem Erscheinen von Diablo II schon mehrere Patches erschienen. Wenn Sie im Battlenet spielen, werden die Patches automatisch installiert. Alle anderen sollten sich die Patches ebenfalls besorgen (siehe unseren CD-Service Seite 32), da einiges verbessert wird. Was genau, erfahren Sie im Folgenden:

Patch 1.01

Der erste Patch erschien noch vor der Veröffentlichung der deutschen Version von Diablo 2. Er behebt hauptsächlich Fehler, die nach Aktionen im Spiel auftreten, wie z.B.:

Der Horadrim´s Würfel

Einsatz	Ergebnis
3 gleiche Juwelen	1 besseres Juwel
3 Amulette	1 Ring
3 Ringe	1 Amulett
3 Heil- und 3 Manatränke	1 Regenerationstrank
3 Heil-, 3 Manatränke + 1 Edelstein	1 voller Regenerationstrank
2 Köcher mit Pfeilen	1 Köcher Bolzen
2 Köcher Bolzen	1 Köcher Pfeile
1 ungesockelte Waffe + 6 Edelsteine	1 gesockelte Waffe
1 Ring + 1 Saphir + 4 Auftauelixiere (klappt auch mit Rubin + Explosiv-Elixiere und Smaragd + Gegengift)	1 Kobalt-Ring
6 verschiedene perfekte Edelsteine + Amulett	Prisma-Amulett
magischer Schild + Dornenkeule + 2 Schädel	1 magisches Dornenschild
1 Speer + 1 Köcher Pfeile	1 Bündel Wurfspeere
1 Ring + 2 Topase	1 Coral-Ring
3 gleiche perfekte Edelsteine + magischer Gegenstand	1 zufälliger, sehr starker Gegenstand

1 Das Spiel stürzt ohne den Patch ab, wenn ein Spieler während des Countdowns nach Diablos Vernichtung per Wegpunkt in einen anderen Akt springt.

2 Ohne den Patch stürzt Diablo 2 manchmal ab, wenn die Zauberin den Meteor-Spruch zaubert.

3 Dem Spieler wird die Belohnung nicht gewährt, wenn er einen Quest-Gegner tötet, aber vorher selber stirbt (z.B., indem er Giftschaden verursacht).

Darüber hinaus werden noch kleinere Fehler im Battlenet behoben und einige kleinere Ungereimtheiten, wie z.B., wenn Monster den Spielercharaktere nach Lut Gholein verfolgen.

Patch 1.02

Der zweite Patch erschien am 10.07 und beseitigt hauptsächlich drei Dinge. Das wichtigste ist, das durch die Verbesserung der Speichernutzung a) das Ruckeln des Spieles gemindert wird und b) verhindert wird, das es bei längeren Sitzungen immer langsamer wurde. Die nächste Verbesserung betrifft die Automap, die jetzt wesentlich schneller gezeichnet wird, so dass sie dem Spielgeschehen nicht mehr hinterher hinkt. Die letzte Verbesserung betrifft hauptsächlich Battlenet-Spieler: Das Löschen von Spielercharakteren in geschlossenen Spielen führt nicht mehr dazu, das gleichnamige Charaktere im offenen Battlenet oder Single Player-Modus gelöscht werden.

Patch 1.03

Patch 1.03 erschien am 5.8. Er verändert zum ersten Mal etwas an den Fähigkeiten der Charaktere. Betroffen sind der Totenbeschwörer (Kadaver Explosion und Wiederbeleben werden abgeschwächt), Barbar (Anzahl der Angriffe beim Wirbelwind gesenkt) und Paladin (Chancen für Bekehrung leicht gesenkt). Dies sind alles negative Auswirkungen. Nur bei der Amazone gibt es eine positive Veränderung, da nun magische Effekte auf Pfeile, wie z.B. Eispfeil, beim Durchschlagen auch auf die hinteren Ziele angewendet werden.

Außerdem gibt es noch drei größere Verbesserungen: 1) Für das Battlenet wurde eine Warteliste eingeführt, auf der genau abgelesen werden kann, wann ein Spiel eröffnet wird. 2) Durch einige technische Änderungen wurd das Lag im Battlenet herabgesetzt und 3) wird die Grafik bei Glide-Benutzung "verbessert".

Ansonsten besteht der Patch wieder aus der üblichen Mischung der Behebung technischer Mängel (z.B. läuft Diablo 2 jetzt auch auf Grafikkarten mit 64 MB) und der Beseitigung kleiner inhaltlicher Fehler, die bisher zu Abstürzen führten.

Die besten Unique-Items



Blutmond:
Lichtradius +4; Leben +15; alle Widerstände +15; erhöhter Schaden.



Culvens Spitze:
Angriff +60%; alle Fertigkeiten +1; Vergiftungsdauer halbiert; schnelles Blocken; schnelle Erholung nach Treffern.



Das Eisen-Jang-Bong:
Zauberinnen-Fertigkeiten +1; Verteidigung +25%; Blitzschaden +1-25; Angriff +50%; schnellere Zauberrate.



Das Gesicht des Horrors:
Stärke +20; alle Widerstände +5; Schaden gegen Untote 150%; Treffer läßt Gegner fliehen.



Tan-Do-Li-Ga des Generals:
Verteidigung +25%; Schaden: +1-20; abgesaugtes Mana/-Treffer 5%; Schaden für Untote 150%; verlangsamt Ziel um 50%.



Der Patriarch:
Treffer blendet Ziel; Schaden -3; Magie Schaden -3; 100 % Extragold von Monstern.



Der Schutz:
Verteidigung +40%; Stärke +10; Magieschaden -2; verbesserte Chance zu blocken.



Der Tanner-Blutstab:
Lichtradius +3; Angriff +60; Leben +30; max. Feuerwiderstand: +15%; Feuerschaden: 12-18.



Eisenstein:
Geschicklichkeit -5; Angriff +50; Blitzschaden +1-10; Schaden für Untote 150%; erhöhter Schaden.



Frostbrand:
Erhöhter Schaden; Max. Mana +40%; Kälte Schaden +1-6; Verteidigung +30.



Gevatter Tod:
Leben -20; abgesaugtes Mana/Treffer 5%; Chance für tödlichen Schlag 50%; Monster heilen nicht.



Himmlisches Gewand:
Mana-Regeneration +25%; alle Widerstände +10%; verbesserte Verteidigung.



Höllenknall:
Angriff +20; Geschicklichkeit +12; Feuerschaden +6-9; Feuerwiderstand +40%.



Jägerbogen:
Chance für tödlichen Schlag 30%; Schaden für Untote 200%; alle Widerstände +10; Angriff +60.



Knallrinde:
+ 1 Fertigkeit Amazonin; Mana-Absaugen +3%; erhöhter Schaden; Stärke +5.



Klapperkäfig:
Chance für tödlichen Schlag 25%; Verteidigung +45; Angriff +45; verängstigt Feinde bei Treffer.



Klingengurt:
Stärke +5; Verteidigung +20; Geschicklichkeit +10; Schaden -3; Angreifer erleidet 8 Schaden.



Knochenfleisch:
abgesaugtes Leben/Treffer 5%; Verteidigung +35; Angriff +35;



Lenymo:
Lichtradius +1; Mana +15; Mana-Regeneration +30%; alle Widerstände +5.



Möwe:
Schaden +1-15; Mana -5; Chance für magischen Gegenstand +50%.



Nagelring:
Angriff +18; Magieschaden -2; Chance für magischen Gegenstand +15%; Angreifer erleiden 3 Schaden.



Riese:
Chance auf vernichteten Schlag 33%; Anforderungen +20%; Erhöht Schaden um 8-16; Stärke +10.



Runzelrübe:
Mana +20; Angriff +36; Kältewiderstand +26%; erhöhte Angriffsgeschwindigkeit; magische Pfeile.



Seide des Siegers:
Lichtradius +2; abgesaugtes Mana/Treffer 5%; alle Fertigkeiten +1.



Spuren von Cthon:
Leben +10; Verteidigung gegen Fernwaffen +50%; Ausdauer +50% schnell rennen/gehen.



Stahlschläger:
Anforderungen -50%; Ausdauer-Regeneration +25%; Schaden für Untote 150 %; erhöhte Angriffsgeschwindigkeit.



Teufelsnarbe:
Angriff +50; Giftschaden +18-28 (für 3 sek); Giftwiderstand +50%.



Untote Krone:
abgesaugtes Mana/Treffer 4%; Verteidigung +8; Giftwiderstand +50%.



Verdammnisbringer:
Amazonen-Fertigkeiten +1; Leben +15; erhöhte Angriffsgeschwindigkeit; Stechen.



Wand der Augenlosen:
abgesaugtes Mana/besiegte Gegner 5; abgesaugtes Mana/Treffer 3%; Giftwiderstand +20%; schnellere Zauberrate.



Wurmschädel:
Mana +10; Totenbeschwörer-Fähigkeiten +1; Giftwiderstand +25%.

THEATER DES GRAUENS

Da die Level von Diablo 2 bei jedem Start zufallsgeneriert werden, können wir leider nicht mit einer verbindlichen Gesamtkarte dienen. Was gleich bleibt, sind die Schauplätze und die zu lösenden Quests.

AKT I

Katakomben
Ebenen: 4
Wegpunkt: Ja (Ebene 2)
Besonderes: Andariel (Eb. 4)
Quests: Quest 6

Kathedrale
Ebenen: 1
Wegpunkt: Nein
Besonderes: Nichts
Quests: Keine

Inneres Kloster
Ebenen: 1
Wegpunkt: Ja
Besonderes: Nichts
Quests: Keine

Gefängnis
Ebenen: 3
Wegpunkt: Ja (Ebene 1)
Besonderes: Nichts
Quests: Keine

Kaserne
Ebenen: 1
Wegpunkt: Nein
Besonderes: Hammer
Quests: Quest 5

Äußeres Kloster
Ebenen: 1
Wegpunkt: Ja
Besonderes: Nichts
Quests: Keine

Turm
Ebenen: 1
Wegpunkt: Nein
Besonderes: Herzogin
Quests: Quest 4



Quests

Nr	Vorbedingung	Auftrag	Ziel
1	Gespräch mit Akara	Höhle des Bösen säubern	Höhle des Böse
2	Nach Quest 1 mit Kashya sprechen	Blood Raven töten	Friedhof
3	Nach Quest 2 mit Akara sprechen	Finden Sie Cain	Baum des Inifuss im Dunkelwald finden, dann Monolithen im Feld der Steine berühren, Cain in Tristram befreien
4	Buch im Feld der Feld der Steine finden	Töten Sie die Herzogin	Turm
5	Nach Quest 4 mit Charsi sprechen	Den Hammer finden In der Kaserne	
6	Gespräch mit Cain	Töten Sie Andariel	Katakomben (Ebene 4)

Mausoleum
Ebenen: 1 Wegpunkt: Nein
Besonderes: Nichts Quests: Keine

Krypta
Ebenen: 1 Wegpunkt: Nein
Besonderes: Nichts Quests: Keine

Grube
Ebenen: 2 Wegpunkt: Nein
Besonderes: Nichts Quests: Keine

Unterirdische Passage
Ebenen: 3 Wegpunkt: Nein
Besonderes: Nichts Quests: Keine

Klosterpforte
Ebenen: 1 Wegpunkt: Nein
Besonderes: Nichts Quests: Keine

Dunkelwald
Ebenen: 1 Wegpunkt: Ja
Besonderes: Baum Quests: Quest 3

Tamo-Hochland
Ebenen: 1 Wegpunkt: Nein
Besonderes: Nichts Quests: Keine

Schwarzmoor
Ebenen: 1 Wegpunkt: Ja
Besonderes: Nichts Quests: Keine

Blutmoor
Ebenen: 1
Wegpunkt: Nein
Besonderes: Flavie
Quests: Keine

Höhle des Bösen
Ebenen: 1
Wegpunkt: Nein
Besonderes: Nichts
Quests: Quest 1

Kalte Ebene
Ebenen: 1
Wegpunkt: Ja
Besonderes: Nichts
Quests: Keine

Höhle
Ebenen: 2
Wegpunkt: Nein
Besonderes: Nichts
Quests: Keine

Friedhof
Ebenen: 1
Wegpunkt: Nein
Besonderes: Andariel
Quests: Quest 2

Feld der Steine
Ebenen: 1
Wegpunkt: Ja
Besonderes: Monolith, Buch
Quests: Quests 3 & 4

Tristram
Ebenen: 1
Wegpunkt: Nein
Besonderes: Cain, Wirts Bein
Quests: Quest 3

Loch
Ebenen: 2
Wegpunkt: Nein
Besonderes: Nichts
Quests: Keine

AKARA

Wo: Lager
Was: Tränke, Spezialwaffen, Heilung
Quests: Quests 1 & 3

CHARSI

Wo: Lager
Was: Waffen, Rüstung, Reparatur
Quests: Quest 5

CAIN

Wo: Lager (nach Q3)
Was: Indentifiziert Gegenstände
Quests: Quest 6

GHEED

Wo: Lager
Was: Glücksspiel
Quests: Keine

KASHYA

Wo: Lager
Was: Söldner
Quests: Quest 2

FLAVIE

Wo: Blutmoor
Was: Nichts
Quests: Keine

WARRIV

Wo: Lager
Was: Transport nach Lut Gholein
Quests: Keine

DIABLO

ATMA



Wo: Lut Gholein (Taverne)
Was: Nichts
Quests: Quest 1

DECKARD CAIN



Wo: Lut Gholein (Markt)
Was: Identifiziert Gegenstände
Quests: Quest 2

DROGNAN



Wo: Lut Gholein (Straße) Was: Tränke, Spezialwaffen
Quests: Quest 4

ELIZIX



Wo: Lut Gholein (Straße)
Was: Glücksspiel
Quests: Keine

FARA



Wo: Lut Gholein (Markt)
Was: Waffen, Rüstung, Reparatur, Heilung
Quests: Keine

GEGLASH



Wo: Lut Gholein (Taverne)
Was: Nichts
Quests: Keine

AKT II



Harem
Ebenen: 2
Wegpunkt: Nein
Besonderes: Nichts
Quests: Keine

Palastkeller
Ebenen: 3
Wegpunkt: Ja (Ebene 1)
Besonderes: Nichts
Quests: Quest 4

Geheime Zuflucht
Ebenen: 1
Wegpunkt: Ja
Besonderes: Beschwörer
Quests: Quest 5

Schlucht der Magier
Ebenen: 1
Wegpunkt: Ja
Besonderes: 7 Gräber
Quests: Quest 6

Falsches Grab (6x)
Ebenen: 1
Wegpunkt: Nein
Besonderes: Nichts
Quests: Keine

Grab von Tal Rasha
Ebenen: 1
Wegpunkt: Nein
Besonderes: Sockel für Stab
Quests: Quest 2

Grabkammer von Tal Rasha
Ebenen: 1 Wegpunkt: Nein
Besonderes: Duriel
Quests: Quest 2

Felsige Öde
Ebenen: 1
Wegpunkt: Nein
Besonderes: Nichts
Quests: Keine

Steingrab
Ebenen: 2
Wegpunkt: Nein
Besonderes: Nichts
Quests: Keine

Verdorrte Hügel
Ebenen: 1
Wegpunkt: Ja
Besonderes: Nichts
Quests: Keine

Hallen der Toten
Ebenen: 3
Wegpunkt: Ja (Ebene 2)
Besonderes: Würfel (Eb. 3)
Quests: Quest 2

Ferne Oase
Ebenen: 1
Wegpunkt: Ja
Besonderes: Nichts
Quests: Keine

Wurmgruft
Ebenen: 3
Wegpunkt: Nein
Besonderes: Schaft (Eb. 2)
Quests: Quest 2

Vergessene Stadt
Ebenen: 1
Wegpunkt: Ja
Besonderes: Nichts
Quests: Keine

Tal der Schlangen
Ebenen: 1
Wegpunkt: Nein
Besonderes: Nichts
Quests: Keine

Quests

Nr	Vorbedingung	Auftrag	Ziel
1	Gespräch mit Atma	Töten Sie Radament	Kanalisation (Ebene 3)
2	Nach Quest 1 mit Cain sprechen	Stellen Sie Horadrischen Stab	Würfel in den Hallen der Toten finden, Schaft in Wurmgruft finden, Bett Tempel der Klauenvipern finden, Stab in Würfel wiederherstellen, Grabkammer von Tal Rasha betreten
3	Vergessene Stadt betreten	Stellen Sie das Tageslicht her	Tempel der Klauenvipern
4	Quest 6 aktivieren, mit Drognan oder Jerhyn sprechen	Finden Sie die geheime Zuflucht	Palastkeller
5	Beschwörer finden	Töten Sie den Beschwörer	Geheime Zuflucht
6	Nach Quest 1, 2 oder 3 mit Jerhyn sprechen	Finden Sie das Grab von Tal Rasha	Nach Quest 4 & 5 im Tal der Magier

Kanalisation
Ebenen: 3 Wegpunkt: Ja (Ebene 2)
Besonderes: Radament (Ebene 3) Quests: Quest 1

Alte Tunnels
Ebenen: 1 Wegpunkt: Nein
Besonderes: Nichts Quests: Keine

Tempel der Klauenvipern
Ebenen: 2 Wegpunkt: Nein
Besonderes: Amulett, Altar Quests: Quests 2 & 3

GREIZ



Wo: Lut Gholein (Straße)
Was: Söldner
Quests: Keine

KAELAN



Wo: Lut Gholein (Palast)
Was: Nichts
Quests: Keine

JERHYN



Wo: Lut Gholein
Was: Nichts
Quests: 4 & 6

LYSANDER



Wo: Lut Gholein (Markt)
Was: Tränke
Quests: Keine

MESHIF



Wo: Lut Gholein (Hafen)
Was: Überfahrt nach Kurast
Quests: Keine

WARRIV



Wo: Lut Gholein (Ankunftsort) Was: Transport zum Lager
Quests: Keine

AKT III



Kerker des Hasses
Ebenen: 3
Wegpunkt: Ja (Ebene 2)
Besonderes: Mephisto (Eb. 3)
Quests: Quest 6)

Travincal
Ebenen: 1
Wegpunkt: Ja
Besonderes: Rat, Flegel, Kugel
Quests: Quests 3 & 5

Zerfallenes Heiligtum
Ebenen: 1
Wegpunkt: Nein
Besonderes: Foliant?
Quests: Quest 4

Verlass. Rel.-schrein
Ebenen: 1
Wegpunkt: Nein
Besonderes: Foliant?
Quests: Quest 4

Damm von Kurast
Ebenen: 1
Wegpunkt: Nein
Besonderes: Nichts
Quests: Keine

Ober-Kurast
Ebenen: 1
Wegpunkt: Ja
Besonderes: Nichts
Quests: Keine

Vergess. Rel.-schrein
Ebenen: 1
Wegpunkt: Nein
Besonderes: Foliant?
Quests: Quest 4

Vergessener Tempel
Ebenen: 1
Wegpunkt: Nein
Besonderes: Foliant?
Quests: Quest 4

Quests

Nr	Vorbedingung	Auftrag	Ziel
1	Jadefigur im Spinnenwald finden	Für Alkor einen goldenen Vogel	mit Cain, Meschiv, Cain Alkor und später noch-mals mit Alkor sprechen
2	Nach Quest 1 mit Hratli sprechen	Finden Sie Gidbinn Schinder-Dschungel	(Eingeborenendorf)
3	Nach Quest 1 mit Cain sprechen	Erschaffen Sie Khalims Wille	Khalims Auge in der Spinnenhöhle, sein Herz der Kanalisation (Ebene 2), sein Hirn im Schinder-Dungeon (Ebene 3) und sein Flegel bei einem Mitglied des Hohen Rates in Travincal finden, im Würfel zusammenfügen und damit die hypno-tische Kugel zerstören
4	Nach Quest 2 mit Alkor sprechen	Finden Sie Lam Esens Folian	Heiligtümer, Reliquien-schreine und Tempel durchsuchen
5	Nach Quest 4 mit Ormus sprechen	Vernichten Sie den Hohen Rat	Travincal
6	Nach Quest 3 mit Ormus sprechen	Finden Sie Mephisto	Kerker des Hasses (Ebene 3)

Spinnenwald
Ebenen: 1
Wegpunkt: Ja
Besonderes: Jadefigur
Quests: Quest 1

Spinnenhöhle
Ebenen: 1
Wegpunkt: Nein
Besonderes: Khalims Auge
Quests: Quest 3

Spinnennest
Ebenen: 1
Wegpunkt: Nein
Besonderes: Nichts
Quests: Keine

Großes Moor
Ebenen: 1
Wegpunkt: Ja
Besonderes: Nichts
Quests: Keine

Schinder-Dschungel
Ebenen: 1
Wegpunkt: Ja
Besonderes: Gidbinn
Quests: Quest 2

Schinder-Dungeon
Ebenen: 3
Wegpunkt: Nein
Besonderes: Khalims Hirn (Eb. 3)
Quests: Quest 3

Sumpfloch
Ebenen: 3
Wegpunkt: Nein
Besonderes: Nichts
Quests: Keine

Unter-Kurast
Ebenen: 1
Wegpunkt: Ja
Besonderes: Nichts
Quests: Keine

Verlassenes Heiligtum
Ebenen: 1
Wegpunkt: Nein
Besonderes: Foliant?
Quests: Quest 6

Kanalisation
Ebenen: 2 Wegpunkt: Nein
Besonderes: Khalims Herz (Eb. 2)
Quests: Quest 3

Basar von Kurast
Ebenen: 1 Wegpunkt: Ja
Besonderes: Nichts
Quests: Keine

Zerfallener Tempel
Ebenen: 1 Wegpunkt: Nein
Besonderes: Foliant?
Quests: Quest 4

ALKOR
Wo: Docks von Kurast (Nordosten)
Was: Tränke
Quests: Quests 1 & 4

ASHAERA
Wo: Docks (Nord-westen)
Was: Söldner
Quests: Keine

CAIN
Wo: Docks (Mitte)
Was: Identifiziert Gegenstände
Quests: Quests 1 & 3

HRATLI
Wo: Docks (Südost)
Was: Waffen, Rüstung, Reparatur
Quests: Quest 2

MESHIF
Wo: Docks (Westen)
Was: Überfahrt nach Lut Gholein
Quests: Quest 1

NATALYA
Wo: Docks von Kurast (Süden)
Was: Nichts
Quests: Keine

ORMUS
Wo: Docks (Mitte)
Was: Tränke, Spe-zialwaffen, Heilung
Quests: Quest 5 & 6

DECKARD CAIN



Wo: Festung des Wahnsinns Was: Identifiziert Gegenstände
Quests: Quest 2

HADRIAL



Wo: Feuerfluss
Was: Nichts
Quests: Keine

HALBU



Wo: Festung
Was: Waffen, Rüstung, Reparatur
Quests: Keine

IZUAL



Wo: Stadt der Verdammten
Was: Nichts
Quests: Quest 1

JAMELLA



Wo: Festung
Was: Tränke, Spezialwaffen, Glücksspiel, Heilung
Quests: Keine

TYRAEL



Wo: Festung des Wahnsinns
Was: Nichts
Quests: Quests 1 & 3



Ebenen: 1
Besonderes: Nichts

Wegpunkt: Nein
Quests: Keine



Quests

Nr	Vorbedingung	Auftrag	Ziel
1	Gespräch mit Tyrael	Erlösen Sie Izual	Ebene der Verzweiflung)
2	Nach Quest 1 mit Cain sprechen	Zerstören Sie Mephistos Seelenstein	Im Feuerfluss den Höllenschmied besiegen, dann den Stein mit dem Hammer an der Schmiede zerstören
3	Nach Quest 1 mit Tyrael sprechen	Zerstören Sie auch Diablos Seelenstein	Im Chaos-Sanktuarium die sieben Siegel öffnen und dann dem Dicken in den Hintern treten



Ebenen: 1
Besonderes: Izual

Wegpunkt: Nein
Quests: Quest 1



Ebenen: 1

Wegpunkt: Ja

Besonderes: Höllenschmiede, Hephasto der Schmied, Hadriel

Quests: Quest 2



Ebenen: 1
Besonderes: Nichts

Wegpunkt: Ja
Quests: Keine



Ebenen: 1

Wegpunkt: Nein

Besonderes: Sieben Siegel, Diablo höchstpersönlich

Quests: Quest 3

EINER FÜR ALLE, ALLE FÜR EINEN

Monsterjagen mag ja eine schöne Sache sein. Geselliger ist aber allemal eine kleine Treibjagd unter Freunden. Was Sie dafür brauchen und was Sie erwartet, lesen Sie in folgendem Bericht.



Ein einsamer Streiter im Multiplayer- Modus. Gut, dass der Engel Tyrael dem Helden wohlgesonnen ist.



Die Amazone ist im battle.net selten anzutreffen

Diablo 2 bietet für Mehrspieler eine erkleckliche Anzahl unterschiedlicher Möglichkeiten. Für das heimische Netzwerk steht Multiplayer 2 zur Verfügung, was nichts weiter bedeutet als eine Verbindung über das TCP/IP Protokoll. Im Internet finden sich das offene und das geschlossene Battle.net. Während Sie im offenen Modus den auf ihrer Festplatte gelagerten Charakter (auch aus dem Singlespiel) verwenden können, dirigieren Sie im geschlossenen net einen Helden, der auf den Blizzard-Servern residiert und somit cheatsicher ist. Von diesen Servern, den sogenannten Realms, gibt es derzeit vier: AT&T beheimatet US West, Exodus betreibt US East, Telia in Schweden das Europe Realm und Dacom in Korea das Asia Realm. Für solch einen Charakter müssen Sie keine weiteren Gebühren zahlen, allerdings verlangt Blizzard von Ihnen, dass Sie in den ersten 48 Stunden mindestens zwei Stunden online sind, um sozusagen ihre Ernsthaftigkeit zu beweisen und nicht das Realm mit nutzlosen Tage-



Sie landen beim europäischen Server automatisch im Chat-Channel. Wer sich von Deutschland aus einloggt, sieht in der Regel deutsches "Ge-chatter"

dieben zu überfüllen. Nach automatischer Einwahl in den Ihnen nächstgelegenen Server landen Sie im »Diablo 2« Chatroom. Hier kommunizieren Sie mit Ihren Mitspielern, verabreden sich zu Duellen oder Tauschgeschäften. Beim geschlossenen Battlenet werden in einer Leiste am Bildschirmrand die anwesenden Helden in voller Montur gezeigt, was recht erheiternd beziehungsweise beindruckend sein kann. Weiterhin sehen Sie die Blizzard Hitlisten (sogenannte Ladder), in denen allerdings nur Teilnehmer des geschlossenen Battle.net auftau-



Im geschlossenen Battle.net vollführen Sie die gleichen Aufgaben wie im Solopayermodus. Allerdings lagert Ihr Charakter cheatsicher bei Blizzard.



Die Gargantua haben unseren Helden eingekeilt. Die typische Selbstüberschätzung eines Spielers, der einen neuen Charakter beginnt.



Der heroische Barbar macht den Frontman einer Diablo-Party

STRESS TEST

Während unseres Redaktionsschlusses hatte Blizzard noch alle Hände voll damit zu tun, diverse Server-Bugs zu beheben. Trotz des zuvor erfolgten Stres-Test, der schon andeutete, dass die Server für die Belastung durch die Heerscharen von Spielern nicht ausgelegt waren, veröffentlichte Blizzard »Diablo 2«. Nun stellte sich heraus, dass tatsächlich die Kapazitäten nicht ausreichen. Aber Blizzard versprach Abhilfe. Wenn Sie also überlegen, Diablo 2 wegen seiner Internetfähigkeit zu kaufen, informieren Sie sich lieber zuerst über den aktuellen Stand der Dinge in den OnlineForen (z.B.:) *http://www.battle.net/forums/diablo2-strategy/posts)*

chen. Hier sind die besten Charaktere der Blizzardwelt nach Erfahrungspunkten geordnet. Jedoch findet eine Aufteilung nach Profi- und Amateuerhelden statt. Während letztere die Gruppe der Ihnen bekannten 08/15 Recken ausmachen, sind die Hardcore-Streiter aus einem ganz anderen Holz geschnitzt.

Rang und Namen

Diese nehmen nämlich in kauf, nur über ein einziges Helden-Leben zu verfügen. Sollten sie irgendwo im Spiel sterben, war es das. Endgültig! Doch warum sollte jemand so etwas freiwillig tun? Ganz einfach: »Vorteil« eines solchen Veteranen ist der Titel, den er erhalten kann. Im normalen Modus lauten die Bezeichnungen für denjenigen, der Diablo bezwungen hat wie folgt. Standardschwierigkeit: Sir, Dame, Nightmare: Lord, Lady und Hölle: Baron, Baroness. In der Hardcore Variante heißen Sie dann Count, Countess beziehungsweise Duke, Duchess und King, Queen.

Im Chatraum entscheiden Sie nun, ob Sie ein Spiel eröffnen oder einem schon bestehenden beitreten wollen. Das funktioniert mittlerweile dank massiver Servererweiterung ganz ordentlich. Für die eigene Session stellen Sie die Spieleranzahl (bis zu acht), ein optionales Passwort und die Höchst-/Mindeststärke potenzieller Mitspieler ein. Treten Sie einem bereits existenten Abenteuer bei, sollten Sie darauf achten, dass Ihre Mitstreiter Ihrem Erfahrungslevel entsprechen. Haben diese nämlich schon Questen gelöst, die Ihnen fehlen, dürfen Sie das während der Session nicht nachholen. Ausschlaggebend ist hierbei der Fortschritt des Spielleiters. Hat der etwa Mephisto bereits einmal besiegt, brauchen Sie sich nicht mehr bemühen. Die Auswahl Ihrer Gefährten sollte auch deswegen mit höchster Sorgfalt erfolgen, weil das sogenannte PlayerKilling (Spieler töten sich untereinander) auch in »Diablo 2« existiert. Allerdings erschwert. Will Sie nämlich ein menschlicher Gegner tot sehen, und Sie sind damit nicht einverstanden, was wohl der Regelfall sein dürfte, muss er Ihnen zuerst formell den Krieg erklären. Und zwar kann er das nicht mitten vor Ihrer Nase machen, was verständlicherwei- →



Je größer die Party, desto mehr Erfahrungspunkte können Sie sammeln.



Der Necromancer (Totenbeschwörer) ruft seine eigene Leibwache herbei.



Hier richtete Mephisto persönlich Bria hin. Wir gedenken Ihrer in stiller Demut.

→se wegen der Möglichkeit, solche Aktionen auf Tasten zu legen (sog. Shortcuts), Ihnen keine Reaktionszeit mehr liesse. Deshalb muß Ihnen der Fehdehandschuh in der Stadt, wo niemand Sie angreifen kann, vor die Füße geworfen werden (bildlich gesprochen). Hat Sie jemand auf dem Kieker, warnt ein Totenschädel auf dem Bildschirm vor der drohenden Gefahr. Sollten Sie es mit der Angst zu tun bekommen, bleibt also noch Zeit für einen taktischen Rückzug (Verlassen des Spiels). Lustig ist in diesem Zusammenhang auch, dass Sie, sollte Sie der Server einmal unordnungsgemäß disconnecten (und wie schnell stößt man versehentlich an den Resetknopf...), eine Zeitspanne von einigen Minuten haben, um in das gleiche Spiel zurückzukehren. Vielleicht hat Ihr Kontrahent bis dahin schon gelangweilt neue Opfer gesucht...

Da Ihr Charakter vom Server nur alle fünf Minuten gespeichert wird, können Sie das "Reset"-Malheur auch ausnutzen. Benötigen Sie nämlich einen Gegenstand zweimal, geben Sie ihn einem Freund, verlassen mit gezogenem Modemstecker das Spiel und kehren bald darauf zurück – um den nun doppelt vorhandenen Gegenstand reicher. Dies funktioniert allerdings nur im offenen battle.net und versagt (logischerweise) dort, wo die Charaktere auf dem Server ruhen.

Lag und Lagerung

Um die Sicherung Ihres Charakters brauchen Sie sich nicht sorgen, da diese ja automatisch alle fünf Minuten erfolgt. Selbstverständlich können Sie ungeliebte Helden wieder von der Bildfläche verschwinden lassen. Aber denken Sie immer daran: Sollten Sie 90 Tage abwesend sein, übernimmt der Blizzard Server diese Aufgabe automatisch für Sie! Also immer schön nach Tamagotchi-Manier nach Ihrem Helden schauen und das eine oder andere Monster töten, um ihn fit zu halten. Das dies manchmal schwerer als erwünscht ist, liegt nicht zuletzt an den häufig auftretenden Verzögerungen bei der Datenübertragung (Lag). Ihr Charakter scheint stillzustehen, während in »Wirklichkeit« das Geschehen um Ihn herum weitergeht. Das hat zur Folge, dass Sie mitunter zuschauen müssen, wie eine Horde eigentlich schwacher Gegner Ihren gehegten und gepflegten Liebling demontiert. Es gibt jedoch einige »Strategien«, um diesen unschönen Effekt zu lindern.

Kaufen Sie sich ASDL! Nein, im Ernst: Spielen Sie etwa den Paladin, achten Sie darauf, dass er die Dornenfähigkeit beherrscht. Diese wirft nämlich den von Gegnern verursachten Schaden auf letztere zurück und tötet sie auch im Falle eines

BATTLE.NET-BEFEHLE

Das Battle.net Interface entspricht weitgehend dem normaler IRC-Clienten. Hier die wichtigsten Kommandos, die Ihnen die Kommunikation vereinfachen sollen. Gefällt Ihnen einfach nur die vorgegebene Schriftart nicht, stellt Ihnen Blizzard ein 7kb großes ZIP-Paket zur Verfügung, welches entsprechende Modifikaitonen erlaubt.

/away [Text]: *Zeigt anderen an, dass Sie sich nicht vor dem Computer befinden.*
/channel [Channel Name] *Springt in einen bestimmten Channel.*
/dnd [Text](do not disturb): *Verhindert /whisper.*
/help : *Zeigt Hilfemenü an.*
/me [Text]: *Setzt Ihren Namen vor Ihre Aussagen.*
/squelch [Benutzer]: *Ignoriert einen bestimmten Benutzer.*
/time: *Zeigt die Battle.net Zeit an.*
/unsquelch [Benutzer]: *Nimmt /squelch zurück.*
/users: *Zeigt die derzeitigen Benutzer des Battle.net an.*
/whois [Benutzer] : *Gibt Informationen über Benutzer.*
/whoami: *Zeigt Informationen über Ihren Account.*
/whisper: *Sendet eine »geheime« Nachricht an einen Bekannten.*
/who [Channel]: *Zeigt die Anwesenden in einem Channel.*

Lags (wenigstens meistens). Der Totenbeschwörer sollte eine kleine Armee von Gehilfen mit sich führen, die ihm während einer Zeitverzögerung den Rücken freihält. Amazone und Zauberin verwenden sinnvollerweise Kälteattacken um den Angriff der Widersacher zumindest zu verzögern. Und der Barbar...tja, der Barbar, der hämmert auf dem Zahlenblock herum und hofft, genug Heiltränke zu schlucken, um das Lag zu überstehen. Unschlagbar sind natürlich wackere (grüne) Partymitglieder, denn echte Freunde helfen am besten. Außerdem erhalten Sie einige Erfahrungspunkte von den kämpfenden Party-Recken, auch wenn Sie gerade untätig sind. Noch ein Party-Tip: Es ist günstig, zwei verschiedene Townportals (Teleporter) zwischen Stadt und Dungeon aufzubauen, die deren Erschaffer wechselseitig und damit beliebig oft benutzen können.

Netznazis

Wer denkt, wir leben schon heute in einem vereinten Europa, der betrachtet die Dinge entweder optimistisch oder naiv. Die Chatforen (nicht die Channels!) um Diablo 2 scheinen zu beweisen, dass es mit unserer Gemeinschaft nicht so weit her ist, wie allgemein angenommen. Vorurteile und Ressentiments der einzelnen Länder untereinander blühen im Rahmen der derzeit geführten Sprachdebatte auf. Man könnte sagen, die Vorzüge der Systeme »einheitlich Englisch« und »jeder in seiner Sprache« werden kontrovers diskutiert. Oder vielleicht realistischer: die Spieler zanken wie die »Battle«-Säcke. Kein Argument ist zu flach, keine Beleidigung zu polemisch. So sagt eine Seite: Gleichschaltung aller Sprachen zu Englisch entspriche dem Verhalten totalitärer Systeme, während andere etwa den Deutschen wegen der beharrlichen Verwendung Ihrer Muttersprache die Nazivergangenheit vorhalten. Die Diskutanten haben aber, unsachliche Argumentationen außen vorgelassen, tatsächlich wichtige Punkte berührt. So dürfte ein generelles Verbot einer Sprache in einem internationalen Forum eine Zumutung gerade für minderjährige Spieler sein. Andererseits wäre die Einigung auf Englisch eine gute Übung, da ja heute jeder diese Universalsprache brauche. Und dann ist es natürlich auch schwierig, sich auf dem Europaserver durch manchmal 80% unverständliche Nachrichten (in zig Sprachen) wühlen zu müssen.



In der Hölle sollten Sie besser ordentlich Rüstung mit viel Widerstandskraft tragen, sonst bleibt ganz schnell ganz wenig von Ihnen übrig.

Sind Diablo Spieler grundsätzlich dümmer?

Erstaunlicherweise finden sich solche Probleme in reinen Online-Spielen wie beispielsweise Ultima Online fast nicht – und wenn, dann nicht in dieser Intensität. Als Deutscher auf amerikanischen Servern schlägt einem prinzipiell Freundlichkeit und Neugier entgegen. Keine Ablehnung. Verwendet man deutsche Sprachfetzen, belustigt das die Anwesenden – schlimmstenfalls. Es fragt sich, woraus diese Differenz zwischen den beiden Spielsystemen resultiert. Ist es eine Frage der Intelligenz? Sind Diablospieler dümmer? Ist es eine Frage der Toleranz? Verwehren Origin und andere Profisysteme mit ihren monatlichen Beitrittsgebühren einer gewissen Klientel automatisch den Zugang?

Über dieses sozial-gesellschaftliche Problem ließe sich nun trefflich debattieren, vermutlich liegt die Sache aber wesentlich einfacher: Ein relativ komplexes System wie ein Rollenspiel und dessen kommunikatives Umfeld müssen erst wachsen. Es bedarf individueller Regeln, die den Modus des Miteinander beschreiben. Stichwort Netiquette. Vertrauen in die Selbstregulierung des Internets ist gefragt. Auch wenn es pathetisch klingt: Vielleicht laufen ähnliche Prozesse in der »richtigen Welt« später einmal beschleunigt, wenn sie im Netz bereits einmal durchgespielt wurden? Erste Anzeichen für funktionierende Völkerverständigung zeigen sich schon im »Diablo 2«-Universum. Schließen wir dementsprechend mit den subtilen Worten eines Spielers, der linden Unmut über die nervige Diskussionen empfand: »Let us go and fight together or I reiss euch die nuts ab«. Wer könnte einer solch' charmanten Einladung widerstehen? **(vs)**



Auch im Multiplayermodus dürfen sie Mietlinge anheuern


Dem Paladin mangelt es an Fernkampfgeschick.

DAS GROßE DIABLO 2-

Einsendeschluss: 30. Oktober 2000

Wer höllisch viel Zeit mit Diablo 2 verbringt, der mag sich vielleicht auch offen zu seinem Sündenfall bekennen. Für alle abhängigen Seelen haben wir hunderte von Original-Diablo-Requisiten gesammelt, damit alle Jünger auch nach erfolgreicher Mephisto-Jagd sich untereinander erkennen und über ihre schönsten Abenteuer spontan chatten können.

SO GEHT´S

Was müssen Sie tun, um sich mit Diablo-Zippo, -Pin, -Uhr oder –Brettspiel einzudecken?

Nicht viel: Einfach eine Postkarte frankieren, Ihren Namen, komplette Anschrift, Alter und möglichst auch Telefonnummer/E-Mail-Adresse (zwecks Gewinnbenachrichtigung) angeben sowie deutlich den Spruch "Ich will Diablo!" draufschreiben.

Diese Karte muß uns bis zum 30. Oktober (es gilt der Poststempel) erreichen, und zwar unter der Anschrift:

PC Player Special
Diablo-Verlosung
Rosenheimerstr. 145 H
81671 München

Was es im Einzelnen zu gewinnen gibt, sehen Sie auf dieser Doppelseite.
Die Preise werden unter allen Einsendern verlost. Der Rechtsweg ist dabei ausgeschlossen.

Und nun, viel Glück wünscht Euer Redaktions-Satan!



4. PREIS

Mit den fünf Motiven des Pinsets und dem Pin-Logo können sich Diablo-Fans nun immer und überall outen. Dieses Vorhaben darf der Preisträger noch mit Kugelschreiber, Poster, Mauspad, T-Shirt und Actionfigur verstärken. Für weitere Freizeitaktivitäten dient das von Amigo geschnürte vierteilige AD&D-Paket (siehe auch 5. Preis).



5. PREIS

Für die Rollenspielaktivitäten zwischen den Diablo-Sessions spendiert Amigo Spiel + Freizeit das Original Diablo-2-Abenteuer-Brettspiel, und zwar die edlere deutsche Ausführung. AD&D-Fans dürfen sich die Wartezeit bis zur deutschen 3rd-Edition mit den Quellenbüchern "Der Drachenkult" und "Das Unterreich" sowie dem AD&D-Paket "Der Bund der Harfner" verkürzen.

GEWINNSPIEL

Fast 500 weitere Preise:

Unter allen Einsendern verlosen wir noch je 15 Diablo-Mauspads, -Kugelschreiber und Pin-Logos. Außerdem hat Havas weitere 45 Diablo-T-Shirts gestiftet. Obendrein gibt es noch Diablo-Inspirierte Musik: DKAY.COM und Zomba Records stellen 400 Exemplare ihres aktuellen Albums "DecaYdenz" zur Verfügung.



1. PREIS

Da wird selbst der Teufel neidisch: Dieses fetteste Fanpaket aller Zeiten – gestiftet von den Diablo-Machern Blizzard (Havas) — enthält die drei Action-Figuren Diablo, Mummy (Mumie) und Barbar. Dazu kommt ein noch größeres Ausstellungsstück, das es in Deutschland nicht zu kaufen gibt: den überlebensgroßen Diablo-Pappaufsteller – der bringt Stimmung in die Bude. Diablo-2-Uhr, -Zippo, -Collector´s Edition und ein Pinset mit fünf Motiven runden die Sammlung der edlen Fanartikel ab.
Um den Gewinner des ersten Preises noch mehr in Verzückung zu versetzen, packt Rollenspielspezialist Amigo Spiel+Freizeit noch das Diablo-II-Abenteuerspiel sowie die AD&D-Quellenbücher "Der Drachenkult" und "Das Unterreich" sowie das Paket "Der Bund der Harfner" oben drauf.

2. PREIS

Auch der Zweitplazierte darf sich über verflucht viele Fanartikel freuen, angefangen bei Diablo-Uhr, -Poster und –Kugelschreiber über Pin-Logo, Mauspad und T-Shirt bis hin zu Diablo-Figur und –Abenteuerspiel. Die drei AD-&D-Pakete von Amigo sind ebenso enthalten.

3. PREIS

Wie Hölle brennt das Diablo-Zippo. Doch Vorsicht, nicht zu nahe an das Diablo-Poster halten! Die weiteren Unterwelt-Gaben für den Drittplazierten: Kugelschreiber, Pin-Logo, Mauspad, T-Shirt und Diablo-Figur. Die AD&D-Gaben von Amigo nebst dem diabolischen Brettspiel heizen die Stimmung weiter an.

TEUFLISCHER NACHSCHLAG

Zur diesjährigen ECTS präsentierte Blizzard in London bereits das offizielle Add-On zu Diablo 2. Es bietet nicht nur zahllose Neuerungen und Verbesserungen...



Brrrr...! In den barbarischen Ländern im hohen Norden überlegt sich dieser Druide wohl, ob er sich des warmen Fells wegen in einen Bär verwandeln soll.

Wenn Sie bei Diablo 2 sorgfältig mitgezählt haben, wird Ihnen zweifellos auch aufgefallen sein, dass es zwar zu Beginn ein Dreigespann von Oberschurken zu bekämpfen gilt, Sie selbst aber höchstens zwei davon fertig machen konnten. Baal, der dritte in diesem üblen Bunde, ist Ihnen entwischt. Diese Tatsache, gepaart mit einigen Hinweisen, welche in den Stammdateien von Diablo 2 gefunden wurden, reichten schon, um die Diablo-Fangemeinde in wilde Spekulationen verfallen zu lassen.

Manche der im Folgenden angefügten Informationen entstammen dieser frühen Quelle, doch wollen wir Ihnen die Sache trotzdem nicht vorenthalten. Der Rest an Infos kommt frisch von der ECTS. Die wohl spektakulärste Information betrifft die Einführung von zwei neuen Charakterklassen: **Druide** und **Assassine**.

Der Druide

Wie das von Druiden wohl erwartet werden darf, konzentrieren sich dessen Fähigkeiten auf die Magie der Natur. Neben der Macht über die Elemente kann er einerseits mächtige Kreaturen beschwören, sich anderseits aber auch direkt in solche verwandeln. Damit dürfte er sich wohl am ehesten wie eine Mischung aus der Zauberin und dem Totenbeschwörer spielen lassen. Hier eine kleine Auswahl an interessanten Fertigkeiten sowie unsere Spekulationen zu deren Auswirkungen:

Summon Hawk: Hiermit ruft der Druide einen Habicht herbei, mit dem sich die nähere Umgebung aus sicherer Distanz erkunden lassen dürfte.

Wolf: Der Druide verwandelt sich damit in einen wilden Wolf. Eine ähnliche Fähigkeit, »Bear«, erlaubt ihm die Form eines mächtigen Bären.

Lycantrophy: Eröffnet dem Druiden mächtigere Wolf- und Bärengestalten. Denkbar wäre dabei auch eine Immunität gegenüber nicht-magischen Waffen oder eine beschleunigte Regeneration seiner Wunden.

Call Pack: Ein ganzes Rudel Wölfe unterstützt den Druiden in seinem Kampf gegen die Ausgeburten der Hölle.

Vampire Bats: Ein Schwarm bissiger Vampirfledermäuse stürzt sich auf Ihre Gegner. Möglich, dass deren ausgeteilter Schaden dem Druiden gutgeschrieben wird.

Tornado: Auf Befehl des Druiden bläst ein Wirbelsturm seinen Feinden um die Ohren. Vielleicht werden diese auch hinfortgeweht.

Volcano: Lässt an Ort und Stelle einen feuerspeienden Vulkan entstehen. Auf die grafischen Effekte dürfen wir gespannt sein.

Guardian Shrub: Eine dichte Hecke sprießt auf Geheiss des Druiden aus dem Boden und hält ihm die Feinde vom Leib. Gleichzeitig dürfte sie den Gegnern aktiv Schaden zufügen, etwa per Dornengeschoss.

Armageddon: Wohl der ultimative Zauberspruch des Druiden. Statt Götterdämmerung sollte man sich darunter eine »Teufelsdämmerung« vorstellen.

Die Assassine

Einen gänzlich neuartigen Ansatz, Diablo 2 zu spielen, verspricht die Assassine: Anstatt der üblichen Wahl zwischen Nah- und Fernkampf spezialisiert sich diese Heldin auf weniger direkte Methoden. Gerne schleicht Sie sich an



Gegner heran, um sie hinterrücks zu meucheln, oder lockt diese in selbstgebastelte Fallen. Vielleicht ist es ihr sogar möglich, Konflikte schleichend zu umgehen, wobei allerdings der Erwerb von Erfahrung fraglich wäre.

Die voraussichtlichen Fertigkeiten dieser Heldin:

Throwing Star: Eine von vielen magischen Wurfgeschossen. Andere Varianten: »Fire Spikes«, »Blade Creeper«, »Shock Field«.

Deadly Fist: Auch unbewaffnet sind die Hände der Assassine tödliche Waffen. Kampfkunst braucht jeder Nahkampf-Attentäter.

Projection: Da große Monsterhorden gefährlich sind, kann sich die Heldin hiermit an Gegnern vorbeizwängen und so einer Umzingelung entgehen.

Staff Mastery: Eine der bevorzugten Waffen der Assassine ist der Kampfstab. Ähnlich wie der Barbar kann sie ihre Beherrschung dieser Waffe hiermit verbessern.

Spike Generator: Sie kann ein ganzes Arsenal von Selbstschussanlagen aufstellen, in welche sie ihre Gegner locken kann. Diese hier verschießt Feuerstacheln.

Fade: Damit verbirgt sie sich im Schatten, ohne dass ihre Gegner sie entdecken können. Ganz unsichtbar wird sie mit »Invisibility«.

Spinning Weapons: Falls ein Konflikt mit mehreren Gegner einmal unausweichlich wird, dürften wirbelnde Waffen ein brauchbarer Verteidigungsansatz sein.

Fire Trap: Böse Falle: Hiermit verminen Sie ein Gebiet – für den Gegner unsichtbar.

Deadly Strike: Die Meisterdisziplin einer Assassine: Töten Sie einen Gegner mit einem einzigen Schlag. Gegen Endgegner wahrscheinlich wenig wirksam.

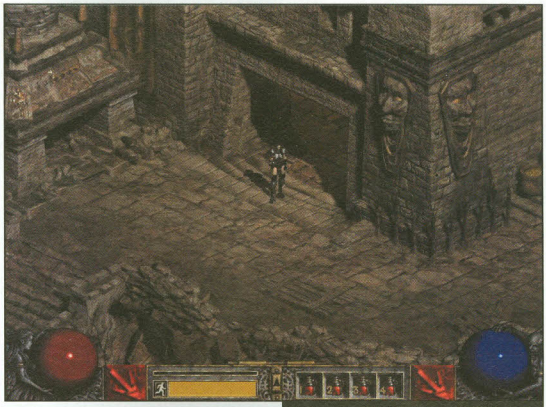
Gegenstände & Monster

In der Erweiterung erwarten Sie neue Gegenstände, welche ausschließlich von bestimmten Charakterklassen zu verwenden sind. Darunter fallen möglicherweise die Umhänge für den Nekromanten, die Felle für den Druiden, Schlagringe für die Assassine und magische Steine für die Zauberin.

Eine Ganze Armee zusätzlicher Monster wurde selbstvetrsändlich ebenfalls angekündigt. Darunter befinden sich zum einen eine ganze Auswahl an Dämonen wie Sukkubi, Höllenbruten und Bluthexen. Passend zu den barbarischen Ländern des Nordens, deren Probleme Natalya in Kurast erwähnt, kommen zudem eine ganze Menge neuer Eiskreaturen zum Zuge, welche besonders auf Kältezauber spezialisierten Zauberinnen Schwierigkeiten dürften. Weiterhin sind spezielle Belagerungsmachinen als Gegner erwähnt worden, welche von anderen Kreaturen bedient werden können.

Wie eingangs erwähnt, zeichnet sich für den ganzen Ärger diesmal Baal, der Herr der Zerstörung. Im Körper Tal Rashas, des mächtigsten Zauberers aller Zeiten, und ausgerüstet mit seinem eigenen Seelenstein macht sich dieser auf den Weg nach Norden, wo er nach dem Weltenstein sucht, einem mächtigen Schlüssel für die Vernbindung zwischen der Hölle und der Erde. Aller guten Dinge sind eben doch drei.

Die ganze Erweiterung wird übrigens einen eigenen, fünften Akt mitsamt sechs neuen Aufträgen, einer weiteren Stadt und neuen NPCs beanspruchen. Allerdings wird sie sich nicht ganz nahtlos in das Hauptprogramm einfügen. Spieler, die das Add-On installiert haben, werden im Battle.net voraussichtlich nur mit dessen anderen Besitzern gespielt werden.



Die Assassine schleicht sich unauffällig durch die Ruinen einer längst verlassenen Stadt.

Mit einem Erscheinen hätten wir im Vorfeld marketing-strategisch günstig zur Vorweihnachtszeit rechnen. Blizzard überrachte uns jedoch mit einer erst auf kommenden Frühling angekündigten Veröffentlichung. Bis dahin werden wir Sie jedenfalls auf dem Laufenden halten.



Während Ihnen eine Assassine schon in Kurast (Natasha) begegnet sein dürfte, tauchte der rothaarige Druide bisher noch nirgendwo auf.

PC PLAYER SPIELEN DIABLO 2

Neben ganzen Heerscharen von Computerspielern auf der ganzen Welt metzeln sich auch einige PC Player-Redakteure tagtäglich aufs Neue durch Berge von Monstern zwischen Tristram und der Hölle. In einer der wenigen Spielpausen plauderten Sie aus dem Nähkästchen.

UDO HOFFMANN



Meine Hochachtung: Blizzard hat es geschafft, fünf Charaktere zu erschaffen, die sich völlig anders spielen. Dank des Charakterbaums läßt sich sogar ein und die selbe Figur mit unterschiedlichen Kampftricks und Taktiken ausstatten. Der Nachteil dabei: Ich fand alle Helden so schnuckelig, daß ich mich nicht recht für einen entscheiden konnte. Nach drei, vier Charakterstufen wechselte ich meine Spielfigur wieder. Aber alle Queste fünfmal hintereinander durchspielen, erfordert große Leidensfähigkeit, schließlich lebt ein Spiel auch davon, nicht zu wissen, was passiert. Überraschungshöhepunkt waren aber nur die neuen Fähigkeiten und die individuellen Phrasen, die an bestimmten Orten die markigen Heldenlippen verlassen. Zweiter Nachteil: Die Dungeonverweilzeit steigt dramatisch an. In der zweiten Welt, bei der Suche nach dem Stab der Horadrim, schmiss ich denn auch entnervt vier Charaktere weg und kloppte mich als Barbar weiter, sonst wäre ich Diablo vermutlich heute noch nicht begegnet. (uh)



Udo entschied sich letzlich für den Barbaren

STEFAN SEIDEL



Diablo 2 begeistert insbesondere durch die enorme Wiederspielbarkeit: Immer wieder kann man mit einem neuen Charakter die Streifzüge durch monstergefüllte Welten beginnen, stets mit der Frage, welch wertvolle Ausrüstung man wohl diesmal für seinen Helden finden wird. Kämpft man sich dann noch als Team zu Diablo durch, kennt der Spaß kaum Grenzen. Die höheren Schwierigkeitsgrade frustrieren allerdings: Man kann nur dieselben schlechten Sachen erstehen wie auf »Normal«, das Glücksspiel ist eine reine Farce und nach dem sehr hart erkämpften Sieg gegen einen Dämon erhält man oft nur einen wertlosen Ring als Belohnung. Überdies erschwert das teilweise extreme Lag das gemeinsame Monsterhordenmorden enorm. Von diesen Kritikpunkten abgesehen ent wickelt Diablo 2 aber genug Suchtpotenzial, um mir mindestens ein paar Monate abwechslungsreichen Spielspaß zu bieten. (st)



Ärgerlich: Nach dem hart erkämpften Sieg über diesen heftigen Dämon (auf Albtraum) werden Sie sicher nur ein relativ wertloses Artefakt erhalten!

LUC MARTIN



Seit Wochen ähnelt mein morgendliches Spiegelbild den tumben Zombies aus Diablo 2 frappant. Na und? Klick. Klick klick klick. Vorgestern gelang meiner Zauberin der letzte Levelaufstieg. Klick klick.
Die Story, die Levels, die Gegner – im Albtraum-Modus ist alles schon längst bekannt. Klick. Eigentlich müsste ich mich nach allen Regeln der Kunst schon vor Tagen zu Tode gelangweilt haben. Klick klick. Nichtsdestotrotz erfreue ich mich nicht nur bester Gesundheit (glaube ich wenigstens), sondern auch noch guter Unterhaltung. Eigentlich war ich doch ein anspruchsvoller Rollenspieler. Wie hat Blizzard es geschafft, mich so schnell und vollständig gefangen zu nehmen? Die Antwort ist genauso einfach wie deprimierend: Diablo 2 ist Pokémon für Erwachsene! Sie glauben mir nicht? Überzeugen Sie sich selbst: Statt eines schnuckeligen Tierchens entwickeln Sie Ihren Hauptcharakter, statt des letzten Pokémon suchen Sie verzweifelt das letzte Set Item oder gehen in der Mittagspause online, um mit anderen Spielern zu tauschen. Wie auf dem Pausenhof das Nintendo-Spiel dominiert Diablo 2 die Gespräche in der Raucherecke. Blizzard hat das Ganze nur noch blutrünstig-satanistisch und somit ‚erwachsen' verpackt. Naja, die Namen aller Unique Items kann ich noch nicht auswendig aufsagen...



Poké-Diablo: Auf der Suche nach dem fehlenden Set Item erschlagen wir den tausendsten Giftfürsten.

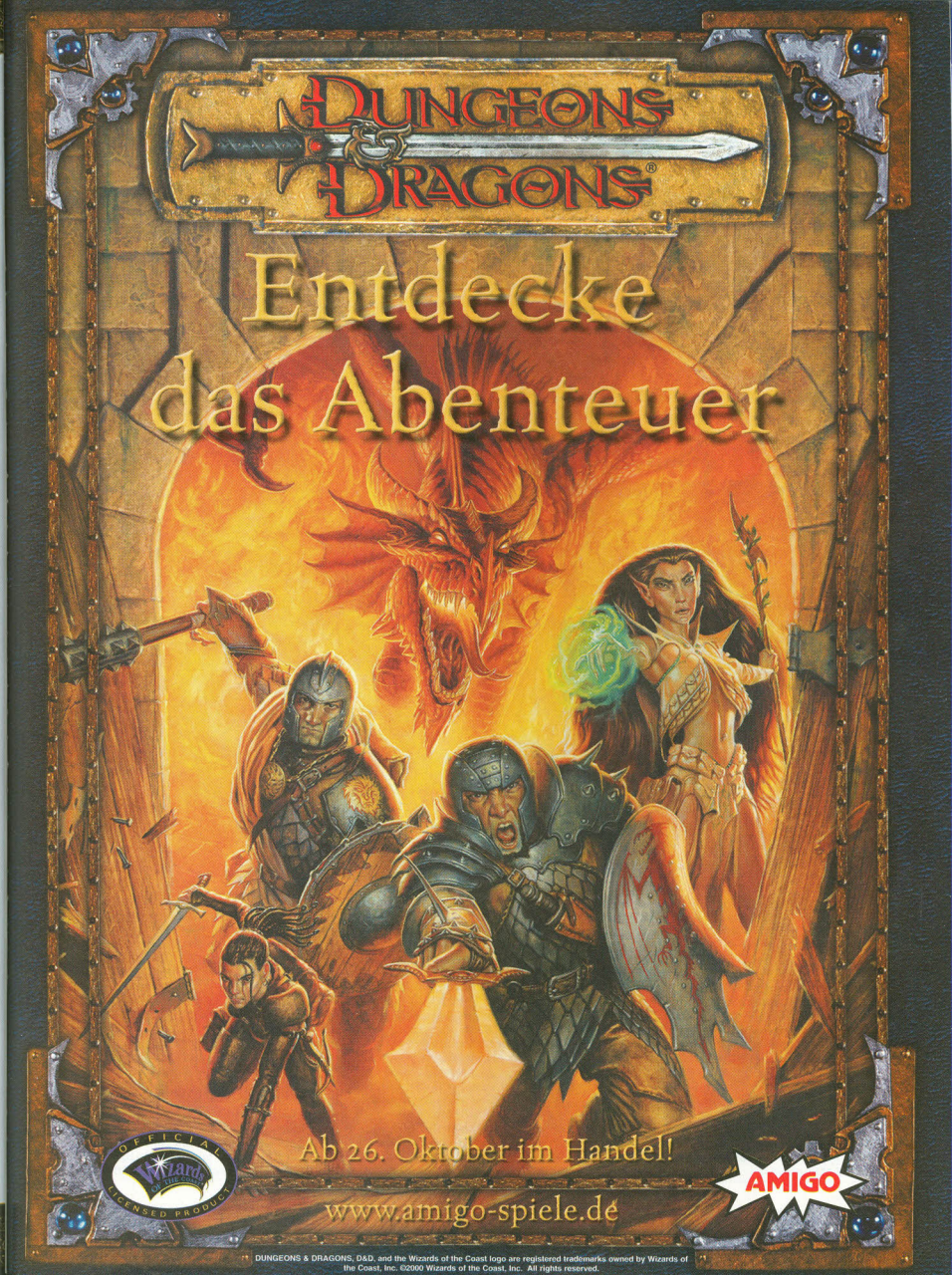
JOE NETTELBECK



»Diablo 2« hat sich bei mir zu einer Beschäftigung für die späten Nachtstunden entwickelt: eine Runde Monster-Metzeln vor dem Zu-Bett-Gehen, sozusagen. Klar, das bringt es mit sich, dass ich nur langsam vorankomme. Das Respawning beim Starten beschert mir häufig neue Viecher-Populationen in Gegenden, die ich schon gesäubert hatte. Aber wissen Sie was? Es stört mich nicht die Bohne! Im Gegenteil, bei diesem Spiel ist mir jeder zusätzliche Erfahrungspunkt willkommen.
Was meinen geliebten Necromancer Kapaun angeht, so komme ich nach wie vor bestens mit ihm zurecht – obwohl mich (in Anbetracht meiner feinmotorischen Defizite) jeder vorher warnte, dass er zu schwierig für mich sei. Von wegen, den Necro muss man eben mit Köpfchen spielen, dann geht es schon. Tja, und nachdem das battle.net mittlerweile ja einigermaßen zu funktionieren scheint, werde ich das demnächst wohl auch im Internet ausprobieren... (jn)



Kapaun kommt mit dem Necromancer gut zurecht...



DUNGEONS & DRAGONS, D&D, and the Wizards of the Coast logo are registered trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc. ©2000 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

IHRE PERSÖNLICHE WUNSCH-CD

Sechs Stunden Downloadzeit? Dreimaliger Abbruch? Data Corruption? Es gibt jetzt einen besseren Weg, an Hunderte von MBytes Spielesoftware zu gelangen: Der bequeme Frei-Haus-Service von PC Player Special und Softunity.



Wenn Sie Diablo 2 im battle.net spielen wollen, müßten Sie erst geduldig die Patches downloaden. Oder Sie besorgen sich die neueste Version bequem mit unserem CD-Service.

Sie würden gerne Updates, Patches und aktuelle Demoversionen zu Ihren Lieblingsspielen besitzen, aber Ihr Draht ins Internet ist zu schwach? Und Sie mögen nicht tausende von Heft-CDs sammeln, um eventuell fündig zu werden? Dann haben wir genau das Richtige für Sie: unsere CD on click. In Zusammenarbeit mit dem Münchner Startup Softunity haben wir für Rollenspieler (und alle anderen) folgenden Service auf die Beine gestellt: Sie suchen sich aus der nebenstehenden Liste jene Software aus, die Sie gerne hätten (einfach ankreuzen). Schneiden Sie die Liste aus (Kopie geht auch) und faxen sie an: Telefqn **(089) 444 29 199**. Oder Sie stecken das Blatt in einen Umschlag, frankieren ihn und senden ihn an:

Softunity AG, Weissenburger Str. 43, 81667 München

Natürlich können Sie auch direkt ins Internet gehen, und dort die gewünschten Spiele zusammenklicken. Loggen Sie sich einfach bei **www.softunity.de** ein, und zwar mit dem Benutzernamen: **PCPLAYER** und dem Passwort: **CDROM** (bitte Groß - und Kleinschreibung beachten). Binnen weniger Tage erhalten Sie dann von uns eine nach Ihren Wünschen gefüllte CD. So etwas gibt´s doch nicht umsonst, oder? Stimmt, auch wir können nicht zaubern, aber immerhin zahlen Sie dafür extrem wenig: Inklusive Porto und Nachnahmegebühr kostet eine CD nur 9,90 Mark. Im Idealfall sind das also gut 600 MByte, die Sie kaum so günstig aus dem Internet downloaden könnten. Falls Sie übrigens mehr als 640 MByte auswählen sollten, dann brennen wir natürlich gleich zwei CD-ROMs - die Zweite zum Preis von 7,90 DM.

Bei unserer Auswahl haben wir uns natürlich auf aktuelle Rollenspiele-Demos, beliebte Spiele, wichtige Patches und die besten Tools konzentriert. Unsere täglich wachsende Datenbank hat allein Dateien zu 1500 Spielen (darunter 200 Demos) sowie 8000 Softwarepakete im Bestand. Falls Sie also noch andere Programme suche, schauen Sie einfach ´mal direkt bei unserem CD-Service vorbei (softunity.com). Falls Sie keinen eigenen Internet-Anschluß besitzen, benutzen Sie doch ein Internet-Café. In solchen Etablissements dürfen Sie in der Regel zwar keine Downloads starten, aber Sie wählen ja auch nur aus und erhalten die CDs per Post an Ihre Privatadresse. Und nun viel Spaß beim Zusammenstellen Ihrer persönlichen CD!

FAX: (089) 444 29 199

Der bequeme Frei-Haus-Service von PC Player Special und Softunity. Einfach das nebenstehende Faxformular ausfüllen, heraustrennen oder kopieren und losfaxen. Fertig !

Spiel	Lizenz/Bezeichnung	Größe in MByte	
Age of Wonders	Demo	44,17	❑
Age of Empires II	Demo	46,81	❑
Baldur´s Gate 1	Demo	33,31	❑
	Patch v1.1.4315	4,19	❑
	Trainer	0,185	❑
	Character Editor	0,175	❑
Catan – die erste Insel	Demo	54,00	❑
Daikatana	Demo	102,45	
Darkstone	Demo	26,05	
Deus Ex	Demo	139,45	❑
	Direct 3D Patch	0,055	❑
Diablo 2	Patch v1.03	0,927	❑
	Trainer	0,409	❑
	Character Editor	0,247	❑
	Multiplayer Trainer	0,168	❑
	Saves-Editor	0,027	❑
Dungeon Keeper 2	Demo	45,08	❑
Final Fantasy	Demo	66,99	❑
Heroes of Might and Magic	Demo	95,45	❑
Icewind Dale	Patch v1.05	3,255	❑
Neverwinter Nights	Video	14,591	❑
Nox	Multiplayer Demo	45,004	❑
	Patch v1.1 dt.	1,239	❑
	Trainer	0,088	❑
	Geldtrainer	0,140	❑
Planescape: Torment	Patch v1.1	3,375	❑
Soulbringer	Demo	46,806	❑
	Trainer	0,010	❑
System Shock 2	Demo	37,38	❑
Vampire: The Masquerade	Demo	87,19	❑
	Patch v1.1-2	2,552	❑
Top Programme/Tools			
MusicMatch Jukebox 4.2	Shareware	4,72	❑
WinZip 8.0	Shareware	1,20	❑
Mozilla m17	Alternativer Webbrowser (für Linux)	7,43	❑
WinAmp 2.65e	Freeware	2,06	❑
Internet Designer Pro 1.9.6	Demo	8,75	❑
Spiel-Zubehör			
ArenaSpy 1.0	Freeware	0,37	❑
GameSpy Arcade Server Browser 1.01	Freeware	3,58	❑
Gamespy 3D 2.20	Freeware	1,51	❑
Softunity Top-Downloads			
Die Rache der Sumpfhühner 1.0	Demo	11,03	❑
MS Internet Explorer 5.5	Freeware	85	❑
Star Office 5.2	Gratis Vollversion	93	❑
Cachemanager	Gratis Vollversion	0,08	❑
First Page 2000 2	Gratis Vollversion	4,87	❑
Registry Optimizer 4.0	Gratis Vollversion	0,05	❑
Quick Connect 97 1.1	Gratis Vollversion	0,41	❑
Web Inspector 1.0	Gratis Vollversion	3,90	❑
Lotus Notes Private Edition R5	Gratis Vollversion	54,12	❑
602PC PRO Suite 2000	Gratis Vollversion	12,80	❑

DIE KONDITIONEN

Wenn Sie das nebenstehende Fax ausfüllen und uns übermitteln, dann erhalten Sie binnen weniger Tage von uns eine nach Ihren Wünschen gefüllte, persönliche CD-ROM. Wir senden die Silberscheibe per Nachnahme. Darum brauchen wir auch Ihre exakt Adresse (siehe den nächsten Kasten) Die CD-ROM gibt´s leider nicht umsonst, aber immerhin zahlen Sie dafür extrem wenig: Inklusive Porto und Nachnahmegebühr kostet die erste CD 9,90 DM. Für jede weitere CD verlangen wir nur 7,90 DM.

IHRE DATEN:

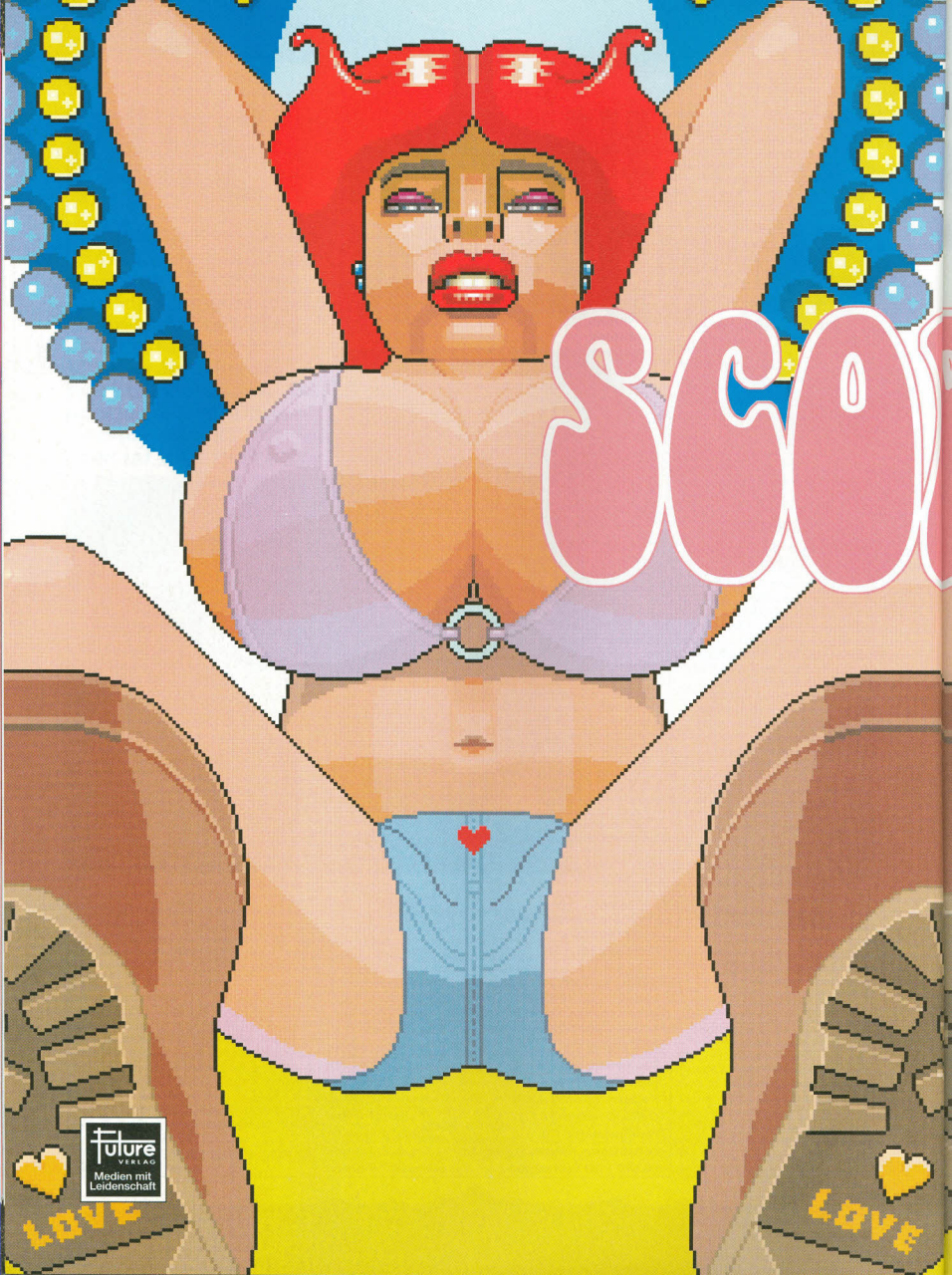
Name

Vorname

Straße

PLZ/Ort

E-Mail


sco
Future
VERLAG
Medien mit
Leidenschaft
LOVE
LOVE

RE MORE!



Kommt gut: Reviews, Previews, Tipps,
Downloads und staendig aktuelle News.

PowerPlay.de
part of the Daily Radar-Network

DAS DUNGEONS & DRAGONS DIABLO 2 ABENTEUERSPIEL

Ein Weg, der in eine Richtung führt, der lässt sich in aller Regel auch andersherum beschreiten. Das dürfte sich Blizzard gedacht haben und drehte daher den sattsam bekannten Spieß einmal um ...

Das Ergebnis dieser Operation ist der welterste Fall, bei dem ein Computertitel als Lizenzgeber für ein Pen&Paper-Rollenspiel fungiert – normalerweise kennt man diese Verbindung ja nur in umgekehrter Weise. Als Lieferant des Regelwerks fungiert niemand Geringerer als Wizards of the Coast mit »Dungeons & Dragons«. Aber keine Bange, natürlich wurden die umfänglichen D&D-Wälzer kräftig eingedampft (bis sie in einer 32-seitigen Broschüre Platz fanden), und zudem an den Diablo-Hintergrund angepasst.



Barbar, geh du voran – wir anderen kommen dann nach... (die Zinnfiguren sind nicht im Spiel enthalten)

BEZUGSQUELLEN

Generell haben Sie zwei Möglichkeiten, wenn Sie sich das Spiel zulegen möchten: Die englische Version ist in der »Diablo 2 Collector's Edition« enthalten, eine Sonderausgabe des Computerspiels, welche bei Importspiele-Händlern im Sortiment ist oder direkt aus den USA bezogen werden kann. Dieser Spaß ist freilich nicht billig: Mit 150 bis 200 Mark müssen Sie schon rechnen, dafür bekommen Sie allerdings zusätzlich das Computerspiel, eine Audio-CD mit dem Diablo-Soundtrack sowie eine DVD mit den Videosequenzen. Die deutsche Fassung ist bei Amigo Spiel + Freizeit GmbH erschienen (erhältlich auch in gewöhnlichen Spielwarenläden) und beschränkt sich auf das Pen&Paper-Rollenspiel. Deshalb kostet sie auch nur etwa 60 Mark. Keine von beiden Fassungen enthält die auf dem Foto erkennbaren Zinnfiguren; diese werden als Set zu je 6 von Wizards of the Coast produziert und separat auf den Markt gebracht. Amigo bietet ein Set für den Gegenwert von circa 42 Goldstücken an...

Bemerkenswert ist in diesem Zusammenhang, dass die Spieldesigner es schafften, den besonderen Reiz des Originals in Bezug auf die zufallsgenerierten Verliese zu erhalten. So oft Sie also eine bestimmte Mission auch spielen, Sie wissen auch hier vorher nie genau, was Sie erwartet! Und das funktioniert so: Im Lieferumfang enthalten sind zwölf bedruckte Pappkartons, aus denen Sie jeweils bis zu fünf vorgestanzte Räume oder Korridore herausdrücken können. Genau genommen sogar doppelt so viele, denn die Kartons sind beidseitig bedruckt.

Dese werden nun nach Zufallskriterien aneinander gelegt, und zwar immer dann, wenn einer der mitspielenden Charaktere eine Tür öffnet. Unter bestimmten Umständen kommen besondere oder gar die so genannten Quest-Räume an die Reihe. Und wenn ein solches Areal erfolgreich absolviert wurde, gilt die Mission ebenfalls als geschafft. Auch die Monsterbegegnungen sowie die Schätze werden ausgewürfelt. Letzten Endes haben wir es hier also mit der Hack-and-Slay-Version des traditionellen Gruppen-Rollenspiels zu tun.

Im Übrigen funktioniert es durchaus wie von der einen oder anderen Seite her gewohnt: Es gibt einen Spielleiter und mehrere Mitspieler. Ersterer gebietet über eine mitgelieferte, sechsteilige Kampagne, die er seinen Schützlingen (die sich stilecht als Barbar, Amazone, Zauberin, Necromancer oder Paladin in den Kampf werfen können) Stück für Stück näher bringt – von der Atmosphäre her erinnert das sehr an die Vorlage, wo man ja auch von einem Dorf (beziehungsweise Basislager) ausgehend seine vielen Teilaufgaben erledigt.

Andererseits hat der Meister hier wesentlich weniger Arbeit als seine übrigen Pen&Paper-Kollegen. Er muss sich nämlich nach Abschluss der Instant-Kampagne im Prinzip nur einen grundsätzlichen Vorwand für weitere Abenteuer ausdenken und vielleicht noch eine grobe Landkarte malen. Bei den traditionellen Rollenspielen hingegen wird von ihm doch eine regelrechte, gut durchdachte Geschichte erwartet.

Die Packung beinhaltet ein Regelheft (32 Seiten), ein »Questbook« mit der Fertig-Kampagne (48 Seiten), einen Tabellenschirm für den Spielleiter, sechs verschiedene Würfel, etliche Pappchips als Spielfiguren, die oben erwähnten Räume und Korridore sowie die benötigten Charakterbögen (sollten vor Spielbeginn kopiert werden). Bis zu 6 Personen einschließlich Dungeon Master können mitmachen, und die Zeitangabe der Hersteller (30 Minuten pro Partie) halten wir doch für leicht untertrieben ... **(jn)**

Evil Islands

Curse of the Lost Soul

Erhältlich ab Ende Oktober!

In einer Welt bevölkert von grausamen Monstern und heimtückischen Zauberern, in der Schwert und Magie die einzigen Gesetze sind, wird es dem Bösen stets gelingen, Deinen Pfad zu kreuzen.
Meistere den kalten Stahl und die hohe Kunst der Magie. Sei Krieger und Diplomat.

- Die besten Elemente aus Strategie und Rollenspiel
- Drei Inseln mit einzigartigen Bewohnern, Kulturen, Monstern und klimatischen Bedingungen
- 3D-Oberfläche mit realen Wetterbedingungen und Nacht- / Tagwechseln
- Veränderungen von Ausrüstung, Gesundheit und Eigenschaften sind im Spiel an den Figuren zu erkennen
- Waffen, Rüstungen und Zaubersprüche können nach dem Baukastenprinzip selbst erschaffen werden
- Bewegungsarten: Gehen, Laufen, Kriechen und Schleichen
- 80 Missionen mit bis zu 100 Stunden Spielspaß
- Internet- und LAN-Mehrspieler-Modus



„Ersteindruck: Sehr gut"
[PC Games 8/00]

„Fishtank hat mit diesem Titel einen viel versprechenden Fisch an der Angel"
[PC Player 8/00]

„...taktische Möglichkeiten ohne Ende"
[PC Joker 8/00]

www.evil-islands.com • www.fishtank-interactive.com • www.nival.com

Lösungsbuch von PRIMA GAMES

PRIMA GAMES · nival INTERACTIVE · fishtank

RITTER OHNE MAUS
DER RPG-URSPRUNG

Kaum zu glauben: Rollenspiele wurden früher ganz ohne die Unterstützung eines Computers gespielt. Wer auf spektakuläre Grafiken und bombastische Soundeffekte verzichten kann, dem eröffnen sich noch heute sagenhafte spielerische Möglichkeiten.



Stellen Sie sich vor: Sie befinden sich in einer Fantasy-Stadt, genauer gesagt, in dessen Bazar. Im geschäftigen Treiben der reisenden Händler und ihrer Kundschaft fühlen Sie sich als Dieb zu Hause – obwohl die Stadtwachen Sie erst dank etwas Überredungskunst hereinließ. Doch dies ist Ihre Welt, und Ihrem geübtem Auge eröffnen sich mit jedem Blick neue Möglichkeiten für gewinnbringende Situationen: Zwei Kaufleute, deren gefüllte Geldbeutel mehr der Mode als der Sicherheit zu dienen scheinen. Der Marktstand eines Schmuckhändlers, dessen einziger Verkäufer nicht ausreicht, um die ganze Auslage überwachen zu können. Oder die Kisten in der

Ecke, welche nachts einen von den am Eingang postierten Wachen nicht ersichtlichen Zugang auf die darüberliegenden Balkone eines Patrizierpalastes ermöglichen werden. Mit einem vieldeutigen Blick entfernen Sie sich von Ihren Mitstreitern, unfähig, der Versuchung länger zu widerstehen.

Die beiden Kaufleute beugen sich gerade interessiert über eine Auswahl südländischer Zinnwaren, als Sie routiniert unauffällig an ihnen vorbei schlendern. Eine leichte Handbewegung und die erste Börse verschwindet in einer versteckten Tasche Ihres Wamses. Einen Schritt weiter baumeln auch vom Gürtel Ihres zweiten Opfers nur noch einige lose Lederbändel. Zu spät sehen Sie die verräterische kleine Rune darauf. Elfische Magie, hier, im Besitz eines Provinzhändlers? Es bleibt Ihnen leider keine Zeit, um dieser unwahrscheinlichen Tatsache auf den Grund zu gehen. Der wütende Aufschrei des Bestohlenen hat bereits eine Wache alarmiert. Verdutzte Passanten zeigen auf Sie und beeilen sich, aus Ihrer Nähe zu verschwinden. Ein Zweikampf würde zuviel Zeit kosten, so bleibt Ihnen nur die Flucht. Dafür käme ein Ablenkungsmanöver gerade recht. Der Obststand gegenüber erscheint Ihnen vielversprechend: eine wohl gezielte Melone dürfte Ihnen genügend Vorsprung verschaffen, um über die nahe Mauer in die angrenzenden Gärten zu entkommen. Sie greifen die reife Frucht mit beiden Händen...

...und müssen feststellen, dass sie als Objekt gar nicht anwählbar ist. Vielleicht könnten Sie über ein Gespräch mit dem daneben stehenden Händler in ein Verkaufsmenü gelangen, in dem sie die Melone kaufen oder stehlen dürften, doch der Gute ist als feindlich markiert und will nicht mit Ihnen reden. Ausserdem wäre die Frucht wahrscheinlich gar nicht als Wurfwaffe verwendbar gewesen. Bleibt wohl nur noch das Laden des Spielstands von vor zehn Minuten. Soviel zur perfekten Illusion. Computer können eben nur das, was ihre Programmierer eingeplant hatten.

Doch es geht auch anders. Wäre Ihr Gegenüber am Tisch nicht Ihr PC, sondern der Spielleiter einer verschworenen Rollenspielrunde, hätte die Wache jetzt wahrscheinlich klebrig-süßen Obstsaft im Gesicht und Ihr diebischer Charakter würde die schmerzhaften Dornen eines Rosenbusches im Garten hinter der Mauer spüren. Wohl würden Ihnen am Küchentisch die revolutionären 3D-Grafiken entgehen, ebenso wie die von einem weltbekannten Orchester eingespielte →





Hintergrundmusik. Auch Ihr nachfolgendes Duell mit der fleischfressenden Wachpflanze würde nicht hektische Momente voller spektakulärer Kampfanimationen bedeuten, sondern zehnminütiges Auswürfeln der benötigten vier Kampfrunden.

Trotzdem nehmen seit Jahrzehnten weltweit Millionen von begeisterten Pen&Paper-Rollenspieler diese Unzulänglichkeiten gerne in Kauf, um dafür von der Flexibilität eines menschlichen Dungeon Masters und von der Wärme einer geselligen Runde profitieren zu können. Grund genug für uns, um mit Papier und Bleistift bewaffnet auf der Suche nach dem magischen Spielwitz in die finsteren Gewölbe der klassischen Rollenspiele einzudringen.

Selbstverständlich Déjà Vu

Zunächst kommt altgedienten Computerrollenspielern alles ganz bekannt vor. Ganz am Anfang steht die gute alte Charaktergenerierung. Wie in hunderten von PC-Spielen zuvor erschaffen wir einen stolzen Recken aus den üblichen Zutaten: Rasse, Klasse & Eigenschaften, wobei die unterschiedlichen Systeme mehr Gewicht auf das eine oder andere legen. Die Generierung dauert allerdings noch länger als bei Wizardry 8 – das Würfeln geht eben nicht so schnell wie die Mausklick-Orgie. Zwar empfehlen die Handbücher, sich mit dem erstbesten erschaffenen Charakter zufrieden zu geben, da sich gerade Schwächen besonders interessant rollenspielen lassen. Das ist durchaus nachzuvollziehen, doch mal ehrlich, wer will schon mit einem hässlich-dämlichen Waldläufer ins große Abenteuer ziehen?

Einige Stunden später haben wir unseren frischgebackenen Jungheldden auf einem Charakterbogen verewigt, seine Fertigkeiten und Ausrüstung ausgesucht und ihm – ganz wichtig – eine Hintergrundgeschichte verpasst. Der Charakter wird dem Spielleiter überreicht, welcher versucht, die aktuelle Heldengruppe möglichst intelligent in seine – hoffentlich gut vorbereitete – Kampagne einzubinden.

Eine Rollenspielrunde besteht üblicherweise aus drei bis sieben Spielern und dem Spielleiter. Man versammelt sich meist rings um einen Tisch. Jeder Spieler hat vor sich die unverzichtbare Bleistift&Papier-Kombination (daher Pen&Paper) liegen, zusammen mit einer Kurzfassung der Regeln für die Spieler und einem Säckchen mit Würfeln aller Arten: vom Tetraeder über den gemeinen Sechsseiter bis zum komplexen Gebilde mit zwanzig gleichen Flächen. Am Kopf des Tisches sitzt der Spielleiter, der für sein Material wesentlich mehr Platz benötigt. Hinter einem Sichtschutz versteckt hat er oft nicht nur stapelweise Regelbücher, sondern auch Unmengen an eigenen Notizen versteckt, mit denen er Details zu allen Lokalitäten, Monstern und Nichtspielercharakteren griffbereit hält.

Zu Beginn der Session wird den Spielern ihre Ausgangssituation erläutert, was zu einer sehr ausführlichen Beschreibung des ganzen Königreiches inklusive Geographie und Geschichte ausarten kann, manchmal aber auch nur aus einer knappen Beschreibung der unmittelbaren Umgebung besteht. In jedem Fall wird den Spielern ein Grund gegeben, loszuziehen und sich ins Abenteuer zu stürzen. Das können eine akute Bedrohung, Aussicht auf Ruhm und Reichtum oder vielleicht auch ein geheimnisvolles Rätsel sein.

Jeder der Spieler sollte nun so konsequent wie möglich die Rolle seines Charakters übernehmen – sich überlegen, wie dieser mit der Situation und mit seinen Mitstreitern umgehen würde. Entscheidet ein Spieler, dass sein Charakter eine Handlung durchführt, erwähnt er dies, worauf ihm der Spielleiter erklärt, was die Folgen davon sind. Bei einer genaueren Untersuchung der Umgebung erzählt der Spielleiter jeweils, was genau der Charakter sehen oder auch hören kann. Bewegt er sich weiter, verrät der Spielleiter, welche neue Situation sich dem Spieler bietet. Manche Handlungen benötigen einen Würfelwurf, welche der Spieler selbst ausführt. So hängen Erfolg oder Misserfolg manchmal von seinem Würfelglück ab.

Gruppendynamik

Viele Teams verwickeln sich dabei gerne in lange Diskussionen, wie genau man weiter vorgehen möchte. Andere bevorzugen schnelle und unüberlegte Aktionen, oft ohne vorher einen Konsens innerhalb der Gruppe abzuwarten. Es ist dabei die Aufgabe des Spielleiters, den Spielern einerseits volle Entscheidungsfreiheit über ihre Charaktere zu überlassen, sie anderseits aber immer wieder in die Handlung einzubeziehen, damit weder der Spass noch die Spannung im Spiel verloren gehen. Es ist keineswegs so, dass Spielleiter und der Rest der Gruppe gegeneinander spielen. Kein Spielleiter darf beabsichtigen, seine Spieler zu besiegen, das wäre auch viel zu einfach. Dafür braucht er ihnen bloß eine Orkarmee entge-

WAHRHAFT WEHRHAFTE WOCHENENDKRIEGER

Eines schönen Nachmittags irgendwo im ländlichen Deutschland: Ein älteres Ehepaar auf seiner sonntäglichen Wandertour nähert sich einer verkommenen Burgruine am Waldrand. Vogelgezwitscher, ein leichter Wind streift das hohe Gras. Plötzlich zerstört unmenschliches Gejohle aus dem Wald die Idylle. Schwarzbepelzte Gestalten mit prominenten Unterkiefern und bizarren Waffen brechen aus dem Unterholz hervor. Die Rentner haben Glück: die Orks scheinen in der Ruine fettere Beute gewittert zu haben. Dort hat eine merkwürdige Truppe die Mauern erklommen und bereitet sich auf den Ansturm vor. Bogenschützinnen mit Spock-Ohren, junge Männer mit falschen Bärten und übergrossen Roben, hie und da ein schwerbewaffneter Hüne in glitzerndem Kettenhemd. Als die beiden Streitkräfte aufeinandertreffen, erklingen zwar Kampf- und Schmerzensschreie, nicht jedoch das Scheppern von Stahl auf Stahl,



Echte Highlander: Im schottischen Hochland versammeln sich die ganz harten Live-Rollenspieler.

obschon mächtige Hiebe gekonnt pariert werden. Ein Nachzügler unter den Orks scheint die beiden Zuschauer nun doch noch entdeckt zu haben, schreitet auf sie zu und grüsst freundlich, erwähnt, dass dies eine private Veranstaltung sei und bittet, den eingejagten Schrecken zu entschuldigen.

Solange es das Wetter erlaubt, finden jedes Wochenende irgendwo in Deutschland mehr als ein Dutzend derartiger Veranstaltungen statt. Unter der Bezeichnung Live-Action-Rollenspiele oder LARP treffen sich dort jeweils etwa 50 bis 200 eingefleischte Rollenspieler, denen die gemütliche Runde am heimischen Esstisch nicht mehr reicht. Statt dessen mietet man sich ein altes Gemäuer samt Umland, kleidet sich selbst als Rollenspielcharakter ein und wappnet sich mit einem Arsenal ungefährlicher Latexwaffen. Die Spieler übernehmen die Rolle ihres gewählten Charakters und werden diese bis zum Ende der Veranstaltung nicht mehr ablegen – Tag und Nacht. Egal, ob man mit anderen Spielern spricht, isst, kämpft oder schläft, die Welt um die Spieler herum wird als Fantasyreich wahrgenommen. Was immer in den nächsten paar Tagen geschieht, ist Teil des Spiels. Und gekämpft wird nach ausgefeilten Regeln. Damit sich Spieler nicht bloß duellieren, sondern mit einer Hintergrundgeschichte unterhalten werden, sind etwa die Hälfte der Teilnehmer Nichtspielercharaktere. Und eine Gruppe von Spielleitern hat schon vorher einen Plot ausgearbeitet. Als Lohne gibt es Erfahrungspunkte... Falls Sie sich ausführlicher über derartige Veranstaltungen informieren möchten, hilft zum Beispiel www.larpkalender.de weiter.

genstellen und die Sache wäre besiegelt. Vielmehr geht es darum, die Spieler und im Endeffekt auch sich selbst beim Spiel zu unterhalten. Tote Charaktere stimmen die Truppe alles andere als fröhlich, schließlich hängen die Spieler teilweise gar sehr an ihren Geschöpfen. Fast so unvorteilhaft wie missliebige Spieler sind gelangweilte Zeitgenossen. Ziel ist es also, eine ständige Herausforderung zu bieten, ohne aber unfair zu werden.

Zwei elementare Teile des Rollenspiels sind Kämpfe und Dialoge. Bewaffnete Konflikte bringen Action ins Spiel, ohne aber hektisch zu werden. Hier bemüht der Spielleiter das Regelwerk. Darin werden die Kampfeigenschaften genau definiert. Die Spieler entscheiden rundenweise, wie sie sich verhalten wollen. Oft wird hierzu ein Lageplan skizziert, auf dem sich die Charaktere und Monster als Miniaturen wiederfinden. Das Ausspielen der Kampfrunden benötigt natürlich geraume Zeit, da jeder Schlag zumindest einen Wurf samt darauffolgender Berechnung verlangt. Da jedoch jeder Würfel über Erfolg oder Misserfolg entscheidet, verkommt dies trotzdem nicht zu öder Rechnerei.

Dialoge hingegen funktionieren fast komplett ohne Regeln. Der Spieler spricht dabei in der Rolle seines Charakters direkt mit dem Spielleiter, der die Rolle der angesprochenen Person übernimmt. Dabei ist ein Gespräch zu keiner Zeit auf vorgegebene Fragen und Antworten beschränkt, sondern entwickelt sich völlig frei. Es liegt – wie überhaupt alles im Spiel – im Ermessen des Spielleiters, was er den Spielern verrät.

Egal, ob die Heldentruppe erfolgreich war oder nicht, irgendwann ist der schönste Rollenspielabend zu Ende, und die Kampagne muss zu einem anderen Zeitpunkt fortgesetzt werden. Zuvor werden die Spieler aber noch für die Mühen des Tages belohnt: Es kommt zur Verteilung der Erfahrungspunkte. Anders als in den Computerspielen werden während des Abenteuers keine Punkte verteilt. Belohnungen gibt es nicht nur für besiegte Gegner, sondern auch für gelungene Zauber, angewendete Fertigkeiten, erbeutete Schätze oder einfach für gutes Rollenspiel. Wer sich mehr Mühe gegeben hat, bekommt dadurch auch mehr Punkte. Besonders glückliche Spieler dürfen den Abend dann feierlich mit dem ersehnten Levelaufstieg beschließen.

Der Mühsal Lohn

Und der magische Spielwitz, haben wir den gefunden? Aber sicher doch! Er lässt sich schwer darstellen, darum unser Rat an den interessierten Leser: Probieren Sie's selbst mal aus. Sicher, es benötigt eine ganze Menge Vorarbeit, um bis zum wahren Spielspaß vorzudringen. Dies ist keineswegs Diablo 2, in das man sich ohne Vorwissen hineinstürzen kann. Selbst abgespeckte Varianten wie die D&D-Version von Diablo 2 oder andere Einstiegspakete verlangen ein ganzes Stück Vorbereitung. Doch wer sich die Zeit nimmt und sich – am besten in Begleitung erfahrener Spieler – auf ein Abenteuer einlässt, wird reichlich belohnt. Denn selten wird soviel gelacht, geneckt und gescherzt wie in einer geselligen RPG-Runde.

Wer noch mehr erfahren möchte, dem bieten die nachfolgenden Seiten einen Einblick in die schier endlosen Welten der unzähligen Pen&Paper-Rollenspiele. **(luc)**

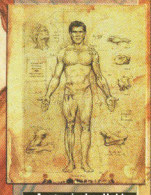


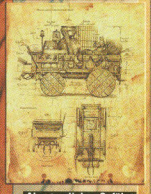
DUNGEONS & DRAGONS


Menschliche Packesel


Göttliche Zeichen


Magische Macht


Anatomischer Held


Abenteuerliches Gefährt

Wie so viele andere verschlang der amerikanische Collegestudent Gary Gygax zu Beginn der 70er Jahre die in Mode gekommenen Werke des Fantasy-Autors J. R. R. Tolkien. Um als Fan von Stragegiespielen mit Zinnsoldaten die epischen Schlachten um Mittelerde nachspielen zu können, entwickelte er zusammen mit ein paar Kumpels ein eigenes kleines Regelwerk für Fantasy-Kriege.

Inspiriert von den Taten von Aragorn, Gandalf und Konsorten sollte man mit speziellen Helden-Einheiten neben großen Feldschlachten auch Abenteuer bestehen können, in denen man sich in verwinkelten Kerkern taktische Kämpfe mit Orks und anderen Monstern lieferte. Schließlich überarbeitete Gygax auf Anregung begeisterter Spieler sein System nochmals mit Schwergewicht auf heroische Abenteuer: Dungeons & Dragons war geboren.

Der erste Fortschritt

Angesichts des schieren Erfolgs von D&D, zunächst als Geheimtip unter Studenten, dann mehr und mehr als Massenphänomen, wuchs Gygax' Bude in Rekordzeit zu einem großen Verlag heran. Neben immer neuen Szenarien entstand 1980 die erweiterte Variante Advanced Dungeons & Dragons (AD&D), welche das Spiel vom Grundprinzip aus Höhlenerforschung und Monstergemetzel zu dem erweiterte, was wir heute unter Rollenspiel verstehen: konsequente Charakterentwicklung, komplex ausgestaltete, phantastische Welten und Regeln, welche jede mögliche Handlung der Spieler simulieren können. Als 1989 zusammen mit der zweiten Edition von AD&D die Computerumsetzung »Pool of Radiance« von SSI erschien, befand sich TSR im Zenit seines Erfolges. Fünf Jahre später war die Firma praktisch ruiniert – womöglich eine Folge der Konkurrenz durch Computerspiele?

Nachdem TSR vor kurzem zusammen mit Wizards of the Coast vom Spielzeug-Riesen Hasbro aufgekauft wurde, weht jetzt wieder ein frischer Wind durch die Lande der Drachen und der Kerker. Begleitet von einer monumentalen einjährigen Marketingkampagne, wie man das bisher nur im Computerspielebereich kannte, erschien im August die dritte Edition von

Der Urvater aller Rollenspiele erstrahlt diesen Herbst im neuen Glanz seiner dritten Edition.

AD&D, der Einfachheit halber wieder Dungeons & Dragons benannt.

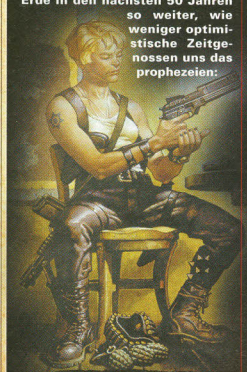
Zugrunde liegt der neuesten Inkarnation dasselbe Prinzip, das schon seine Vorläufer auszeichnete: ein auf Charakterklassen basierendes Rollenspielsystem im Fantasy-Ambiente mit Schwergewicht auf Kämpfe und Magie. Um dringend benötigte neue Marktsegmente zu erschließen und die von Computerspielen verwöhnte junge Generation anzusprechen, hat man jedoch die zahllosen Sonderregeln der zweiten Edition vereinheitlicht und lästige Ausnahmen eliminiert. Egal, ob Schwertstreich, Taschendiebstahl oder Feuerball: Sämtliche Berechnungen folgen nun einem Grundmuster, wodurch das Nachschlagen im Handbuch nur noch ganz selten notwendig wird. Fast alle benötigten Informationen enthält der Charakterbogen.

Die Grundregeln wurden um Fertigkeiten und besondere Fähigkeiten ergänzt. Fertigkeiten besitzt jetzt nicht mehr nur der Dieb, sondern jede Charakterklasse im Spiel. Zusammen mit den besonderen Fähigkeiten wie »Pfeile ablenken« oder »Beidhändigkeit« erlauben sie mehr Unabhängigkeit vom engen Korsett der Charakterklasse. Wer einen Level aufsteigt, darf dies nun in der Klasse seiner Wahl tun, unabhängig von der Rasse. Es gibt mit dem starken, aber dämlichen Halbork eine neue Rasse. Und zwei weitere Klassen: Mönch (Kampfkunstexperte) und Barbar (wilder Krieger). Alles in allem macht das neue Regelwerk einen abgerundeten, übersichtlichen und modernen Eindruck. Amigo Spiele arbeitet gerade an der deutschen Version. Preise und weitere Informationen unter: www.amigo-spiele.com

Übrigens: Im Winter läuft ein D&D-Film an. Name? Na wie wohl: Dungeons & Dragons! **(luc)**

SHADOWRUN

Von den BattleTech-Machern FASA stammt ein Rollenspiel mit originellem Szenario. In Shadowrun entwickelt sich unsere Erde in den nächsten 50 Jahren so weiter, wie weniger optimistische Zeitgenossen uns das prophezeien:



Zunächst schreitet die Spaltung der Gesellschaft zwischen Arm und Reich weiter fort. Nur, wer sich vom Staat per Identifikationsnummer registriert lässt, kann von den staatlichen Institutionen profitieren. Der ganze Rest der Bevölkerung lebt illegal und muss sich alleine durchschlagen. Die großen Nationalstaaten unserer Tage sind zerfallen, übrig geblieben sind Stadtstaaten, autonome Riesenkonzerne und der Anarchie überlassene Gebiete. Seuchen haben die Weltbevölkerung auf einen Bruchteil reduziert. Immerhin ist der technologische Fortschritt währenddessen weitergekrochen. Ein Interface zwischen Mensch und Maschine erlaubt biomechanische Implantate und eine Direktverbindung zwischen Gehirn und Computer. Das Internet hat sich zu einer chaotischen Matrix entwickelt, die nur noch von spezialisierten Hackern oder hochentwickelter KI navigiert werden kann.

Ach ja, und dann ist die Magie zurückgekehrt. Gewöhnliche Mitbürger mutierten zu Zwergen, Trollen und Elfen. Auch Drachen sind wieder da und herrschen in Menschengestalt heimlich über Staaten und Konzerne.

Die Spieler sind Shadowrunner, die im gesetzlosen Raum zwischen Staaten und Konzernen zwielichtige Aufträge übernehmen.

ADVANCED D&D

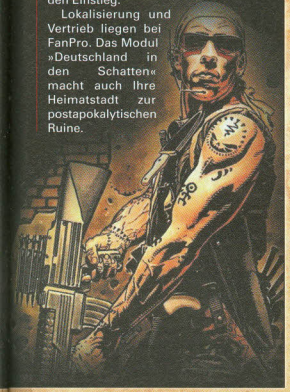
Wohl nicht alle Rollenspielveteranen werden an der neuen 3rd-Edition der Regeln ihre Freude haben. Viele Spieler besitzen schon eine ausführliche Bibliothek an Büchern und Extras zur zweiten Edition von AD&D und sehen die neuen Produkte als Geldmacherei.

Tatsächlich beeindruckt die zweite Edition mit der sicherlich größten Auswahl an Sonderregeln und vor allem Szenarien. Ob Vergessene Königreiche, Dark Sun, Dragonlance, Ravenloft oder Planescape: die verlockenden Reiseziele für Rollenspieler sind genauestens dokumentiert und versorgen jeden Spielleiter mit genügend Nachschlagewerken für jede Lebenslage. Seit Amigo Spiele sich für die deutsche Version verantwortlich zeichnet, sind die Bücher auch hierzulande zu sehr fairen Preisen erhältlich. Wenn Sie sich mit Niewinter statt Neverwinter und Baldurs Tor statt Baldur's Gate nicht anfreunden können, dann seien Ihnen die Second-Hand-Angebote mancher Spielehändler empfohlen, wo so manches neuwertige Material zum Schnäppchenpreis zu haben ist.

Übrigens lassen sich die Bücher der zweiten Edition mit wenig Aufwand auch für die neuen Regeln abändern. Eine kurze Anleitung hierzu sollte gratis in jedem gute sortierten Spielefachgeschäft aufliegen. Zum Glück, schließlich werden viele Szenarien erst in den nächsten Jahren oder gar nie (Dark Sun, Planescape) für die dritte Edition erscheinen.

Nicht nur das Szenario ist außergewöhnlich, auch das Regelwerk entspricht nicht den gängigen Normen. So gibt es keine Erfahrungsstufen, nur Karmapunkte, welche direkt in verbesserte Eigenschaften und Fähigkeiten umgewandelt werden können. Ein einheitliches Würfelsystem erleichtert zudem den Einstieg.

Lokalisierung und Vertrieb liegen bei FanPro. Das Modul »Deutschland in den Schatten« macht auch Ihre Heimatstadt zur postapokalytischen Ruine.





DAS SCHWARZE AUGE

Vom ehemaligen Spieleimporteur FanPro entwickelt, war das Schwarze Auge 1984 das erste eigenständige deutsche Rollenspiel. Erst mit diesem recht einsteigerfreundlichen Regelwerk wurden Rollenspiele auch hierzulande zum verbreiteten Hobby. Mittlerweile hat DSA in Deuschland eine ähnlich dominante Stellung inne wie D&D in den USA.

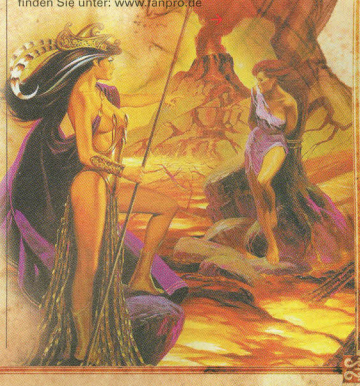
Auch das Schwarze Auge bietet eine klassische Fantasy-Welt mit Magiern, Elfen und Zwergen. Darin wählt man für seinen Charakter eine Klasse aus, wobei nichtmenschliche Rassen jeweils eine eigene Klasse darstellen. Neben den Charaktereigenschaften, bei denen es interessanterweise auch negative Kategorien wie Goldgier oder Jähzorn gibt, besitzt jeder Charakter eine breite Auswahl an Fertigkeiten. Während jede Klasse eine gewisse Affinität für einzelne der über 50 zur Verfügung stehenden Fertigkeiten hat, kann ein Charakter mit genügend Ausdauer dennoch jede beliebige Fähigkeit erlernen.

Weiter zeichnet sich das Schwarze Auge durch sein einfach zu beherrschendes Kampfsystem aus, welches sich mit Sonderregeln ausbauen lässt. Das Magiesystem mit seinen über hundert Zaubersprüchen ist gut ausbalanciert. Zauberer erlernen mit ansteigender Erfahrung mehr Zaubersprüche, werden aber nie dominant. Auch erfahrene Kämpfer werden nicht zu unaufhaltsamen Mordmaschinen, sondern lernen eher neue Fertigkeiten. Dadurch entwickeln sich bei DSA erfrischend glaubhafte Helden.

Ganz allgemein wurde versucht, die Welt Aventurien möglichst realistisch zu gestalten. So entstand ein echt wirkender, spätmittelalterlicher Kontinent – mit etwas Magie angereichert. Da ganz Aventurien auf deutsch ersonnen wurde, wirken die Namen und Orte weit weniger unecht wie bei Import-Systemen.

Neben zahlreichen Regelerweiterungen sind bei FanPro bereits über hundert Abenteuermodule entstanden. Außerdem veröffentlichte Heyne gut 30 kurze DSA-Romane, welche das Leben in Aventurien unterhaltsam illustrieren. Übrigens lassen sich die Länder des Schwarzen Auges mit der inzwischen etwas betagten Nordland-Trilogie von Attic auch am PC besuchen.

Preise und weitere Informationen finden Sie unter: www.fanpro.de





VAMPIRE: DIE MASKERADE

Der einzige ernsthafte Konkurrent für Dungeons & Dragons in den USA heißt derzeit Vampire: the Masquerade (zu deutsch: Die Maskerade) von White Wolf. Im Computerspielebereich hat das System diesen Sommer Aufmerksamkeit erlangt, denn mit »V: tM – Redemption« erschien eine umstrittene PC-Umsetzung. Nicht minder kontrovers wird die zugrundeliegende Pen&Paper-Version gesehen.

Das Szenario von Vampire ist kein Fantasy-Reich und auch nicht die ferne Zukunft, sondern unsere gute alte Erde – oder zumindest White Wolfs Vorstellung davon. Freunde von Verschwörungstheorien und übernatürlichen Phänomenen werden sich gleich zu Hause fühlen: die ganze Welt ist unterwandert von geheimen Bünden dämonischer Wesen. Vampire sind dabei nur eine Art unter vielen. Sie nehmen allerdings im Spiel die Hauptrolle ein und sehen sich als die von Gott verfluchten Nachkommen Kains. Des weiteren existieren auch Werwölfe, Magier, Wechselbälge und andere. Jeder Sorte wurde ein eigenes Basisrollenspiel in White Wolfs »World of Darkness«-Serie gewidmet. Die blutsaugenden Flattermänner ziehen schon seit Jahrhunderten im Hintergrund die Fäden der Weltgeschichte. Nur offen zeigen dürfen sie sich nicht, daher die namensgebende Maskerade. Denn die Untoten sind weit in der Unterzahl, und vergangene Versuche, offen die Macht zu übernehmen, sind am erbitterten Widerstand der Sterblichen gescheitert. So lebt man als Vampir halt im Verborgenen oder tarnt sich als Normalsterblicher und schmiedet Intrigen gegen die Menschheit, am liebsten aber gegen verfeindete Vampire. Denn die Blutsauger sind sich uneins. In diverse Clans und Blutlinien aufgespalten rangelt man innerhalb der Clanhierarchien



DEADLANDS: THE WEIRD WEST

Anno 1877 im Wilden Westen: Der amerikanische Bürgerkrieg ist noch immer im vollen Gange, während Indianerstämme die Gelegenheit wahrgenommen und Teile ihrer alten Stammesgebiete zurückerobert haben. In Kalifornien, das nach dem großen Beben von '68 größtenteils im Meer versunken ist, hat man ein neues, wertvolles Metall gefunden. Das ergibt eine saftige Goldgräberstimmung mitsamt Schattenseiten. Mangels starker Zentralgewalt ist der Westen wilder denn je. Und seit kurzem lässt eine böse Macht die Toten wieder wandeln...

Das alles entspricht zwar nicht der historischen Realität, dafür bildet es einen spannenden Hintergrund für ein hochinteressantes Rollenspiel. Für Ihr Alter Ego in Deadlands steht Ihnen zwar keine Auswahl an Rassen zur Verfügung, dafür vom Scharfschützen über den Desperado, den Falschspieler, den Priester und den verrückten Wissenschaftler bis zum Schamanen eine schillernde Auswahl an erfrischend unverbrauchten Charakterklassen. Da Magie wieder zu funktionieren scheint, wird der Wilde Westen um ein interessantes Element bereichert. Speziell in Kombination mit der boomenden Wissenschaft und Technik entfalten

wie auch zwischen einzelnen Clans um Macht. Denn eigentlich bestimmen Alter und Reinheit des Blutes über die Position in der Vampirgesellschaft, doch im Zweifelsfall tut's eben auch die schiere Macht.

Als Vampir besitzt man je nach Rang, Blutlinie und Clan spezielle geistige und körperliche Eigenschaften, beispielsweise geschärfte Sinne oder Gestaltwandlungen. Diese Fähigkeiten beziehen ihre Energie aus dem Blut von Sterblichen, weshalb ein Vampir regelmäßig den roten Saft nachtanken gehen muss. Dabei dürfen die Sterblichen jedoch keinenVerdacht schöpfen. Merke: Wer die Maskerade gefährdet, wird von allen anderen Vampiren gejagt.

Eigentlich bezeichnet White Wolf sein Spiel gar nicht als Rollen-, sondern vielmehr als Erzählspiel. Es baut viel weniger als andere Rollenspiele auf Kampf- und Magiesystem auf. Der Spielleiter entscheidet individuell, wie groß die Erfolgschancen einer Handlung sind. So kann er sich viel mehr auf die Geschichte konzentrieren, mit der er seine Spieler in seinen Bann zieht.

Das düstere Szenario, welches je nach Bedarf im Mittelalter oder in der Neuzeit spielt, ist zwar sehr reich, aber auch ziemlich blutrünstig und morbide – und damit sicher nicht jedermanns Sache. Zarte Gemüter sollten vorher probespielen. Preise und Infos: white-wolf.de

sich Möglichkeiten, die nicht mal Will Smith in Wild West begegnet wären.

Das Regelwerk ist da eher konventionell, aber dafür konsequent durchdacht und mit einigen netten Innovationen. Leider existiert bislang noch keine deutsche Übersetzung von Deadlands, es sollte aber in gut bestückten Fantasyshops aufliegen und stellt keine allzu hohen Anforderungen an Ihre Englischkenntnisse. Noch mehr würden wir uns natürlich eine PC-Umsetzung wünschen: Preise und weitere Informationen unter: www.peginc.com



KLEINES ROLLENSPIELER-ABC

Rollenspieler werfen mit Fachbegriffen und vor allem Abkürzungen nur so um sich. Damit Sie das bald auch können, hier ein kurzes Glossar der wichtigsten Ausdrücke.

Charakter (m.); *auch* SC *oder* PC
Einzelne, detailliert beschriebene Spielfigur in einem Rollenspiel, die von einem Spieler als alter ego kontrolliert wird.

Eigenschaften (f.; Pl.); *auch*: Attribute
Ein Satz von Zahlenwerten, welche die grundlegende körperliche und geistige Veranlagung eines Charakters anzeigen. Meist aufgeteilt in Stärke, Intelligenz, Geschicklichkeit, Widerstandsfähigkeit, Weisheit, Charisma und ähnliche. Verändern sich beim Levelaufstieg meist nur geringfügig.

Erfahrungspunkte (m.; Pl.) *auch*: EP *oder* XP (für Experience)
Numerischer Wert, der die erworbenen Erfahrungen eines Charakters beschreibt. Erlebnisse, speziell erfolgreiche Kämpfe, werden mit XP belohnt. Wenn ein Charakter ein festgesetztes Limit akkumuliert hat, darf er in einen höheren Level aufsteigen.

Erfahrungsstufe (f.) *auch*: Level
Rang eines Charakters innerhalb seiner Klasse. Eine höhere E. erreicht ein Charakter, wenn er eine bestimmte Menge an Erfahrungspunkten gesammelt hat. Dies wird oft mit einer Verbesserung einzelner Fertigkeiten, der Entwicklung neuer Fähigkeiten sowie einer Erhöhung des Trefferpunktemaximums belohnt.

Fertigkeiten (f.; Pl.); *auch*: Skills
Werte, welche die Beherrschung erlernbarer Fähigkeiten eines Charakters beschreiben. Beispiele: Fechten, Alchimie oder Stehlen. Sie können üblicherweise bei einem Levelaufsteig gesteigert werden.

Klasse (f.) *auch*: Charakterklasse
Gewählter Beruf oder Karriere eines Charakters. Klassische Beispiele hierfür sind Kämpfer, Zauberer, Priester oder Dieb. Diese Auswahl wird üblicherweise durch die Rasse und die Eigenschaften des Charakters eingeschränkt.

Live-Action-Rollenspiel (n.); *auch*: LARP
Eine Weiterführung des Rollenspiel-Gedanken aus der reinen Imagination in reale Umgebungen. Dabei werden PCs und NPCs tatsächlich von Spielern verkörpert, um das Erlebnis zu verstärken. Als Kulisse dient meist ein verlassenes Gemäuer (Burg, Ruine etc.) oder ein menschenleerer Landstrich (Wald, Steinbruch etc.). Die meisten Aktionen werden von den verkleideten Spielern nach Regeln ausgeführt oder zumindest angedeutet, anstatt mit Würfeln simuliert.

Nichtspielercharakter (m.); *auch*: NSC *oder* NPC
Vom Spielleiter kontrollierte Spielfigur in einem Rollenspiel. Unterscheidet sich vom gemeinen Monster, da sie zu weitergehender Interaktion mit einem Charakter fähig ist.

Pen&Paper (englisch für: ‚Stift und Papier'); *auch*: P&P
Klassische Variante des Rollenspiels, welches ohne Spielbrett, sondern nur mit Papier und Bleistift gespielt wird. Gebräuchlich zur Abgrenzung gegenüber den alternativen Computer-, Online- und Live-Action-Rollenspielen.

Rasse (f.; sg.)
Biologische Klassifikation eines Charakters. Neben Menschen stehen meist Zwerge und Elfen, je nach Thema manchmal auch Ausserirdische zur Verfügung. Die Rasse eines Charakters gibt Grenzen für seine Eigenschaften vor und beschränkt oft die Auswahl an möglichen Klassen.

Regelwerk (n.); *auch*: Rollenspiel-System
Zumeist ausführliche Sammlung von Regeln, mit welchen der Spielleiter die imaginäre Welt simuliert. Das R. dient als Interface zwischen den Spielern und der Spielwelt, mit welchem die Auswirkungen ihrer Entscheidungen ermittelt werden.

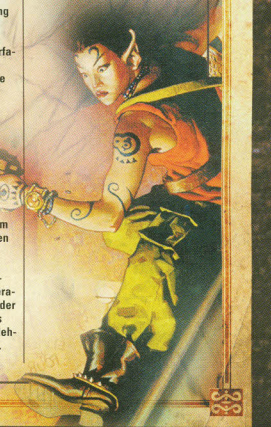
Rollenspiel (n.); *auch*: RPG (engl. Abkürzung für: Role Playing Game)
Spiel für einen oder mehrere Spieler mit einem Spielleiter. Jeder Spieler übernimmt darin die Rolle eines Charakters, der vom Spielleiter mit einer imaginären Situation, üblicherweise eine Anzahl von Aufgaben in einer Fantasy- oder Science Fiction-Welt, konfrontiert wird. Er interagiert mit dieser Situation aus der Perspektive seines Charakters mit Hilfe eines Regelwerks. Mehrere Spieler bilden dabei i.d.R. eine Party (=Team).

Rüstungsklasse (f.); *auch*: RK *oder* AC (= armor class)
Wert eines Charakters, der die Schwierigkeit beschreibt, ihn zu treffen. Die R. kann einerseits mit stärkeren Rüstungen, andererseits mit verbesserten Ausweichfähigkeiten gesteigert werden.

Spielleiter (m.); *auch*: Dungeon Master *oder* DM
Der Spielleiter beschreibt eine imaginäre Welt, in der Sie sich bewegen können. Zudem verschafft er Ihnen mit einer spannenden Geschichte eine höhere Motivation, sich auf das Abenteuer einzulassen. Bei Computerrollenspielen übernimmt üblicherweise der Computer diese Funktion.

Trefferpunkte (m.; Pl.); *auch*: TP *oder* Hitpoints
Dieser Wert zeigt den momentanen Gesundheitszustand eines Charakters im Verhältnis zum möglichen Maximum an. 0 HP bedeutet meist den Tod. Hitpoints werden in sehr vielen Computerspielen – auch anderen Genres – verwendet.

Wx (x = 4, 6, 8, 10, 12, 20 oder 100); *auch*: dx
Zufallswert, welcher durch den Wurf eines Würfels mit x Seiten ermittelt wird. In Rollenspielen sind Würfel das bevorzugte Mittel, um den Einfluss von Glück und Zufall in der Spielwelt zu bestimmen.



Rollenspiel für Profis

VAMPIRE: DIE MASKERADE

Pastoren und Holzpfähle im Mittelalter, HIV und Blutkrebs in der Gegenwart: das Vampirdasein ist ein Kreuz. Erleben Sie es selbst, Knoblauchphobie inbegriffen.

HERSTELLER: Activision **TESTVERSION:** gepatchte Version 1.1 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 4 (Netzwerk, Internet) **3D-GRAFIK:** Direct3D **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/ 300, 64 MB RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium III/500, 128 MB RAM, **www.activision.de**



Auch wenn die Gestik es anzudeuten scheint: Dieser Kahlkopf war weder Bundestrainer noch Torwart...



Wo ist hier der verflixte Geheimgang zum Setiten-Tempel?



Graf Orsi, der Vampirprinz von Wien, hat einen Auftrag für Sie.



FAKTEN

- 2 unterschiedliche Epochen (Mittelalter und Neuzeit)
- Bis zu 4 Partymitglieder
- 4 Städte mit dazugehörigen Dungeons
- 70 Defensiv-/Offensiv-Zauber
- Sehr lineare Handlung
- Erstaunliche Grafik für ein Rollenspiel
- Ungewöhnlicher Mehrspielermodus

Vampir zu werden ist nicht schwer, Vampir zu sein dagegen sehr. Das muss auch Kreuzritter Christophe erfahren, der nicht nur Hals über Kopf in eine unglückliche Liebesgeschichte mit einer Nonne stolpert, sondern darüber hinaus in die Blutfehde zweier Vampirclans verwickelt wird.

Während er sich früher bei den Blutsaugern mit den besten Schwertkünsten empfahl, verwandelt ihn nun die Oberin des Brujahclans, die weise Ecaterina, in einen der ihren. Da so ein Leben als Unsterblicher definitionsgemäß ein doch eher langes ist, erstreckt sich der um Krieg und Liebe rankende Plot über ganze Jahrhunderte. Von den mittelalterlichen Etappen Prag und Wien geht es während des Spiels ins Jahr 1999 nach London und New York. Die einzelnen Abschnitte teilen sich wiederum in Level, sprich Schauplätze, wie etwa schaurige Silberminen, nächtliche Stadtviertel oder den Tower von London. Zu sehen bekommen Sie das Ganze aus der dritten Person und Dimension. Schöne Beleuchtungseffekte und aufwendige Texturen sorgen hier für rollenspieluntypische Grafikpracht. Auch stapfen nicht etwa Bitmapgestalten wie in »Might and Magic 7« in erbärmlicher Zweidimensionalität durch die Landschaft. Nihilistic schickt echte Polygonschergen in den Ring. Diese mögen zwar von 3D-Shooter-Fans mit müdem Schulterzucken abgetan werden, für Rollenspieler stellen sie jedoch ein relatives Novum dar.

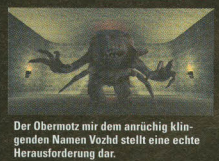
Mausmißbrauch?

Zugrunde liegt »Vampire« das Regelsystem des gleichnamigen Pen-und-Paper-Rollenspiels. Das Kampfsystem arbeitet jedoch erstaunlicherweise trotz der Gaslicht-Atmosphäre eher nach der Methode »der sich den Wolf klickt«. Schnelle Mausbuttonbearbeitung vernichtet also garstige Widersacher. Panikhassende Zeitgenossen können ab Version 1.1 eine Pausefunktion aufrufen, deren Nutzen allerdings zweifelhaft bleibt, da die während der Pause erteilten Befehle längst nicht immer akzeptiert beziehungsweise ausgeführt werden. Bis zu drei Mitstreiter stehen Ihnen zur Seite; sie verbraten den Gegnern automatisch eins mit Schwert oder Zauberei. Die Burschen und das, was sie unter dem virtuellen Scheitel tragen, stellen aber zugleich ein schweres Manko im Spiel dar. Denn Ihre künstliche Intelligenz lässt (wie schon angedeutet) zu wünschen übrig. Die Wegfindungsroutinen etwa haben erhebliche Tücken, was ebenso für das Kampfverhalten gilt.

Ihrer eigenen Zerstörungswut setzt das allerdings nur in Maßen eine Grenze. Mit Schwert, Schild und Bogen zeigen Sie Ihren Widersachern, aus welchem Holz sie geschnitzt, beziehungsweise mit welchem Blut Sie getränkt sind. Angesprochen antiquiertes Mordwerkzeug steht Ihnen dazu in den mittelalterlichen Episoden zur Verfügung. Später helfen, wie man es von New York auch erwartet, Granaten, Schrotflinten, Flammenwerfer und dergleichen bei der Bekämpfung der blutgierigen Nachtschwärmer – wenn auch nicht mit der Durchschlagskraft, die man vermuten und wünschen würde, weshalb ein solides Schwert auch anno 1999 kein Luxus ist. Ihr Arsenal an Offensiv- und Defensivzaubern, welche mit rotem Lebenssaft bezahlt werden, wächst beständig und hilft Ihnen in jeder Situation. Energienachschub erhalten Sie von der auszusaugenden Gegenseite – ein schneller Passantensnack ist hingegen weniger zu empfehlen, da das nur zu Gefechten mit den jeweiligen Ordnungshütern führt. Die »Fünf-Minuten-Blondine« gehört also nicht zum Speisezettel der Langzähne.



Sie können das Inventar während des Spiels einblenden.



Der Obermotz mir dem anrüchig klingenden Namen Vozhd stellt eine echte Herausforderung dar.

Das Manko des wenig durchdachten Speichersystems ist ab Version 1.1 behoben, und ein paar weitere Verbesserungen hat der Patch ebenfalls zu bieten – beispielsweise die Schadensanzeige, welche es Ihnen jetzt ermöglicht, die Wirkung Ihrer Schläge auf den jeweiligen Gegner abzuschätzen. **(vs)**

»Das Leben als Unsterblicher ist definitionsgemäß ein langes.«

MULTIPLAYER: STORYTELLER

Nihilistic hat eine interessante Mehrspieler-Version eingebaut, die im Grunde ähnlich wie ein richtiges Pen-and-Paper-Rollenspiel funktioniert. Ein Storyteller (der auch während des Spiels die volle Kontrolle hat) bevölkert vorher eine der aus dem Soloplayermodus entstammenden Kulissen. Alle anderen Mitstreiter spielen sie nach. Nichts für schnelle Action, aber tatsächlich mal eine neue Idee im ausgelutschten Multiplayer-Zirkus.



JOE NETTELBECK

Um die Dinge gleich beim Namen zu nennen: »Vampire« ist ein Spiel, dessen Grafiker und Storyteller hervorragende Arbeit geleistet haben – leider läßt sich das von den Programmierern und Spieldesignern nicht unbedingt behaupten. Vielleicht hätten die Jungs aber auch bloß mehr Zeit und eine bessere Qualitätsprüfung gebraucht. Wie dem auch sei, selbst nach dem herbeigesehnten Patch weist das Spiel schwerwiegende Unzulänglichkeiten auf: Im Kampf läßt sich die Party trotz der neuen Pause-Funktion nicht befriedigend steuern, die KI- und Pathfinding-Probleme konnten nicht wesentlich gemildert werden. Wenn unsere Wertungsnote trotzdem hoch angesiedelt ist, dann wegen der nahezu unvergleichlichen Atmosphäre!

WERTUNG VAMPIRE: DIE MASKERADE

▲ PRO
- PHANTASIEVOLLE GRAFIK
- ÜBERZEUGENDE STORY
- ABSOLUTE ATMOSPHÄRE

▼ CONTRA
- GUTE KD (KÜNSTLICHE DÄMLICHKEIT)
- WIRKT UNAUSGEGOREN

GRAFIK:	80
SOUND:	80
EINSTIEG:	80
KOMPLEXITÄT:	60
STEUERUNG:	60
MULTIPLAYER:	80

PC PLAYER SPIELSPASS **83**



VAMPIRE: DIE MASKERADE DIE BESTE BLUTLINIE



Der Schmied, der beste Freund aller Rollenspieler!

Einen Vampir durch die Jahrhunderte zu führen, das ist nicht gerade die leichteste aller Aufgaben – auch dann nicht, wenn der Bursche den Großteil der Zeit verschläft ...

Selten gab es ein Spiel, das so kontroverse Diskussionen auslöste wie »Vampire: Die Maskerade«. Und das Kurioseste daran: Selbst denen, die das Programm kritischer sehen, ist meist durchaus bewußt, warum man es auch lieben kann!

Nun wollen wir die Diskussion über Pfründen und Sünden von Vampire hier nicht neu entfachen – dennoch werden wir um den einen oder anderen Teilaspekt der Problematik nicht herumkommen, weil ja Auswirkungen auf die von Ihnen zu verfolgende Spielstrategie zu beobachten sind. Daher zunächst ein ganz grundlegender Tipp: Installieren Sie auf jeden Fall das Update zur Version 1.1! Obwohl dieser Patch (siehe Kasten auf der nächsten Seite) längst nicht alle Ärgernisse zufriedenstellend beseitigt, bietet er doch allein durch die Reform der Savemöglichkeiten eine große Erleichterung. Falls Ihnen daran gelegen ist, die KI-Optionen zur Benutzung der Zauberspräche zu verwenden, sollten Sie nicht vergessen, diese mehrmals an- und abzuschalten, bevor sie in der gewünschten Stellung arretiert. Der Patch hat hier leider einiges durcheinandergebracht. Erst durch das Hin- und Herschalten läßt sich diese Konfusion wieder geradebiegen.

Die Kämpfe

Was der Patch trotz der neuen Pause-Funktion nicht grundlegend ändern konnte, ist das unübersichtliche und oft kaum zielgerichtet steuerbare Kampfgeschehen. Daher ergeben sich für Sie zwei denkbare Strategien. Erstens existieren etliche Dungeons, in denen es schlichtweg einfacher ist, nur mit einem einzigen Charakter durchzubrechen, während der Rest der Party abgekoppelt wird und an sicherer Stelle (üblicherweise am Beginn des jeweiligen Levels) wartet. Das Paradebeispiel dafür ist die Festung des Ritterordens in Wien. Bis auf den obersten Level fahren Sie hier am besten, wenn Sie Erik mit allem ausrüsten, was die Gruppe so angesammelt hat und ihn dann die Festung allein ausräuchern lassen. Ein weiteres Beispiel wäre der Stephansdom, ebenfalls in Wien. Der Dom stellt kein allzugroßes Problem dar, wenn Sie den Helden mit den höchsten Feed-Werten vorschicken. Er saugt dann seine Gegner einen nach dem anderen

»Manchmal ist es durchaus sinnvoll, wenn Erik eine Festung im Alleingang ausräuchert«



Vier Kombattanten, das ist gerade noch halbwegs zu überblicken – wenn es mehr werden, schlägt die Stunde der Guerilla-Taktik

aus – nicht die schnellste Methode, aber wortwörtlich todsicher!

Zweitens können Sie versuchen, die Zahl der in einen Kampf verwickelten Gegner zu reduzieren. Dazu benötigen Sie lediglich etwas Geduld: Sobald Sie sich einer Gruppe von Feinden nähern, rücken Sie zentimeterweise vor, bis der vorderste der Widersacher Sie wahrnimmt und auf Sie zuläuft. Jetzt ein Stück zurückziehen, damit nicht unabsichtlich der Rest der Horde alarmiert wird, und schon können Sie bequem mit vier Mann über den armen Kerl herfallen. Methode Eins läßt sich natürlich auch mit Methode Zwei kombinieren: In diesem Fall würden Sie mit einem Ihrer Leute den Gegner anlocken und ihn dann an eine Stelle führen, wo der Rest der Gruppe wartet.

Ein weiterer Weg wäre, bestimmte Zauber-Disziplinen möglichst frühzeitig auszubauen. Hier werden insbesondere Celerity (Geschwindigkeit), Potence (Stärke) Majesty (Majestät) oder Awe (Ehrfurcht) genannt. Sehr hohe Werte in diesen Bereichen sollen das Spiel praktisch zum Spaziergang machen. Ausgesprochen nützlich ist es auch, Feed (Trinken) und Blood Healing (Blut-Heilung) zu trainieren. Walk the Abyss (Weg durch den Abgrund) hingegen wird durch den Patch von einer schlichten Notwendigkeit zur bloßen Bequemlichkeit degradiert. Ist halt nett, wenn man am Ende eines Dungeons fix zurück in die Vampirgruft teleportieren kann.

DER PATCH

Es gibt den Patch 1.1 nur in einer einzigen Fassung, die sich jedoch auch für die deutsche Version eignet. Sie können das etwa 2,5 MB große Programm entweder aus dem Internet herunterladen (zum Beispiel www.activision.de oder www.avault.com) oder bei unserem CD-Service (siehe Seite 32) bestellen. Beachten Sie bei der Installation, dass diese extrem langwierig ist – Ihr Rechner ist also nicht abgestürzt, auch wenn es zeitweise den Anschein hat.

Wahl der Waffen

Während der ersten Hälfte des Spiels, also im Mittelalter, bleibt Ihnen kaum eine Wahl. Schwerter, Dolche, Lanzen – in diesen Bereichen werden Sie sich Ihre Mordinstrumente aussuchen müssen. Natürlich gibt es auch Bögen und Armbrüste, die ich Ihnen aber nicht generell empfehlen kann. Nur in bestimmten Situationen macht es Sinn, die Helden mit solchen Projektilwaffen ausrüsten. Während des zweiten Spielabschnittes, also in der Gegenwart, stehen Ihnen natürlich auch Schießeisen zur Verfügung, doch meine Erfahrung lehrt, dass diese wenig effektiv sind. Erstens würden Sie sich damit ein ständiges Munitionsproblem aufhalsen, zweitens hat man das Gefühl, dass die Donnerbüchsen ohnhin bloß Erbsen verschießen, da sie kaum Schaden anrichten. Doch dazu später mehr, werfen wir einstweilen einen Blick auf die einzelnen Abschnitte des Spiels:

Die Silbermine

Dieser erste Dungeon hat keine besonderen Gefahren zu bieten. Zudem ist Christophe hier noch allein und muss sich deshalb nicht mit den Problemen herumschlagen, die eine Party aufwirft. Höchstens



Nach der Silbermine steht Christophe eine rabenschwarze Nacht bevor!

der War Ghoul könnte Ihhen gefährlich werden, wenn Sie Pech haben oder gerade nicht auf einen Kampf vorbereitet sind. Er lauert in dem Raum mit dem Schöpfwerk, das Sie in Gang setzen müssen, um auf die andere Seite zu kommen. Ahzra the Unliving dagegen, die eigentliche Endgegnerin, benötigt nur ein paar herzhafte Treffer mit dem Schwert, um den endgültigen Tod zu finden.

Das Petrin-Hill-Kloster

Die folgenden Ereignisse (Straßenkampf gegen einige Szlachtas sowie Christophes Wandlung zu einem Vampir) erfordern keine weiteren Hinweise, interessant wird es wie-



In Garinols Studierstube – jetzt sind Sie dem Allerheiligsten sehr nahe!







Mercurio, wie er leibt und lebt. Noch ...

der, wenn Christophe und sein Begleiter Wilhelm den Klosterkeller der Kappadokianer nach dem Fragment aus dem Book of Nod absuchen müssen. Zum einen werden Sie hier erste, wenn auch noch eher harmlose Erfahrungen mit der mangelhaften Pathfinding-Routine machen: Wilhelm dürfte Ihnen mehr als einmal im Weg stehen, ohne zur Seite zu treten, und zwar auch mit dem Patch. Alles in allem kommt man aber noch recht gut damit zurecht, zumal der tapfere Brujah schon eine schlagkräftige Unterstützung darstellt. Im dritten (und letzten) Level des Kellers müssen Sie dann das Rätsel lösen, wie Sie sich Zugang zu Mercurios Kammer verschaffen. Eigentlich nicht sonderlich schwer; Sie benötigen zunächst den Schlüssel zu Garinols Quartier (kleiner Tip: Es handelt sich um einen Fingerknochen) und dürfen dort nicht vergessen, den Tierschädel mitzunehmen.

Bevor Sie Mercurios Tür öffnen, sollten Sie speichern. *Diesen* Endgegner werden Sie vermutlich nicht im ersten Anlauf erledigen können – tatsächlich zählt er wohl im Verhältnis zur Party-Stärke zu einem der schwersten überhaupt. Am besten hat sich bei mir die Weihwasser-Methode bewährt: Vier bis fünf gut plazierte Würfe sollten ihm den Garaus machen. Das Problem ist nur, so lange zu überleben, denn Mercurios Pesthauch-Atem (Wind of Plague) bläst echt den stärksten Kreuzritter aus der Rüstung. Aber nach einigen Versuchen dürften Sie es wohl geschafft haben, nur um bald darauf einem Gegner noch heftigeren Kalibers vor die Krallen zu laufen ...

Der Golem

Die Golem-Mission ist schätzungsweise die mißglückteste des ganzen Spiels, aber es hilft nichts: Wenn Sie Christophe weiterhin zur Seite stehen wollen, dann müssen Sie da durch. Zunächst kaufen Sie beim Schmied eine Armbrust und geben dann Ihr ganzes Geld für Bolzen aus (150 davon sollten es zur Sicherheit auf jeden Fall sein). Nehmen Sie *nicht* Pfeil und Bogen, weil die Armbrust wesentlich akkurater trifft und die Bolzen zudem weniger Platz im Inventory einnehmen.

Nun gehen Sie zum Jewish Quarter und geben einen feuchten Kehricht auf den Unsinn, den Mendel Ihnen erzählt – man hat an dieser Stelle fast den Eindruck, hier sei ein eigentlich geplantes Teilstück der Mission aus Zeitgründen komplett gestrichen worden, ohne Mendels Text entsprechend abzuändern. Wie dem auch sei, Sie müssen den Golem ganz profan töten, und das geht so: Mit Wilhelm wird das Biest binnen weniger Augenblicke fertig sein (Sie können ihn später wiedererwecken), doch während es noch mit ihm kämpft, sollten Sie schon mal Ihre Armbrust sprechen lassen. Der Rest ist ein Geduldsspiel. Da Sie schneller laufen können als der Golem, rennen Sie vor ihm weg (immer rund um den Platz herum) und schießen zwischendurch, bis er zusammenbricht. Das kann eine Weile dauern, weshalb andere Spieler darauf schwören, ein Schwert und die gute alte Guerilla-Taktik (hit and run) zu verwenden, weil das schneller geht. Meine persönliche Erfahrung war aber, dass der Golem Sie auf diese Weise früher oder später erwischen wird – womöglich ist das auch nur eine Frage Ihrer Reaktionsschnelligkeit.

Josefs Tunnels

Bis zum nächsten Dungeon wird wieder einiges geschehen: Garinol verehrt Ihnen mit Serena ein neues Partymitglied, Prinz Rudolf Brandl einen neuen Auftrag. Über den Nutzen von Serena läßt sich streiten. Sie verfügt zwar über starke Magie, neigt aber dazu, dieselbe sinnlos zu verballern, wenn man sie läßt. Andererseits zeigt sie sich im Nahkampf eher zimperlich, so dass man sie im Allgemeinen besser hinter der Ecke stehen läßt, wenn es ernst wird. Das Tunnelsystem der Nosferatu jedenfalls gehört schon zu den anspruchsvolleren Irrgärten, nicht zuletzt deshalb, weil die hiesigen Bewohner sich tarnen können. Aber Gründlichkeit und systematisches Vorgehen säubern das Verließ früher oder später ...

Interessant ist das Treppenlabyrinth im dritten Level. Hier müssen Sie zunächst die Wand-Plaketten lesen, um dann zu entscheiden, welches Türmotiv am besten zum dort geschilderten paßt – das ist dann das Tor, welches Sie als nächstes nehmen müssen. Der anschließende Kampf gegen den Geist des Königs sollte kein großes Problem sein, und ab geht es mit der vom Prinzen gesuchten Relique.

Der Stützpunkt der Tremere

Einer der spannendsten und (schon optisch) faszinierendsten Abschnitte des Spiels. Hüten Sie sich davor, den Flammen auf dem Boden zu nahe zu kommen, dort materialisieren sich dann nämlich teils recht heftige Monster. Die diversen Tremere-Zauberer sind aber höchstens durch ihre große Zahl gefährlich – nur die Tremere Regents stellen ernstzunehmende Gegner dar. Im dritten Level wird zunächst Erik befreit, der sich



Phantasievolle Dekorationen in der Tremere-Niederlassung von Prag



Da ist sie, die Belohnung am Ende der Nosferatu-Tunnels.



Wien bei Nacht: Auf dem Weg zum Stephansdom

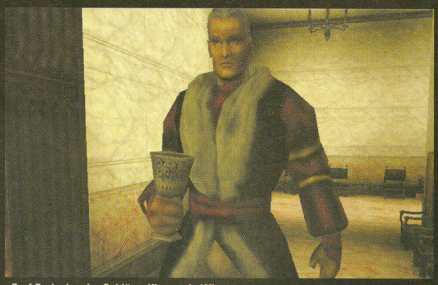
als wertvolles neues Partymitglied entpuppt. In Level Vier verrät Ardan Neuigkeiten über Anezka.

Der Stephansdom

Nun geht es nach Wien: Graf Orsi möchte sich gern seines Widersachers Luther Black entledigen, welcher im Stephansdom haust. Freuen Sie sich auf das Gespräch mit Luther und machen Sie sich auf einen schwierigen, manchmal fitzeligen Dungeon gefaßt. Die Partien mit Sonnenlicht zu Beginn überstehen Sie am besten mit komplett deaktivierter Party (so dass Sie jeden Charakter einzeln durch die schwierigen Stellen lotsen können), ansonsten empfiehlt sich, wie schon anfangs erwähnt, bis auf wenige Ausnahmen die Aussaugetaktik.

Das Uhrpendel im Hof überlisten sie am leichtesten, wenn ein Mitglied Ihrer Truppe über Nebelgestalt verfügt, aber auch die Verwendung von Schnelligkeit hilft hier weiter.

Beim Treppenhaus sollten Sie darauf achten, dass niemand hängenbleibt, ansonsten Vorsicht vor den Geistern – diese erfordern den Einsatz Ihrer ganzen Party. Auch häufiges Abspeichern kann nicht schaden. Nach dem Gespräch mit Luther gehen Sie auf den Speicher hinauf und betätigen mit zwei getrennt operierenden Charakteren mehr oder weniger gleichzeitig die beiden Hebel. Soviel dazu...



Graf Orsi, eine der Schlüsselfiguren in Wien



Die Ritter sehen martialisch aus und lassen sich auch nicht beißen, halten aber einem ordentlichen Schwert nicht lange stand.

Die Ritterburg

Hier wird es nicht so schwierig: Lassen Sie Ihre Leute einfach stehen und plätten Sie mit Erik einen Ritter nach dem anderen. In der Version 1.0 gab es hier teilweise durcheinander geratene Ein- und Ausgänge. Inwieweit das Problem in Version 1.1 behoben ist, konnten wir leider wegen Schwierigkeiten bei einigen Savesständen nicht nachprüfen. Falls Sie sich also plötzlich und unerwartet auf der Straße wiederfinden sollten, ohne dass die Aufgaben-Liste entsprechend aktualisiert wurde, müssen Sie durch das Haupttor der Festung noch einmal hinein und den Job ganz erledigen. Die entscheidenden Elemente dabei sind: Das für Orvus gedachte Amulett muss in Ihrem Besitz sein, und der Hebel im Raum über dem Haupttor muss umgelegt werden (Vorsicht vor den Tremere-Lords!).





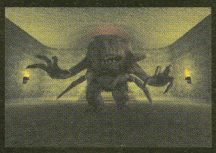
Die Tremere haben offenbar eine sehr traditionsbewußte Art des Tötens.

Das Hexenhaus

Trotz des eher komischen Namens verbirgt sich ein recht heftiger Dungeon hinter dem Wiener Hauptquartier der Tremere. Zunächst sollten Sie die Gargoyle-Ställe erledigen und dort das erste Arcanulum-Stück erbeuten. Anschließend geht es in den Labortrakt und danach in die Bibliothek. Häufiges Speichern und vorsichtige »Einzelgegner«-Taktik hilft gegen die Tremere-Lords. Haben Sie alle Arcanulum-Stücke, können Sie im ersten Stock des Gebäudes durch das versiegelte Tor zu Etrius' Räumen. Dem anschließenden Kampf gegen Etrius habe ich mich durch Flucht (Weg durch den Abgrund) entzogen, es ist aber anscheinend auch möglich, dem Tremere-Oberhaupt mit Wilhelm in den Rücken zu fallen und so den Sieg zu erringen.

Schloss Vysehrad

Bevor Sie nun nach Prag zurückkehren, sollten Sie sich darüber im Klaren sein, dass Sie dort keine Gelegenheit haben werden, Ihre Vorräte durch Einkäufe zu ergänzen. Was immer Ihnen also fehlt, sollten Sie bereits *hier* besorgen. Sofern Sie nicht über einen in Feuerzauberei versierten Charakter verfügen, gehören die bereits bekannte Armbrust mit vielen Bolzen sowie ein ordentlicher Blutvorrat unbedingt auf die Liste!



Der Vozhd – Sie sollten keinesfalls in die Reichweite seiner Fänge kommen!

In Prag geht es dann zur Schloßbesichtigung. Der Adelssitz bietet wechselnde Gegner aus dem bereits bekannten Pool – abgesehen natürlich von der tiefsten Sohle, auf der der Vozhd herrscht. Dieses Monster hat einen großen Nachteil: Es kann die Halle wegen seiner Größe nicht verlassen. Wenn Sie es also aus dem Gang heraus mit Projektilen oder Feuerzaubern beharken, sollten Sie es problemlos töten können (auch wenn es vielleicht etwas dauern mag). Von der abschließenden Videosequenz verraten wir hier nur soviel, dass sie das Ende Ihrer mittelalterlichen Abenteuer bedeutet. Wenn Sie wieder erwachen, dann befinden Sie sich bereits im Gebäude der Leopoldsgesellschaft in London ...

Die Leopoldsgesellschaft

Der häßlichste und langweiligste Dungeon des Spiels. Zudem gibt es erhebliche Clipping- beziehungsweise Pathfinding-Probleme vor allem mit Türen und Türrahmen. Auch der Patch konnte dies nicht völlig richten. Wie auch immer, irgendwann stehen Sie glücklich auf der Straße im nächtlichen London.



Ein Museum in Kairo? Nein, der Setiten-Tempel in London!

Der Setiten-Tempel

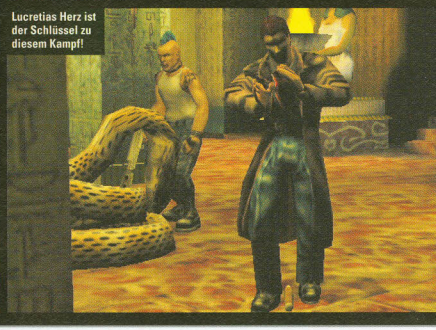
In der Kneipe wartet Pink darauf, Sie als Partymitglied zu begleiten – mit ihm betreten Sie das Theater-Bordell, gabeln Lily als weitere (wenn auch fragwürdige) Verstärkung auf und stürmen den Tempel im Keller. Die Schlangenpriester sind nicht ohne, aber zum Glück anfällig fürs Aussaugen. Entscheidend ist der vierte Level mit Lucretia: Ihr Herz schlägt leider nicht in ihrer Brust, sondern im Tower, weshalb sie sich hier auch nicht endgültig besiegen läßt.

Der Tower

Klarer Fall, der Weg führt zum Urvater aller Londoner Touristenattraktionen – ein ebenso wie der Setitentempel optisch sehr gelungener Dungeon. Weniger schön die dortigen Riesenspinnen! Nach den Kämpfen finden Sie im dritten Level schließlich Lucretias Herz und kehren mit der Kostbarkeit zum Tempel zurück. Nun müssen Sie im Ernst gegen die Viperndame kämpfen,



Die Ghul-Spinnen im Tower sind wirklich keine Freude!



Lucretias Herz ist der Schlüssel zu diesem Kampf!



Hier gibt es Ventile zu schließen, um in den nächsten Level vorstoßen zu können ...

was nur dann Erfolg verspricht, wenn es Ihnen gelingt, das Herz zu zerstören. Daher: konzentrieren Sie sich zunächst auf den einen Wächter, der es konfisziert hat!

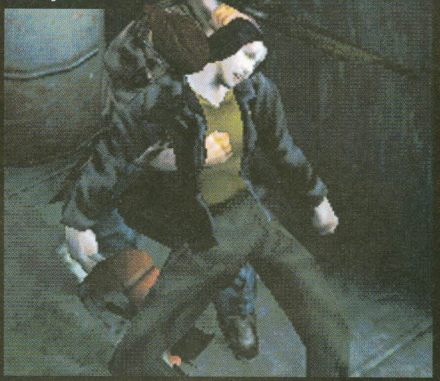
New Yorker Kanalisation

Mit der im Hafen liegenden »St. Magdalena« reisen Sie nun nach New York. Dort integrieren Sie zunächst Samuel in die Party und besuchen dann den mysteriösen Dev/Null. In den Kanälen geht es zunächst vor allem darum, den Strom abzustellen. Kleiner Tipp: Dies geht nur, wenn Sie die Gruppe teilen (ähnlich wie bei Luther Black) und abwechselnd Ventile schließen. Im vierten Level wartet der Endgegner (Underprince) mit seinen Ratten, der aber längst nicht so wild ist, wie er tut. Ein interessanter und abwechslungsreicher Dungeon übrigens.

Lagerhaus der Giovanni

Die Giovanni sind keine leichten Gegner; mit ihrem Pesthauch haben Sie ja schon früher unangenehme Erfahrungen gemacht. Wenn Sie über starke Fernkampf-Optionen verfügen (hier kommen auch mal einige der besseren Schusswaffen in Frage), dürfte dies wohl die beste Methode sein. Ansonsten hilft nur ganz vorsichtige und systematische Nahkampf-Fleißarbeit – womöglich unter Verwendung von Feed. Im dritten Level dürfte Ihnen gleich zu Beginn ein Bursche zu schaffen machen, der mit einem Raketenwerfer bewaffnet ist. Er muß auf jeden Fall zuerst ausgeschaltet werden! Ich will Ihnen nicht zuviel verraten, aber greifen Sie sich Pinks Ausrüstung, bevor Sie durch die Tür mit dem »G« gehen ...

Auf diese Weise kommt man nicht nur bei Orsi gut voran.



Orsis Fabrik

Das Penthouse sollte keine zu großen Probleme verursachen, in der Fabrik jedoch wird es schwieriger. Die War Ghouls wie gewohnt ausschalten, der Rest der Belegschaft kann gut ausgesaugt werden. Bei großen Gegneransammlungen kann auch mal Cloak of Gathering probiert werden – Ihr »Neu«-Ankömmling in der Party sollte über diese Fähigkeit verfügen. Orsi im vierten Level muss besiegt werden, seine Mädels verfügen über wichtige Informationen.

Vukodlak

Nun naht das große Finale: Zunächst werden Sie es mit weiteren Vozhd zu tun bekommen. Der erste ist jetzt relativ unproblematisch, soweit Sie über einen Raketenwerfer verfügen, der zweite (im zweiten Level) befindet sich leider in einem Raum, der mit Feinden vollgestopft ist. Falls Sie sich hier zu einem schnellen Überfall entschließen (an Tarnung denken), ist das dicke Monster unbedingt Ihr erstes Ziel, erst danach kommt der Rest der Bagage an die Reihe. Im nächsten Raum stoßen wir auf Vukodlak, deshalb sollten Sie jetzt noch mal eventuelle Lücken in der Ausrüstung ergänzen.

Am ehesten ist Vukodlak im Nahkampf verwundbar, vor allem, wenn Sie ihn zwischendurch einfrieren können. Bevor Sie Ihren großen Feind jedoch endgültig töten, steht Ihnen erst noch ein Umweg bevor: Bringen Sie in der Halle der Erinnerungen Anezkas Geschichte in Erfahrung, anschließend treffen Sie erneut auf Vukodlak, diesmal allerdings – nein, das verraten wir nicht! Die Kampftaktik jedenfalls ist dieselbe wie beim ersten Gefecht. Tja, und nach seinem Tod hängt das Ende des Spiels (drei Varianten sind möglich) vom Menschlichkeitswert ab, den Sie mittlerweile erreicht haben. Legen Sie Wert auf ein Happy End, sollten Sie während des Spiels darauf achten, diesen Faktor möglichst weit nach oben zu treiben ... **(jn)**



DAS ENDE

Ein Menschlichkeitswert von 70 oder mehr sollte ausreichend sein, um Ihnen ein gutes Ende zu garantieren, bei 40 oder weniger wird der ganz grimmige Abspann gezeigt, und wenn Sie dazwischen liegen, bekommen Sie halt die Zwischenlösung. Falls Sie über einen hohen Wert verfügen, aber auch noch die anderen Abspänne sehen möchten, sollten Sie einen Savestand vor dem Endkampf laden und noch ein wenig die Bevölkerung New Yorks terrorisieren, bis Ihre Menschlichkeit ausreichend tief gesunken ist – umgekehrt geht das jedoch leider nicht.

Rollenspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

DEUS EX

GOLD PLAYER
PC PLAYER



Druck auf der Brust? Juckende Nase, tränende Augen, öfter mal Kopfschmerzen? Tatsächlich? Diagnose: Grey Death. Schade, aber Sie werden das nächste Jahr nicht mehr erleben...

HERSTELLER: Ion Storm
TESTVERSION: Verkaufsversion 1.0
BETRIEBSSYSTEM: Windows 95/98
SPRACHE: Deutsch in Vorbereitung
MULTIPLAYER: – **3D-GRAFIK:** Direct3D **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/ 300, 32 MB RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium III/500, 128 MB RAM,
www.ionstorm.com

Die Welt von »Deus Ex« bietet ein vertrautes Bild unserer Zukunft: Düstere Betonwüsten, wohin man auch blickt. Die Regierungen mehr oder minder machtlos, denn Terroristen und Seuchen beherrschen die Metropolen.

Ob Programmierer, Müllwagenfahrer oder Spieleredakteure, alle Menschen verstärken zukünftig Ihre Körper mit bionischen Hilfsmitteln. Selbst die herzige Großmutter von nebenan ist derart mit Cyberware zugestopft, dass Ihre Enkel beim »Hoppe-Hoppe-Reiter«-Spielen nicht ohne blaue Flecken davon kommen.

Kein Wunder, dass solch ein rücksichtsloses Körpertuning nicht ohne Folgen bleibt: Eine Krankheit namens »Grey Death« rafft große Teile der Bevölkerung dahin. Weil der Staat in drastischen Zeiten drastische Gegenmaßnahmen ergreifen muss, macht er dass, was er am Besten kann: Er bildet Agenten aus. Und diese retten die durch per Unreal-Engine dargestellte Spielewelt. Einfach, oder?

Nano, wos ist dos?

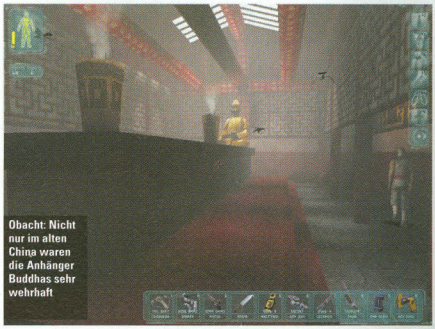
Die Wunderknaben und –mädels der UNO-Untergruppe UNATCO stehen eine Entwicklungsstufe über dem



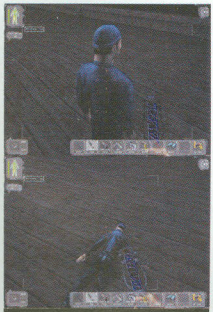
Wenn der Schmerz kommt, schiess´ ich zurück – zurück schiess´ ich dann...

FAKTEN

- Neues Spiel der Designer-Legende Warren Spector
- Unreal Engine
- 2 grundsätzliche Vorgehensweisen: a) als Kampfschwein b) als Spion und Computerhacker
- 4 Schwierigkeitsgrade
- 11 Fertigkeiten
- 15 Areale
- 18 Implantate
- 25 Waffen
- ca. 100 NPCs



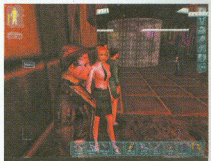
Obacht: Nicht nur im alten China waren die Anhänger Buddhas sehr wehrhaft



Dark Project, ick höre Dir trapsen: Mit dem Elektroschocker wird dieser Wächter blutfrei und vor allem angenehm lautlos entsorgt.

Normalsterblichen und zwar auf Grund ihrer »Nanoverstärkung«. Diese winzigen Teilchen kreisen in deren Blutbahnen und verleihen dem Wirt Fähigkeiten, die wir nur aus Märchen oder den Jugenderzählungen großmäuliger Verwandtschaft kennen (»Fliegen? Klar, konnten wir damals in der FDJ alle!«).

Ihr persönlicher Agent JC (Joseph Conrad?) Denton, zu sehen aus der Ich-Perspektive, beherrscht zunächst alle vorhandenen elf Fertigkeiten auf »untrainiertem« Niveau. Ob nun Schwimmen, Medizin, Computerwissenschaften, Schlösserknacken oder auch Sprengstoffkenntnisse, alle Attribute können über drei weitere Stufen nämlich »Trainiert«, »Fortgeschritten« und »Meister« erhöht werden. Dies hat deutliche Auswirkungen auf Ihr Alter Ego. Während ein Neuling am Scharfschützengewehr zittert wie ein Watuzi am Nordpol, schiesst ein »Meister« derart exakt, dass Wilhelm Tell der Apfelbissen im Halse stecken bliebe. Wichtig zu erwähnen dürfte hierbei allerdings sein, dass nicht die Waffenfertigkeiten das Schwergewicht des Spiels ausmachen. Die meisten Situationen lassen sich dank detailliert ausgearbeitetem Skripting respektive künstlicher Gegnerintelligenz auf verschiedenste Weise lösen. Ob Sie auf Ihren Einsätzen à la Schwarzenegger unter Totalverlust der Geiseln die Geiselnehmer über den Haufen walzen oder den smarten Samuel L. Jackson in »Verhandlungssache« mimen, bleibt nicht nur Ihnen überlassen, sondern wird vom Spiel auch entsprechend registriert und verarbeitet.



Sehr schlüpfrig: Denton arbeitet auch im Rotlichtmilieu, was durchaus wörtlich zu nehmen ist.

Schlagt ein die Tür, das Tor haut breit

Ein weiteres Beispiel für die zahlreichen Lösungsmöglichkeiten der jeweiligen Situation, deutet die Tatsache an, dass jeder Gegenstand eine bestimmte Lebensenergie sein eigen nennt. Was das bedeutet? Verschlossene Türen fordern nicht unbedingt einen Schlüssel, einen Zahlencode oder einen begnadeten Dietrichschwinger. Eine Raketenwerfersalve erfüllt die Aufgabe ähnlich erfolgreich. Zumindest, wenn Sie unter Erfolg verstehen, dass die gesamte Wach- und Sch(l)ießgesellschaft wegen solch einer Aktion an Ihren Fersen klebt. Denn auch die Widersacher reagieren äußerst gewitzt und situationsbedingt. Ebenso harmlose Passanten. Wer auf einer überfüllten Einkaufsstraße eine AK-47 aus dem Hosenbein zaubert, muss sich nicht wundern, wenn er bald im Zentrum eines hysterisch auseinander strebenden Pulks steht.

»Fliegen? Klar, konnten wir damals in der FDJ alle!«

Dass hin und wieder selbst die begnadetsten Computerintelligenzen kleine Aussetzer haben, sollte man nicht unnötig dramatisieren. Ein komplexes System wie Deus Ex läßt sich kaum absolut fehlerfrei halten. Neben dem umwerfenden Fertigkeitssystem überzeugt uns auch die komplexe Geschichte. Aus dem »Agent sucht Killervirus«-Plot wird eine Story voller Verrat, politischer Stolperfallen und Verschwörungen. Apropos Stolperfalle: die Savegames wachsen leicht auf fette 25 MByte an und sind somit a) nicht zum Schnellspeichern geeignet und b) eine Zumutung. **(vs)**



UDO HOFFMANN

Es ist mir ja fast peinlich, schon wieder eine so hohe Note vergeben zu müssen. Aber Deus Ex lässt mir keine andere Wahl... Dafür ist der Spielablauf einfach zu durchdacht, die Atmosphäre wirkt zu gut und es sind der Möglichkeiten einfach zu viele... Zusätzlich zum Spielprinzip des bereits wegweisenden System Shock 2 kommen noch Elemente wie Interaktion mit Personen, eine hoch ausgefeilte Charakterentwicklung und eine unerreicht lebendige Spielwelt hinzu. In diesem System steckt soviel, dass man vor Spektor und Konsorten einfach in stiller Demut den Hut ziehen muss. Ich sollte mir alleine dafür endlich mal einen kaufen...

WERTUNG DEUS EX

▲ PRO
- VIEL LIEBE ZUM DETAIL
- TOLLE STORY
- DIE WELT LEBT

▼ CONTRA
- GRAFIK LEICHT VERALTET
- GELEGENTLICHE KI-AUSSETZER

GRAFIK:	70
SOUND:	80
EINSTIEG:	70
KOMPLEXITÄT:	70
STEUERUNG:	90
MULTIPLAYER:	-

PC PLAYER SPIELSPASS **91**

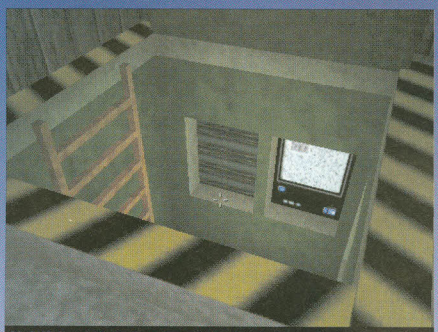


WARREN SPECTOR
... zeichnet sich verantwortlich für Titel wie »Wing Commander«, »Ultima Underworld«, »Wings of Glory«, »Thief« oder »Systemshock«. Wenn er nicht gerade Spiele produziert, frönt er seiner Basketballleidenschaft (als Fan) und spielt Rhythmusgitarre in der Band »Wasted Youth«.



DEUS EX: TERMINIERT!

Als Agent dürfen Sie in Deus Ex selbst über Ihre Vorgehensweise entscheiden. Aber es gibt trotzdem manches, was Sie vor dem Einsatz wissen sollten!



Die EMP-Granate finden Sie unter der Luke neben der Kommunikations-Antenne im Hof des Hauptquartiers (HQ).

Mission 1

Hauptziel: Dringen Sie zum NSF-Commander in die Freiheitsstatue vor.

Nebenziele: 1. Treffen Sie sich mit Harry Filben auf dem Norddock. 2. Befreien Sie Gunther aus den Händen der NSF.

Zur Lösung dieser Mission gibt es zwei Wege: 1. Sie klettern über die Kisten auf der Rückseite der Statue auf deren Besucherebene. Von dort geht es nach oben zum Commander der NSF. 2. Sie erfüllen auch die Nebenziele. Zuerst reden Sie am Norddock mit Harry Filben. Als nächstes schleichen Sie zum Bunker links von der Statue, um sich den Code für das Sicherheitsystem zu holen (Datacube). Danach geht es zum Eingangsbereich der Statue, wo Sie den Bot mit einer EMP-Granate ausschalten.

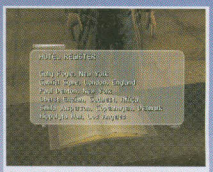
In der Eingangshalle finden Sie links hinter der Lasersperre den Raum, in dem Gunther gefangen gehalten wird. Ist er befreit, gehen Sie die Treppe nach oben zum Commander. Nach dem Gespräch geht es wieder zurück zum Debriefing ins HQ.

Tipps: 1. Gehen Sie vom Süddock nach Norden, finden Sie gleich links im ersten Kistenstapel einen Medbot. 2. Tauchen Sie am Norddock in das Hafenbecken, finden Sie ein Wrack, dessen Lagerraum voller Kisten mit guter Ausrüstung ist. 3. Im Büro von Alex finden Sie neben dem ersten Schreibtisch den Schalter, der eine Kammer mit vielen nützlichen Gegenständen öffnet.

Mission 2:

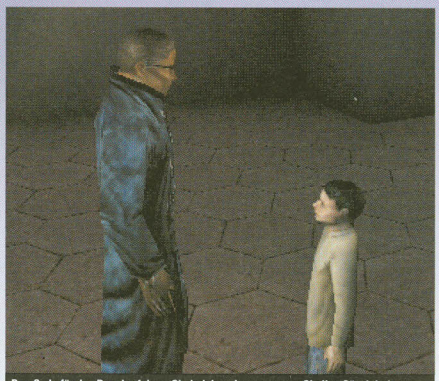
Nebenziel: Finden Sie das Ambrosia im Castle Clinton.

Es gibt zwei Wege in das Castle einzudringen: 1. Durch den Geheimeingang neben dem Sodaautomaten oder 2. durch das Haupttor (im Kiosk finden Sie den Code und das Keypad, um den Eingang zu öffnen).

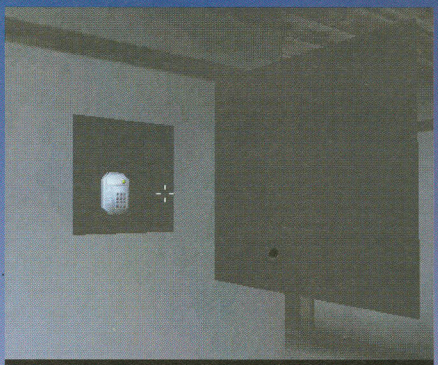


Lesen Sie sich im Hotel zum Spaß das Gästebuch durch. Dort haben sich neben Paul einige bekannte Leute eingetragen, z.B. Smilla Jasperson (Hauptcharakter aus "Fräulein Smilla´s Gespür für Schnee") oder Gully Foyle (Hauptcharakter des Buches "Tiger, Tiger" von Alfred Bester).

Das Ambrosia finden Sie unten im Lagerraum. Zurück am Hafen nennt Ihnen Anna das nächste Ziel.



Den Code für das Panel erfahren Sie bei dem Jungen, wenn Sie ihm Süssigkeiten (einen Candy Stick) geben. Ansonsten helfen nur Multitools.



Die Geheimtür öffnen Sie mit dem Keypad hinter dem Bild. Der Code lautet 4321.

Hauptziel: Befreien Sie die Geiseln in der U-Bahnstation.

Vor Ort angekommen, können Sie entweder einen Frontalangriff auf die U-Bahnstation starten oder sich durch die Wartungsschächte anschleichen. Danach geht es mit der U-Bahn nach Hell's Kitchen. Dort reden Sie mit Paul.

Hauptziel: Finden Sie den Generator der NSF.

Nebenziel: 1. Suchen Sie Hinweise auf den Generator. 2. Retten Sie die Rentons im Hotel.

Als erstes gehen Sie zum Hotel und schalten dort die Terroristen aus (einer im Erdgeschoss, zwei im 1. Stock). Nun untersuchen Sie das Zimmer von Paul und gehen wieder auf die Straße.

Jetzt haben Sie drei Möglichkeiten, Hinweise auf den Generator zu bekommen: 1. Retten Sie Sandra Renton in dem kleinen Tunnel neben der Underworld Tavern vor ihrem Freund. 2. Reden Sie in der Free Clinic mit den Obdachlosen. 3. Helfen Sie dem Obdachlosen neben der U-Bahnstation gegen die zwei Schläger. Außer den Hinweisen zum Generator bekommen Sie auch Informationen über Smuggler. Gehen Sie zu ihm, können Sie dort eine Zusatzmission annehmen und seinen Freund aus der versteckten MJ12-Basis retten. Der Zugang ist ein Kanaldeckel. In der Basis angekommen, folgen Sie den Tunneln zum Laborbereich und befreien dort Ford Schick.



Holen Sie Ford Schick erst heraus, wenn alle Wachen erledigt sind.

Den Zugang zum Generator finden Sie im Lagerhaus von Osgood's & Son. Vom Hinterhof aus klettern Sie über die Dächer (Karte hilft bei der Orientierung) bis zum Generator-Gebäude. Von der 3. Etage aus zerstören Sie dann den Generator. Mit dem Helikopter auf dem Dach geht es in die nächste Mission.

Tipp: Gehen Sie bei Smuggler hoch in sein Schlafzimmer und öffnen Sie mit dem Schalter hinter dem Bett einen Geheimschrank.

Mission 3:

Drehen Sie zu Beginn die übliche Runde durch das HQ und fliegen Sie danach mit dem Helikopter zum Battery Park.

Hauptziel: Untersuchen Sie das U-Bahnsystem und finden Sie den Flugplatz der Terroristen.

Bei der U-Bahnstation angekommen, erfahren Sie von Harry Filben (unten in der Station) und Curly (Obdachloser oben in den Hütten), wie Sie weiter kommen. In der Brooklyn-Station angekommen, helfen Sie Charlie Finn, die Wasserversorgung zu reparieren. Zum Dank erfahren Sie den Code, mit dem Sie den Tunnel zu den Mole People öffnen. Dort eliminieren Sie die Terroristen und gehen zum Anführer (Schalter hinter Karton im Süden). Von dort geht es nach Norden und durch die Tunnel weiter zur Helibase. Im ersten Raum finden Sie den ersten Ambrosia-Kanister.

Schalten Sie in der linken oberen Etage die Sicherheitssysteme aus. Nun können Sie die Helibase auf zwei Wegen verlassen: Entweder durch einen Tunnel, der rechts von der Landeplattform liegt, oder aber durch den Kanal in der linken oberen Ecke der Plattform. In beiden Fällen kommen Sie auf dem Flughafen der NSF heraus. Hier haben Sie zwei Ziele: Erstens das Bootshaus und zweitens die Boing 747 im Hangar. Dort finden Sie die restlichen Ambrosia-Kannister.

Hauptziel: Eliminieren Sie Juan Lebedev.



Am leichtesten erledigen Sie Anna, indem Sie den Weg zu Juan mit LAM's verminen. Haben Sie aber nicht genug LAM's, reichen auch zwei Kopfschüsse mit dem Scharfschützengewehr





In der 747 finden Sie Juan Lebedev. Sie haben jetzt die Wahl, ihn zu eliminieren oder Anna auszuschalten (hat den Vorteil, dass Sie später keine Probleme mit ihr bekommen). Danach verlassen Sie die Basis mit dem Helikopter.

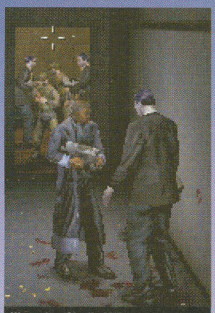
Tips: In dem Raum, in dem Sie in der Helibase das Sicherheitssystem ausschalten, finden Sie hinter einer Pflanze den Schalter für eine Geheimkammer voller Waffen und Ausrüstung.

Mission 4:

Erledigen Sie alles im HQ und gehen Sie dann zum Helikopter.

Hauptziel: Helfen Sie Paul, der im Hotel sitzt.

Im Hilton helfen Sie zuerst den Rentons gegen JoJo. Dann reden Sie mit Paul und machen sich auf den Weg zu NSF-Basis (durch den großen Tunnel). In der Basis gehen Sie ganz nach oben auf das Dach.



Hier sehen Sie die MIB zum ersten Mal in Aktion.

Hier benötigen Sie unbedingt den Computer-Skill, um das Signal mit Hilfe der beiden Computer abzuschicken. Danach kämpfen Sie sich den Weg zurück durch die Basis und durch die Straßen. Gehen Sie wieder zu Paul. Sie können ihm entweder gegen die MIB (am Besten den Eingang zum Zimmer verminen) helfen oder vor dem Kampf das Hotel über die Feuerleiter verlassen. Auf jeden Fall müssen Sie danach Hell's Kitchen mit der U-Bahn verlassen. Im Battery Park wartet dann Gunther schon auf Sie, dem Sie sich besser ergeben (die Übermacht ist zu groß), um nicht unnötig "Energie" zu verschwenden.

Tips: 1. Die Geheimkammer in Paul's Zimmer ist wieder aufgefüllt worden. Sammeln Sie also auf jeden Fall alle Gegenstände dort ein, bevor Sie das Zimmer verlassen. Und 2.: Auf dem Frauen-WC in der NSF-Basis finden Sie den Basement-Key. Den Eingang zum Basement



Ob Sie Paul helfen oder nicht, entscheidet darüber, ob Sie ihn später im Spiel lebend oder tot wieder zu Gesicht bekommen. Verlassen Sie das Hotel über die Feuerleiter, stirbt er auf jeden Fall. Wenn Sie ihm helfen, gehen Sie sicher, das alle Soldaten im Hotel eliminiert sind und verlassen Sie es durch den Vordereingang.

finden Sie neben dem Repair-Bot hinter Kisten versteckt. Folgen Sie dem Tunnel bis zum Ende, finden Sie einen Datacube voller Informationen über die UNATCO.

Mission 5:

Hauptziel: Entkommen Sie aus der geheimen MJ12-Basis.

Nachdem Daedalus die Zelle geöffnet hat, untersuchen Sie den Zellenblock und gehen dann nach rechts. Durch die Robot Maintance schleichen Sie zur Armory (Vorsicht: zwei Military Bots) und holen sich Ihre Ausrüstung zurück. Danach gehen Sie zurück zum Zellblock und steigen dort in die Tunnel hinab. Folgen Sie ihm nach rechts unter die Nano-Labs. Von dort gehen Sie zum Medical-Center, wo Sie hinter der dicken Sicherheitstür Paul finden. Jetzt können Sie die Basis verlassen, was am Besten geht, indem Sie wieder in die Tunnel hinab steigen und zum Command Center schleichen. Hier halten Sie sich nicht lange auf, sondern rennen durch die Gänge zum UNATCO HQ.

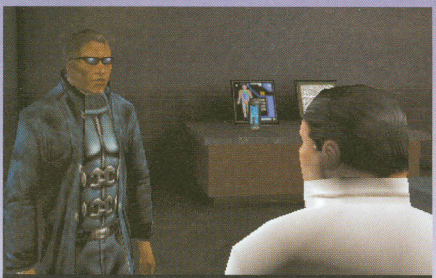
Im HQ gehen Sie zuerst zu Jaime: Entscheiden Sie sich, ob er im HQ bleiben oder Ihnen nach Hong Kong folgen soll (Auswirkungen siehe Kasten). Danach besuchen Sie Alex und Sam. Weiter geht es zu Manderley und von dort zum Helikopter. Haben Sie Anna in Mission 3 nicht getötet, wartet sie am Ausgang ...

Tips: 1. In der zweiten Etage der Armory finden Sie die Plasma Gun. 2. Im Nano-Lab finden Sie einen Schalter, der die Käfige öffnet. Benutzen Sie ihn, um die Greasel-Käfige zu öffnen und sehen Sie durch die Fenster zu, wie die Wachen von den Greasel beschäftigt werden. 3. In Gunther's Computer finden Sie den ersten Teil der Killphrase für Anna. Den zweiten Teil gibt es in Manderley's Computer. Benutzen Sie die Killphrase, um Anna zu elimieren.

Mission 6:

Hauptziel: Deaktivieren Sie die Waffensperre des Helikopters.

In Hong Kong angekommen, landen Sie in einer MJ12-Basis. Zuerst gehen Sie zu den Barracken und



Hier entscheiden Sie, wie es mit Jaime weitergeht.



Sie haben die Wahl: Lassen Sie Jaime nach Hong Kong nachkommen, bekommen Sie dort von ihm ein Augmentation-Upgrade. Bleibt er aber im HQ, versorgt er Sie später mit der Killphrase von Gunther, die Ihnen im weiteren Verlauf des Spieles noch weiterhelfen wird.

schalten die Wachen aus. Holen Sie sich den Schlüssel für das Flight Control Deck und lösen Sie dort die Sperre. Nachdem Jock die Sicherheitstür zerstört hat, vernichten Sie die Bots und fahren mit dem Fahrstuhl nach unten.

Hauptziel: Finden Sie Tracer Tong.

Unten angekommen, erkunden Sie den Markt und gehen zum Compound. Reden Sie mit der Wache, die Sie zu Maggie Chow schickt. Im Queen's Tower reden Sie mit ihr und besuchen dann mit dem rechten



Öffnen sie den 3.Schrank von links, um sich den Schlüssel für das Flight Control-Deck zu holen.

Fahrstuhl (Code: 3444) die freie Etage. Dort dringen Sie durch die Gittertür in die versteckten Räume (hierher gelangen Sie auch direkt durch Maggies Apartment) ein und holen sich das Schwert.

Wieder unten benutzen Sie den Code von Maggie Chow im Polizei-

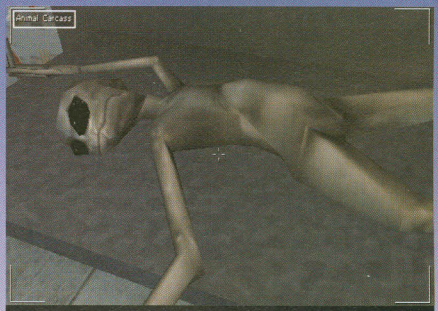


Corpus delicti: Das Schwert als Ursache für den Krieg der Triaden.

revier und gehen dann zurück zum Markt. Reden Sie als nächstes mit Max Chen im Lucky Money. Nach dem Gespräch schalten Sie die MJ12-Commandos aus und gehen Sie zu Gordon Quick, der Wache vor dem Compound hält. Er läßt Sie ein und Sie gehen durch die Geheimtür im großen Saal zum Labor von Tracer Tong. Reden Sie mit Ihm und untersuchen Sie das Labor.

Hauptziel: Besorgen Sie das ROM für das Schwert von VersaLife.

Bei VersaLife angekommen, gibt es vier Wege, den Sicherheitsausweis zu bekommen: A) Sie stürmen den Sicherheitsraum und hacken sich dort in den Rechner ein. B) Sie kaufen ihn von Hundley. C) Sie töten Hundley für den Angestellten im 2.Stock oder D) Sie hacken sich im 1.Stock in einen Rechner ein. Mit dem Ausweis fahren Sie nun mit dem Fahrstuhl in den Laborbereich. Dort nehmen Sie den linken Lift nach oben und öffnen im Sicherheitssystem die Tür zum Labor. Im Labor erkunden Sie alle Räume und laden im ersten Raum das ROM her-



In den Labors von VersaLife stoßen Sie auf diese merkwürdigen Gesellen - also hat das mit Roswell doch gestimmt !

unter. Danach kämpfen Sie sich den Weg frei und treffen sich mit den Anführern der Triaden im Tempel.

Wieder zurück im Labor schickt Sie Tong noch einmal zu VersaLife. Diesmal geht es aber durch den Hintereingang, der in der Canal Road liegt. Bei VersaLife angekommen, schalten Sie im Kontrollraum die Wissenschaftlerin und das Kommando aus und beschaffen sich via Rechner und Sicherheitssystem Zugang zum UC und den Augmentation-Kanistern. Unten am UC angekommen, eliminieren Sie Maggie Chow, zerstören den UC und kehren durch die Tunnel unter dem UC wieder zu Kanal und von dort zu Tracer zurück. Nachdem Sie von ihm neue Informationen bekommen haben, verlassen Sie mit dem Helikopter Hong Kong.

Tips: 1. Falls Ihnen die Wachen in der MJ12-Basis Probleme bereiten, finden Sie in einem Tunnel unter der Landeplattform die Kontrollen, um Gas in der Basis freizusetzen. Den Code für die Kontrollen finden Sie in der Munition Bay. 2. Die Bots können Sie auch zerstören, indem Sie die Plattform (Kontrolle im linken Flight Controll Deck) hoch und runter fahren lassen. 3. In der Nähe des Kanals finden sich einige interessante Dinge, u.a. eine Fischer-Hütte und ein großes Boot. In beiden findet sich Ausrüstung und interessante Gesprächspartner. 4. Im Lucky Money finden Sie einen Mann, der Ihnen den Sicherheitscode für den Quick Stop Shop verrät, der neben dem Lucky Money liegt.

Mission 7:

Hauptziel: Finden Sie Stanton Dowd.

Zurück im Hell's Kitchen, gehen Sie in die Underworld Tavern. Dort reden Sie mit Vinnie, dem Soldaten und mit Harry Filben. Weiter geht es zur Free Clinic, wo Sie den Reporter eliminieren. Stanton Down treffen Sie dann in den Trümmern von Osgood's. Nach dem Gespräch umgehen Sie die MJ12-Truppen. Jetzt gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder Sie haben bereits 5 LAM (und/oder Rockets, wenn Sie eine GEP-Gun haben) oder eben nicht, dann müssen Sie zu Smuggler und sie bei ihm kaufen. Auf diesem Weg können Sie Smuggler auch vor einem Angriff von MJ12 warnen, so dass er sich aus dem Staub machen kann. Sobald Sie die 5 LAM/Rockets zusammen haben, verlassen Sie Hell's Kitchen mit dem Helikopter.

Mission 8:

Hauptziel: Zerstören Sie den Supertanker.

Betreten Sie das Hafengelände, indem Sie mit einer der Wachen reden. (Haben Sie in der letzten Mission nicht mit Vinnie gesprochen, stapeln Sie den Müll aufeinander und klettern Sie über den Zaun.) Im Hafengelände dringen Sie in das



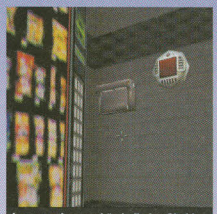




Dank dem Gespräch mit Vinnie in der Underworld Tavern bekommen Sie von ihm den Schlüssel zum Tor.

erste Lagergebäude ein, deaktivieren dort das Sicherheitssystem und gehen dann in das nächste Lagergebäude.

Dort zerstören Sie die beiden Bots und öffnen die Lagerräume (alles mitnehmen, was nützlich ist). Weiter geht es zum Commander Office (Bürogebäude gegenüber). Untersuchen Sie das gesamte Gebäude und auch das Gebäude daneben. Jetzt machen Sie sich auf den Weg zum



Im ersten Lagergebäude finden Sie hier die erste Sicherheitskonsole. Die zweite (und einen Computer) finden Sie im Büro links vom Sodaautomaten.

Schiff. Sie haben dafür drei Möglichkeiten: 1. Sie gehen durch die Tunnel (Eingang in der Nähe der Ammo Storage) und kommen direkt im Hafenbecken heraus. 2. Sie benutzen den Kran, um über die Dächer und einige Wartungsschächte zum Dock zu gelangen oder 3. Sie spazieren direkt durch das Haupttor zum Dock. In allen drei Fällen schwimmen Sie aber um das Schiff herum und klettern auf der Rückseite nach oben. Dringen Sie im hinteren Bereich über eine Rampe in das Schiffsinnere vor. Untersuchen Sie die Räume und gehen Sie dann eine Etage höher. Verschaffen Sie sich dort Zugang zur Sick Bay, Electronics Bay und der Armory. Untersuchen Sie alle Räume gründlich, bevor Sie weiter nach oben gehen. Oben finden Sie auf der Brücke den Code für das Zimmer des Captains, wo Sie den Schlüssel zum unteren Deck finden.

Mit diesem öffnen Sie den Zugang zum unteren Deck. Dort zerstören Sie im Maschinenraum die ersten beiden Schoten des Schiffes (Zugang zum Schot im SW über die Engineer Bridge - Code 9753). Nun gehen Sie weiter zum Bilge Room, indem Sie ein weiteres Schot und die Flußkontrolle (muss umgekehrt werden) finden. Nachdem auch das dritte Schot zerstört ist, gehen Sie vom Maschinenraum in die andere Richtung bis zu dem Mechaniker. Schalten Sie für ihn die beiden Transformatoren aus (ein Schalter rechts in der Ecke, der andere in einem Schacht unter dem Raum). Dann können Sie entweder über den jetzt freien Gang oder über den Schacht in der hinteren rechten Ecke zum Helipad des Schiffes vordringen. Dort finden Sie das letzte Schot. Sobald es zerstört ist, machen Sie sich möglichst schnell auf dem Rückweg und verlassen das Schiff. Am Dock angekommen, finden Sie ganz im Westen eine Leiter, die Sie zu einem Schacht bringt. Folgen Sie dem Schacht, um auf das Dach zu gelangen, wo der Helikopter schon wartet.

Tips: 1. Auf dem Hof des Hafengeländes stehen einige LKW-Anhänger, die Ausrüstung enthalten. 2. Solange Sie noch die Gebäude erkunden, können Sie an den Sicherheitskonsolen die Bots auf Angriff stellen. So beschäftigen sie die Soldaten etwas. Vergessen Sie aber nicht, sie zu deaktivieren, bevor Sie sich auf den Weg zum Schiff machen. 3. Auf der ersten Etage des Schiffes finden Sie in einem Raum neben dem Eingang eine kleine Flasche mit Ambrosia. Nehmen Sie sie für Stanton Dowd mit. 4. Im Bilge-Raum springen Sie auf die Pumpe, springen dann zur Medical-Kiste rüber und folgen dem Weg zu einem Geheimraum mit Ausrüstung, u.a. einer GEP-Gun.

Mission 9

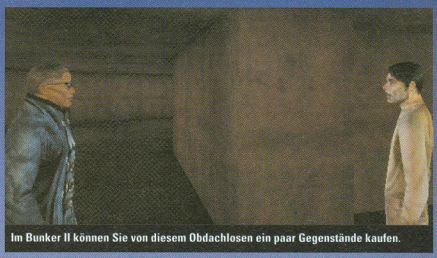
Hauptziel: Nehmen Sie Kontakt zu Morgan Everett, dem Anführer der Illuminati auf.

Zu Beginn haben Sie zwei Möglichkeiten: Entweder Sie benutzen den Fahrstuhl (Code finden Sie in der kleinen Hütte) oder Sie klettern den Schacht hinunter. Unten angekommen, holen Sie sich den Schutzanzug und reden mit Aimee. Schal-



Zerstören Sie den Ventilator mit einem LAM oder einer Rocket, um sicher auf das Dach zu gelangen.

ten Sie dann in den Tunneln die vier Greasels aus. Nach einem weiteren Besuch bei Aimee folgen Sie den Tunneln bis Sie wieder nach draußen gelangen. Dort schalten Sie die Kommandos aus und untersuchen Haus Nr.14 und die Metro-Station. Danach gehen Sie gegenüber in das Haus, um die Treppen hinunter in die Katakomben zu gehen. In den Katakomben gehen Sie zu Bunker I, wo Sie mit Chad sprechen.



Im Bunker II können Sie von diesem Obdachlosen ein paar Gegenstände kaufen.

Nach dem Gespräch gehen Sie zu Bunker III, schalten dort alle Wachen und das Sicherheitssystem aus und befreien die Gefangenen. Zum Dank zeigt Ihnen Chad den Weg durch die Tunnel zur Stadt. Folgen Sie diesem Weg und steigen Sie die rechte Leiter nach oben.

Nebenziel: Finden Sie Nicolette DuClare im Club La Porte de l'Enfer.

Bevor Sie den Club betreten, können Sie noch die Gebäude rund um den Platz erkunden:

-Im Restaurant finden Sie einen ATM-Code und den Sicherheitscode der MJ12-Truppen.

-In einem Hinterhof erfahren Sie von Leone, dass Renault einen Dieb sucht. Renault finden Sie im Hostel (nördlich der Metro), der Ihnen Drogen abkauft, die Sie in der Bakery (Gebäude 15) stehlen.

-Gebäude 11 und 12: ATM-Codes.

-Security Station: Sicherheitskonsole, mit der Sie die Bots deaktivieren können.

Im Club reden Sie mit allen Leuten und gehen dann nach oben. Dort sprechen Sie mit der Frau und gehen zum Hinterhof. Nicolette wartet dort schon und es geht weiter zum Chateau.

Nebenziel: Finden Sie den Computer von Beth DuClare.

In das Chateau gelangen Sie am Besten über die Rückseite. Im Inneren gehen Sie nach oben und gehen in Beth's Schlafzimmer (Schlüssel hinter Vase). Hinter dem Bild finden Sie den Schlüssel für den Keller und das Passwort von Beth. Mit dem Schlüssel öffnen Sie in der Küche die Tür zum Keller und im Keller mit dem Kerzenhalter die Geheimtür. Im Computerraum senden Sie das Signal. Nachdem Sie von Everett die Antwort bekommen haben, gehen Sie zur Gruft und durch die Tunnel zur nächsten Mission. **Tips:** 1. Dafoe, der Waffenhändler in der Metro-Station hat einen kleinen Zusatzauftrag für Sie. 2. Achten Sie darauf, dass Sie bei den Untersuchungen der Gebäude in Paris kein Polizist sieht, sonst schießen diese sofort auf Sie. 3. Im Club können Sie von Cassandra den Zugangscode für den Safe-Raum kaufen, der einiges an Ausrüstung enthält.

Mission 10

Hauptziel: Verschaffen Sie sich Zugriff zum Computersystem der Templer.

Nebenziel: Finden Sie den Goldschatz der Templer.

Im Hof angekommen, haben Sie wieder mehrere Möglichkeiten. Die einfachste ist es, sich aus dem Haus links den Torschlüssel zu holen und dann der Straße zu folgen. Den Bot, der auf der Straße patrouliert, können Sie entweder zerstören oder deaktivieren, indem Sie gegenüber des Schaufenster durch die Tür nach oben gehen und dort das Sicherheitssystem ausschalten. Weiter geht es zum Hof der Kathedrale.

In der Kathedrale finden Sie im ersten Gebäude die Quartiere der Mönche (Datacube mit Zugangscode zu Computer- und Schatzräumen) und die Bibliothek, in der Sie den Schlüssel für die Haupttür der Kathedrale entdecken. Im zweiten Gebäude finden Sie dann den Goldraum und den Computerraum. Außerdem ist eine Treppe höher ein Raum, in dem Sie auch den Datacube und den Schlüssel finden.

Aktivieren Sie den Computer und verlassen Sie danach die Kathedrale in Richtung Metro-Station. Von dort gelangen Sie zum Haus von Everett. Im Haus suchen Sie die Räume von Everett und Alex. Nachdem Sie mit beiden gesprochen haben, fliegen Sie per Helikopter zur nächsten Mission.

Tips: 1. Anstatt sich zur Kathedrale zu schleichen, können Sie auch schwimmen. Springen Sie dazu hinter der Metro-Station von der Brücke und tauchen Sie zum Hof



Leergefegt: Das ehemalige Versteck der Tempel-Ritter.

(Vorsicht: extrem lange Strecke).

2. Vor dem Kampf gegen Gunther nehmen Sie den Feuerlöscher mit, da Gunther mit einem Flammenwerfer bewaffnet ist. 3. In Everetts Haus gibt es einiges zu entdecken: a) in Alex Labor öffnen Sie die Sicherheitstür mit 8001 und finden dort Morpheus, b) hinter der Spiegeltür im Bad entdecken Sie Lucius DeBeers, den eigentlichen Anführer der Illuminati und c) vor dem Start mit dem Helikopter reden Sie unbedingt mit dem Mechaniker und anschließend auch noch einmal mit Everett !

Mission 11

Hauptziel: Zerstören Sie die vier Bots.

Nebenziel: Aktivieren Sie die Energie für das Sicherheitssystem.

Sind Sie mit einer GEP-Gun ausgestattet, können Sie Bots sofort



Im Computerraum wartet Gunther auf Sie, den Sie entweder durch pure Feuerkraft oder mit der Killphrase von Jaime Reyes eliminieren.





vom Dach ausschalten. Ansonsten bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als zuerst das Sicherheitssystem zu aktivieren. Den ersten Generator dafür finden Sie im Erdgeschoss des Gebäudes, der zweite auf der Rückseite des Gebäudes in der SW-Ecke. Ist das Sicherheitssystem aktiviert, geht es zum Bot Hangar (gegenüber dem Communications-Bunker). Dort öffnen Sie die beiden Hangars. Weiter geht es zum Communications-Bunker, wo Sie mit den Wissenschaftlern reden.

Hauptziel: Finden Sie Garry Savage und stellen Sie die Verbindung von Daedalus zum Militär-Computer her.

Um in den Controll Room zu kommen, benötigen Sie den Schlüssel. Diesen finden Sie am Ende des Tunnelsystems (Eingang im hinteren Raum des Communications-Bunkers) neben der Leiche eine Wissenschaftlers. Jetzt haben Sie kein Problem mehr, im 2.Stock des Hauptgebäudes in den Control Room zu gelangen. Reden Sie dort mit Garry Savage und gehen Sie in den Computerraum. Dort schalten Sie die Energie aus und aktivieren die Verbindung. Im Anschluß an diese Heldentat wird noch mehr von Ihnen gefordert; da die Tochter von Savage als Geisel genommen wurde. Also fliegen Sie mit dem Helikopter zur Tankstelle, schalten die Wachen aus und befreien Tiffany. Mit dem Helikopter geht es dann weiter zur nächsten Mission.

Tips: 1. Damit Sie vom Dach herunter kommen, können Sie entweder das Treppenhaus abwärts gehen (Vorsicht: Wachen und Sicherheitseinrichtungen) oder Sie springen am Rand von Vorsprung zu Vorsprung.

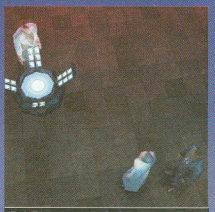
2. Hinter der südlichen Tür in der Lobby des Hauptgebäudes befindet sich das Hazard Lab. Dort bekommen Sie einige gute Informationen und Ausrüstung.

3. Der Tankstelle können Sie sich durch den Tunnel oder über die zerstörte Brücke nähern. Schalten Sie die einzelnen Wachen möglichst unbemerkt aus, damit Tiffany nicht eliminiert wird.

Mission 12:

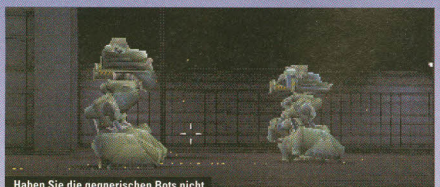
Hauptziel: Stehlen Sie ein Mini-U-Boot und fahren Sie damit zum Ocean Lab, wo Sie das Schema des UC's finden müssen.

Das URV-Modul erreichen Sie am Besten, indem Sie unter Wasser zur Treppe tauchen. Von dort kämpfen Sie sich in das nächste Gebäude vor, schalten die Wachen aus und reden mit der Wissenschaftlerin. Mit ihren Code klauen Sie das U-Boot und fahren zum Ocean Lab.



Bob Page versucht Dr.Savage zu erpressen - Pech, dass Sie gerade anwesend sind.

Nun gehen Sie in die oberste Etage und folgen dem Gang weiter durch die Höhle zum Mannschaftsbereich. Diesen durchqueren Sie und fahren mit dem Lift nach unten. Am Ende des Ganges umgehen



Haben Sie die gegnerischen Bots nicht vom Dach aus zerstört, nehmen Ihnen die Militärbots viel Arbeit ab.

(durch die Luftschächte) oder deaktivieren Sie die Lasersperre. In der großen Halle zerstören Sie am besten die Riesenspinne und fahren mit dem Aufzug nach oben. Dort aktivieren Sie an der Sicherheitskonsole die Brücke und laden am Computer das Schema herunter.

Auf dem Rückweg müssen Sie sich beeilen, damit Sie das Ocean Lab ohne weiteren Kampf verlassen können. Im URV-Modul angekommen, gehen Sie in das nächste Modul und steigen hoch zum Dach. Hier treffen Sie sich mit Savage und dem Helikopter.

Hauptziel: Verhindern Sie den Start der Atomrakete.

Den Innenhof der Abschussanlage können Sie auf zwei Wegen betreten: Entweder durch das Haupttor (mehr Schutz vor den Bots, aber geringerer Überraschungseffekt) oder über den Steg, der vom Wächterhaus im Süd-Westen zum Innenhof führt. Zum Raketensilo gelangen Sie am unauffälligsten, indem Sie das Haus mit der einzelnen Wache betreten und dort durch den Schacht in das nächste Haus kriechen. Hier finden Sie einen Repair-Bot und einen weiteren Schacht, der Sie direkt in das Silo bringt.

Im Silo betreten Sie zuerst Launch Command, schalten die Wachen aus, brechen den Start ab und initieren an der Sicherheitskonsole einen neuen. Als nächstes geht es zur Rakete, wo Sie die Wachen und Howard Strong eliminieren. Zurück im Hof geht es mit dem Helikopter weiter zur Area 51.

Tips: 1. Die Turrets im Ocean Lab sind defekt und schießen sofort auf alles, was sich bewegt. Besonders störend ist das bei jenem Geschütz, das den Weg zum Greasel Lab



Eines dieses flotten Boote bringt Sie zum Ocean Lab.

abdeckt. Schalten Sie es mit einer LAM aus oder benutzen Sie die Kiste als Deckung, um an den Schlüssel und die beiden Räume daneben heranzukommen.

2. Die Monster in der Höhle eliminieren Sie am einfachsten, indem Sie sie auf die Schienen locken und diese dann mit dem Hebel unter Strom setzen.

Mission 13:

Hauptziel: Verschaffen Sie sich Zutritt zum Area 51-Bunker.



Bei diesem MIB finden Sie ein Augmentation-Upgrade.

Ihr erstes Ziel ist das Kommunikations-Gebäude. Dort treffen Sie auf Walton Simmons. Schalten Sie ihn aus und untersuchen Sie das Gebäude. Weiter geht es zum Tower, wo Sie ganz oben mit der Sicherheitskonsole das Tor des Bunkers öffnen. (Alternativ können Sie in der Barracke die Wachen ausschalten, den Ventilator zerstören, in das Wasser springen und durch den Tunnel in die Area 51 eindringen.)

Im Bunker schalten Sie zuerst rechts die Energie für den Fahrstuhl



Haben Sie in der letzten Mission Tiffany gerettet, bekommen Sie bei dem Treffen mit Savage auf dem Dach ein Augmentation-Upgrade und 500 Skillpoints. Sorgen Sie dafür, dass Ihr Inventory voll ist, dann kann Savage Ihnen das Upgrade nicht geben. Sprechen Sie Savage danach wieder an, bekommen Sie jedesmal weitere 500 Skillpoints.

AUGMENTATION UPGRADES

Fundort	
Hell´s Kitchen	abgeschlossener Raum im Osgood and Son´s Lagerhaus
NSF-Helibase	Geheimkammer im Raum mit der Sicherheitskonsole
`Ton Hotel	Paul´s Geheimversteck (beim zweiten Besuch im Zimmer)
UNATCO HQ	Armory
Tong´s Lab	im Krankenzimmer (nur wenn Jaime Ihnen nach Hong Kong gefolgt ist)
Canal Road	im verschütteten Abschnitt (Zugang über Kühlraum in der Old Hand Bar)
VersaLife	über dem UC
Freighter	im Raum mit dem Ambrosia-Fläschen (im Safe)
Dowd Crypt	im Safe (rechts an der Wand)
Chateau DuClare	im Computerraum im Keller
Everett´s Lab	im Schutzbehälter
Vandenburg	im Hinterraum des Communications-Bunkers
Ocean Lab UC	finden Sie bei der Leiche des MIB im Wasser neben dem Fahrstuhl
Sub Base	beim Treffen mit Savage
Area 51	im Communications-Building
Area 51	im Mannschaftsbereich (in den Schlafzellen)

AUGMENTATION KANISTER

Fundort	Inhalt
Liberty Island - Raum mit dem Commander	Arms: Microfibral Muscles - Combat Strenght
Battery Park - Tunnel unter Castle Clinton	Torso: Aqualung - Enviromental Resistance
Warehouse District - Keller unter Generator	Legs: Speed Enhancement - Run Silent
747 - Cargo Bay	Subdermal: EMP Shield - Ballistic Protection
UNATCO HQ - MedLab Vorratsraum	Legs: Speed Enhancement - Run Silent
Secret MJ12-Lab - Nano Lab	Cranial: Aggressive Defense - Spy Drone
UNATCO HQ - MedLab	Torso: Regeneration - Energy Shield
VersaLife (1.Besuch) - Im Laborbereich	Subdermal: Cloak - Radar Transparency; Eyes; Cranial
VersaLife (2.Besuch) - über dem UC	Legs; Torso: Aqualung - Enviromental Resistance; Torso: Power Recirculator - Synthetic Heart
Naval Shipyard - Captain´s Office	Torso: Aqualung - Enviromental Resistance
Freighter - Bilge Room (Geheimraum)	Subdermal: Cloak - Radar Transparency
Chateau DuClare - Computerraum	Cranial: Aggressive Defense - Spy Drone
Everett´s Home - Laborbereich	Eyes; Subdermal: Cloak - Radar Transparency
Vandenburg - Hazard Lab (gefluteter Raum)	Subdermal: Cloak - Radar Transparency

an und fahren links mit ihm hinunter. Folgen Sie dem Weg bis zum Generator, der explodiert. Hier gehen Sie rechts und öffnen dort die Tür zu Sektion 3. Dort eliminieren Sie die Wachen und Monster. Dann geht es in die oberste Etage der Station 17. Untersuchen Sie alles und gehen Sie zu dem Mechaniker im Reactor Lab. Weiter geht es zur Aquinas Hub-Tür und von dort zur Aquinas Control. Reden Sie mit Helios, eliminieren Sie die Wachen und steigen Sie rechts von der Eingangstür nach unten zum Tor. Hinter dem Tor geht es weiter zum Raum, in dem die Nano-Agenten erschaffen werden.

Gehen Sie im zweiten Raum links weiter zur Sektion 4.

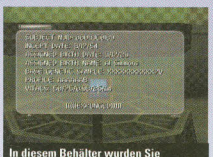
Jetzt haben Sie gleich drei Möglichkeiten, das Spiel zu beenden:

1.Sie töten Bob Page, indem Sie die vier Fusionreaktoren abschalten und die Fusionskontrolle deaktivieren.

2.Helfen Sie Helios, indem Sie die beiden Aquinas-Router aktivieren und sich mit Helios vereinigen.

3.Vernichten Sie Area 51. Dazu schalten Sie im Coolant Controll Room die Kühlung für die Reaktoren aus und schalten die Reaktoren im Reactor Lab an.

Tips: 1. In der Nähe des Landeplatzes finden Sie ein kleines



In diesem Behälter wurden Sie erschaffen - also geht alles da zu Ende, wo es angefangen hat...

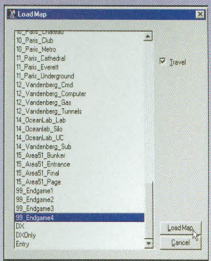
Gebäude, in dem Sie u.a. einen LAW-Raketenwerfer finden. Mit diesem können Sie Walton Simons mit einem Treffen vernichten.

2. Gehen Sie an der Kreuzung nach dem explodierenden Generator links herum, können Sie den Mannschaftsbereich untersuchen, in dem Sie einen Med Bot, einige Versorgungskisten und ein Augmentation-Upgrade finden.

3. Die Spinne vor dem großen Tor zerstören Sie am Besten mit explosionsfreudigen TNT-Kisten, die Sie zuvor hinter der verschlossenen Tür finden können.

CHEATS AKTIVIEREN

Um die Cheats zu aktivieren, öffnen Sie die user.ini im System-Ordner von Deus Ex. Dort ändern Sie beide "t=" in "t=talk" um. Im Spiel drücken Sie dann "t", löschen das "say" und geben exakt "set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled True" ein.
Folgende Codes (wieder "t" drücken und "say" löschen) funktionieren dann:
"god" (Gott-Modus),
"invisible" (Unsichtbarkeit),
"allweapons" (alle Waffen),
"allammo" (volle Munition),
"tantalus" (tötet derzeitiges Ziel),
"opensesame" (öffnet verschl. Tür),
sowie "allhealth", "allenergy", "allcredits" und "legend" (öffnet Zusatzmenü).



Zu jedem der drei Enden existiert eine Endsequenz. Unabhängig davon gibt es aber auch noch eine vierte Endsequenz. Diese öffnen Sie entweder, indem Sie (wenn die Cheats aktiviert sind) "open 99_Endgame4" eingeben oder die Datei 99_Endgame4 im Map-Verzeichnis in 00_Intro umbenennen und dann im Spielmenu das Intro starten. Außerdem kann auch über das "legend"-Menu die Karte 99_Endgame4 geöffnet werden, was auch die 4.Endsequenz startet.



Rollenspiel für Profis

ICEWIND DALE

HERSTELLER: Black Isle/Virgin Interactive **TESTVERSION:** Dt. Verkaufsversion August 2000 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Deutsch **3D-GRAFIK:** – **MULTIPLAYER:** 2 bis 6 (per Netzwerk, Internet) 3D-Grafik **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentiumll/333, 64 MByte RAM **www.interplay.com/icewind, www.icewinddale.de**

FAKTEN

- Sechsköpfige Party zum Selberbauen
- Klassisches, lineares Rollenspiel
- Sechs Kapitel nebst einem Prolog
- 16 mögliche Charakterklassen
- Maximal 1,8 Millionen Erfahrungspunkte
- 77 Priesterzauber
- 110 Magierzauber
- Hervorragendes Verhältnis Erfahrung zu Monsterstärke
- Speichern (außer im Kampf) immer möglich
- Nutzt die »Baldur's Gate«-Engine

Baldur's Gate war ein schönes Spiel. Aber nicht perfekt. Icewind Dale versucht, die Schwächen des AD&D-Verwandten zu beheben. Mit Erfolg.

Eine dunkle Macht bedroht das Gleichgewicht zwischen Mensch und Natur im Icewind-Tal. Zum Glück bereisen sechs unerschrockene Mannen im Auftrag des alten Arundel den Grat der Welt, um Licht in die Sache zu bringen. Anders als bei den zwei indirekten Vorgängern stellen Sie in Icewind Dale gleich zu Spielbeginn die komplette Mannschaft zusammen. Neben den typischen Klassen wie Kämpfer, Dieb, Magier oder Priester gibt es den Barden oder acht unterschiedlich begabte Zauberer wie zum Beispiel den Illusionisten. Insgesamt kommt man so auf 16 Klassen. Die Wahl der Gesinnung und anderer AD&D-typische Faktoren dürfen natürlich nicht fehlen. Wenn Sie wollen, starten Sie mit einer kleineren Truppe, haben es dann jedoch entsprechend schwerer in den Kämpfen. Stichwort Erfahrungspunkte: Der Grenzwert dafür liegt bei 1,8 Millionen Punkten – was je nach Charakterklasse Stufe 14 bis 18 bedeutet. Die Geschichte entfaltet sich sehr linear. Überraschende Wendungen sorgen dafür, dass man sich kaum vom PC lösen kann. Bösewichte, die keine sind, harmlos scheinende Leute, die dafür böse sind – mit mancher Story-Wendung rechnet selbst ein langjähriger Rollenspieler nicht. Was stellenweise jedoch auch daran liegt, dass einige Passagen gewohnte Erzählregeln stark überstrapazieren. Beispiel: Ein kleiner Straßenhändler schaffte es, einen Generationen überdauernden Hass zwischen Elfen und Zwergen zu sähen. Sie treffen ihn in einem



Die gigantischen Riesen sind nicht nur optische Spielerei. Sie können auch böse werden.



Nur solo und sehr linear geht es in Icewind Dale voran

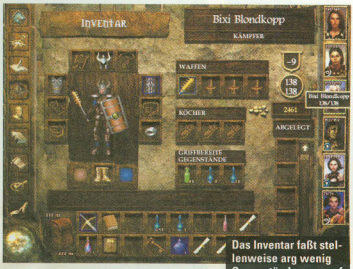
Gegner wie die Zyklopen sind Einzelgänger und daher leicht zu besiegen. Andere Rassen treten in Horden auf und machen Ihren Helden schwer zu schaffen.



Erst spät im Spies finden Sie heraus, was die Story mit Ihren Helden zu tun hat.



Die AD&D wurden wie bei »Baldur's Gate« direkt umgesetzt.



Das Inventar faßt stellenweise arg wenig Gegenstände, was auf Dauer recht frustrierend sein kann.

winzigen Gnomendorf. Frei nach dem Motto: Probieren Sie auch diese Salatgurke, ganz frisch! Ach, und was ich Ihnen noch erzählen wollte, am Wochenende habe ich eine Blutfehde zwischen den zwei größten Rassen der Forgotten

»Ein heißer Tipp für alle Rollenspieler.«

Realms begonnen. Solche Stories sind nicht sehr überzeugend...

Das Kampfsystem verlässt sich auf den bewährten Druck auf die Leertaste: Dieser hält das Spiel an, Sie dürfen Befehle wie »Lauf hierhin!« oder »Greife diesen Feind an!« geben und sogar ins Inventar abtauchen und dort die Waffen wechseln beziehungsweise Zaubertränke bereitstellen. Priester und Magier wählen während der Pause einen heilenden, offensiven oder defensiven Zauberspruch aus, Paladine und Waldläufer aktivieren Fähigkeiten wie »Hand auflegen« oder »Tiere beschwören«. Wie in Baldur's Gate existieren sogenannte Skripte, die Ihren Helden computergesteuerte Verhaltensmuster beibringen – in der Praxis klappt das eigene Kontrollieren noch immer besser. Stirbt ein Party-Mitglied, hilft entweder ein Wiederbelebungszauber oder ein Besuch im nächsten Tempel – nicht vergessen, die Habseligkeiten des oder der Verblichenen einzupacken.

Ein weiteres Manko von Baldur's Gate war die notwendige Rast zur Erholung und zum Auswendiglernen von Zaubersprüchen. Bevor die Party in sichere Gefilde kam, war oft die Hälfte durch Zufallsgefechte am Rande des Todes. Icewind Dale bietet überschaubare Areale, von denen aus Sie schneller daheim sind oder in denen Sie teils gefahrlos übernachten können. Und noch eine Verbesserung: Auf Wunsch erhalten Sie bei jedem Level-Aufstieg die maximal mögliche Anzahl Trefferpunkte. Das alte »Speichern – Aufsteigen – zu wenig Punkte – Laden«-Spielchen gehört der Vergangenheit an. Unterwegs findet Ihr Trupp massenweise seltene Schmuckstücke, bessere Waffen, geheimnisvolle Tränke – die Welt von Icewind Dale ist voll von Gegenständen. Gerade magische Objekte müssen vor dem Gebrauch oft erst identifiziert werden. Besonders nach großen Kämpfen könnte man stundenlang das Inventar sortieren, überlegen, wie man trotz Gewichtsbeschränkung so viel wie möglich davonschleppen und dann verkaufen kann. Das gilt auch für Schmuckstücke und Edelsteine, manchmal sogar für Zaubersprüche zum einmaligen oder dauerhaften Gebrauch. Schade nur, dass die Städte meist weit entfernt und ein praktisches Townportal à la »Diabo« nicht vorhanden ist. **(ra/vs)**



ROLAND AUSTINAT

Icewind Dale zementiert Black Isles/Interplays Kompetenz in Sachen Rollenspiele, an die kein anderer Hersteller so schnell herankommt. Obwohl sich meine Party hochgradig linear von Aufgabe zu Aufgabe bewegt, macht mir persönlich das Spiel noch mehr Spaß als Diablo 2, das allerdings deutlich teamtauglicher und aufgrund seiner Actionlastigkeit kein richtiges Rollenspiel mehr ist.
Sicher sind manche Stellen sehr schwierig, doch das Speichern an allen Orten umschifft so manche Frustklippe. Fairerweise muss ich hinzufügen, dass ich den mittleren, AD&D-treuen Schwierigkeitsgrad gewählt habe – es ginge also noch leichter. Icewind Dale bringt spieltechnisch nichts, was ich nicht schon in anderer Form gesehen hätte – aber das unglaublich gut. Ein heißer Tipp für alle Rollenspieler und solche, die für das massive Baldur's Gate 2 (soll im Herbst kommen) keinen Sonderurlaub bekommen.

WERTUNG ICEWIND DALE

▲ PRO
- ÄUßERST MOTIVIEREND
- EINMALIGE ERFAHRUNGSPUNKTE-KURVE

▼ CONTRA
- MEHR KAMPF ALS GESCHICHTE
- SCHWIERIG

GRAFIK:	80
SOUND:	80
EINSTIEG:	80
KOMPLEXITÄT:	80
STEUERUNG:	80
MULTIPLAYER:	70

PC PLAYER SPIELSPASS **85**



ICEWIND DALE



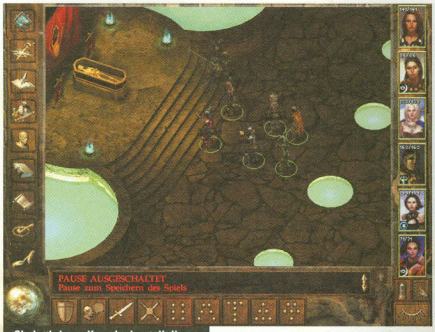
Nicht alle Wege geben sich auf den ersten Blick zu erkennen, wie hier die beiden Abzweigungen nach rechts und links.



Die Ausrüstung der Helden macht einen sichtbaren Unterschied. Gerade Schilde und Panzerhemden machen etwas her...

Wir haben dem kleinen vereisten Tal in den Forgotten Realms die letzten Geheimnisse entrissen. Lesen Sie, wie die finstersten Kreaturen von »Icewind Dale« zu besiegen sind.

Damit es auch mit dem Nachbarn klappt, raten wir zu folgender Party: Drei Nahkämpfer, wobei einer ein Paladin sein muss, ein Bogenschütze (Dieb) und zwei magiefähige Charaktere (Zauberer und Kleriker). Bei den Attributen vernachlässigen Sie wie üblich das Charisma. Nur Ihr Anführer, sinnvollerweise der Paladin, erhält darin den Höchstwert von 18. Auch wenn von rollenspieltechnischer Seite vieles für eine homogene Gesinnung (alle gut oder alle böse) der Party sprechen mag: Einige Waffen können nur von guten respektive bösen Charakteren benutzt werden, so dass Sie beide Sorten beschäftigen sollten. Setzen Sie die Fertigkeitswerte bei den tumben Prüglern ruhig auf »große Schwerter«, vielleicht bei einem auf »Äxte«, da Sie zu Beginn 600 Gold bekommen und sich daher selbst ausrüsten können. Außerdem sind eben die meisten magischen Waffen im Spiel Schwerter und Äxte. Wenn einer Ihrer Krieger noch eine Fernattacke beherrscht, kann das nicht von Nachteil sein. Ihr Dieb braucht dringend (!) »Fallen finden/entschärfen« und »Schlösser öffnen«. »List« dürfen Sie vernachlässigen und jeder Punkt auf »Taschendiebstahl« gleicht einer Verschwendung. Stel-



Skelettkrieger Kresslack erteilt Ihnen den Auftrag, die Priesterin des Eises zu töten. Die finden Sie in der Yeti-Höhle.



Dieser alte Herr ist nicht der, für den er sich ausgibt. Ein Kampf kann jedoch zunächst vermieden werden.



Wer über die Brücke des Todes will gehen, der muss sich stundenlang nach dem Reparaturhandbuch umsehen.

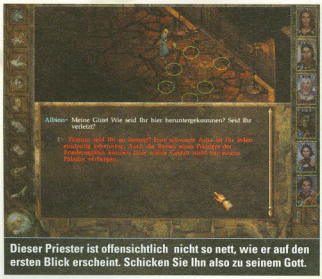




Wenn sich diese Horden in Bewegung setzen, dann dürfen Sie die Schaufel auspacken. Für Ihre eigenen Leichenteile.

Ein Paladin als charismatischer Anführer gehört in jede Icewind-Party.

len Sie im Optionsmenü »Trefferpunkte Max« ein, um bei jedem Levelaufstieg die volle Anzahl Punkte auszuschöpfen. Sollte einer Ihrer Recken wider Erwarten ein Taugenichts sein, können Sie Ihn auch noch während des Spiels austauschen, da Sie in späteren Leveln genug Erfahrungspunkte gewinnen, um den Neuling schnell aufsteigen zu lassen. Zur Not rasten Sie häufig, um vielen muffigen Mobbels zu begegnen. Noch ein ernstgemeinter Hinweis: Icewind Dale ist kein Diablo! Wenn Sie mit Ihren Helden in ein von Monstern besetzten Raum hineinstürmen, trägt Sie der Leichenbestatter mit den Füßen zuerst wieder raus. Locken Sie Ihre Gegner hinter sich her. Spalten Sie einzelne von der Gruppe ab (und dann ihre Köpfe). Decken Sie außerdem immer Ihren Zauberer und die Bogenschützen, in dem Sie den Widersachern mit Nahkämpfern den Weg versperren. Hierbei beachten Sie bitte: Im Normalfall stehen Ihre Schützen auch in der Partyliste hinten. Das bedeutet aber für einen Rückzug, dass Sie hinterher trotten. Geben Sie Ihnen also nicht allzuviel Ausrüstung in die Hand, da diese sie unnötig verlangsamt und zu Monsterfraß werden läßt. Für einen Rückzug, der nur den Stand Ihrer Mannen verbessern soll, eignet es sich, die rechte Maustatse zu benutzen und die Partyaufstellung zu »drehen«. So formiert sich die Gruppe wie gewünscht, nämlich die Starken vorn, die Schwachen hinten. Machen Sie häufig vom Pausemodus Gebrauch, um das Schlachtfeld besser überblicken zu können. Entgegen weitverbreiteten Gerüchten ist es auch nicht immer sinnvoll, einen Dieb versteckt in einen von Monstern besetzten Raum zu schleusen, um diesen aus den →



Dieser Priester ist offensichtlich nicht so nett, wie er auf den ersten Blick erscheint. Schicken Sie Ihn also zu seinem Gott.



Die letzte Tür im Schlangentempel öffnet Ihr Dieb. Lassen Sie sich vom hübschen Raumdesign nicht ablenken...

Schatten angreifen zu lassen. Das erhöht zwar den Schaden. Allerdings überlebt der Langfinger den Angriff vermutlich nicht, da alle Hinterbliebenen beginnen, auf ihn einzustürmen. Nutzen Sie den versteckten Dieb eher als Monsterköder. Wenn das alles nicht hilft, ist es auch keine Schande, vor einem Endkampf den Schwierigkeitsgrad auf »leicht« herabzusetzen!

Durch diese hohle Gasse....

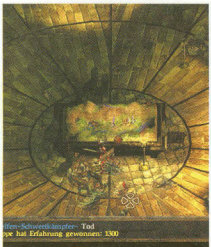
Hrothgar will, dass Sie die Karawane zur Stadt begleiten. Gehen Sie nach Süden über die Brücke und bringen Sie im Vorbeigehen die Gobbos um. Es geht zu der verlassenen Karawane und einer Höhle, die von Orks befreit werden muss. Töten Sie linkerhand den Oger und nehmen Sie ihm einen »Karawanenvertrag« ab. Den bekommt Hrothgar, der Sie wiederum zum Pomab schickt, um Ausrüstung abzuholen. Die Expedition wird von einer Lawine begraben. Bahnen Sie sich Ihren Weg nach Kuldahar. Weiter geht es rechts neben der Mühle über die Steinbrücke. In Kuldahar besuchen Sie Arundel in seinem »Baumhaus« (relativ mittig). Zum Tal der Schatten kommen Sie dann auf der rechten Seite. Mireks Familienerbstück findet sich in der Yetihöhle (unter der Statue im Zentrum). Der Torschlüssel liegt in der Höhle westlich von der Statue (wenn Sie von Kuldahar kommen: zuerst nach Süden, dann die nächste nach Osten). Betreten Sie die Hallen ganz im Südosten. Verwandeln Sie Therik zu Knochenmehl. Die blaue Truhe enthält den Schlüssel zum »Allerheiligsten« ... Wer hat da gerade gekichert? Zur Strafe geht es raus in die Kälte und nach oben in die folgende Grabstätte. Denken Sie hier immer daran: die meisten Sarkophage fliegen Ihnen bei Berührung um die Elfohren. Speichern Sie daher häufig. Der gefundene Torschlüssel entriegelt die Eingangstür. Die linke Grabkammer enthält den Priesterschlüssel, der wiederum die gegenüberliegende Räumlichkeit erschließt. Da finden Sie das Artefakt, welches das breite Haupttor in Bewegung setzt. Versuchen Sie anschließend, mit Mytos vernünftig zu reden. Okay, das funktioniert natürlich nicht, aber Ihre Bemühungen zahlen sich wenigstens in Form von Erfahrungspunkten aus. Nach dem gewonnenen Kampf steht gleich der nächste bevor. Gegen den Schatten sollten Sie magische Waffen zum Einsatz bringen, nur dann haben Sie eine Chance. Suchen Sie die beiden Gänge ab, die von der Hauptkammer abführen (und schlecht zu sehen sind). Am Ende des rechten führt eine Treppe hinab. Der Mumienraum auf halber Strecke beinhaltet den Mausoleumsschlüssel. In diesem (unten) steht Ihnen ein harter Kampf bevor. Schicken Sie die gut gepanzerten Nahkämpfer vor und locken Sie die Skelettbogenschützen von der Treppe hinunter. Folgen Sie ihnen **auf keinen Fall** nach oben, die Magierkollegen verwandeln Sie sonst binnen Sekunden zu Heldenkebab. Mit dem Mausoleumsschlüssel sperren Sie nun zunächst die Tür auf der linken Seite (schlecht zu sehen!) auf, folgen dem Gang bis zum Ende, holen dort einen »einfachen Schlüssel«. Hiermit geht es in den Gang auf der anderen Seite der großen Halle.



Als Speerspitze verwenden Sie hervorgezauberte Monster. Das lenkt nicht nur diesen Endgegner ab.



Bevor Sie sich mit der Reptilienqueen anlegen, sollten Sie die Fallen im Eingangsbereich deaktivieren – für den etwaigen Rückzug!



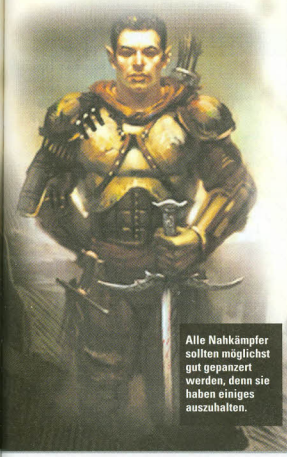
Im zweiten Stock des Nordturms der abgetrennten Hand finden Sie neben Poquelins Modelleisenbahn eins der vier Maschinenteile.



Stellen Sie die Funktionalität des Astrolabiums her, um sich mit dessen vergammelten Besitzer unterhalten zu dürfen.



Auch wenn der Eishagel nett anzusehen sein mag: als Zauber fehlt es ihm an Wirkungskraft.



Alle Nahkämpfer sollten möglichst gut gepanzert werden, denn sie haben einiges auszuhalten.



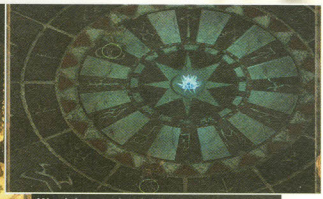
Räumen Sie dort gründlich auf und schnappen Sie sich den Wolfstatzentalisman von der Leiche. Nun ziehen Sie den Hebel an der dritten Säule im Hauptsaal und gehen durch das große Tor, welches sich vor dem Kopf auftut. Suchen Sie Kresselack. Dieser ist nach eigenen Aussagen ganz, ganz böse und überaus gemein. Die Geißel der Menschheit, quasi. Er scheint daher selbst ein wenig traurig, mit dem Ärger in Ihrem Dorf nichts zu tun zu haben. Stimmen Sie zu, für Informationen über die Heimsuchung Kuldahars eine Eispriesterin umzubringen. Sie finden Lysan in ihrem privaten Rückzugsort, sprich in einer Yeti Höhle. Zurück bei Kresselack stellt sich heraus, dass uns der gemeine Geist angelogen hat. Er weiß nicht, wer das Dorf plagt.

Von herzigen Edelsteinen

Arundel schickt Sie nun auf die Suche nach dem Herzsteinjuwel. Lotsen Sie Ihre Helden also zu der neu eingezeichneten Location. Von hier aus müssen Sie sich durch die Tempelanlagen schlagen, bis in die innerste Kammer. Dort entdecken Sie eine leere Heiligenstätte. Nun ja, leer bis auf das Fläschchen auf dem Boden, welches Sie mitnehmen müssen. Kehren Sie zurück zu Arundel. Dieser schickt Sie nach Drachenauge (sagte jemand, dass dies ein entspannender Winterurlaub werden würde?). Bahnen Sie sich Ihren Weg durch die Troll– beziehungsweise Salamanderhöhlen. Bald gelangen Sie zum »untoten Leutnant«, dem Sie mehrmals die Stirn bieten und die eigene Keule auf seine schlagen. Sie stoßen dann im Norden auf den Priester Albion. Entlarven Sie Ihn mit Ihrem Paladin als Schlangenjünger. Für den Kampf gilt das vorhin gesagte. Außerdem sind Schweigensprüche auf Grund der magiebegabten Gegner sehr hilfreich. Sollten Sie keinen Paladin in Ihrer Gruppe haben, erhalten Sie den entscheidenden Hinweis von den Gefangenen im Zentrum des Tempels (auch hilfreich in der folgenden Schlacht). Nachdem Sie die Goodies dieses Levels eingesammelt haben, geht im Südosten der Weg in die weiteren Gemäuer. Hier erwartet Ihren Dieb eine Menge Arbeit. Folgen Sie dem Schlangengang und beten Sie, die unzähligen Gegner und Giftfallen zu überleben. Wenn Sie die netten Gegenstände und das Gold aus den Seitenkammern wirklich haben wollen, sollten Sie entweder sehr stark sein oder in der Deckung der Schatten hineinschleichen. Sie erreichen am Ende des geschlängelten Wegs die Residenz des eigenartigen Mädchens, welches Ihnen hin und wieder erschien. Es handelt sich um Yxunomi, Anführerin der Reptilienbande. Verlangen Sie von Ihr die Herausgabe des Herzensjuwels. Da die Schlangenfrau widerspenstiger als gewünscht ist, nehmen Sie den Stein aus ihren toten Händen. Kehren Sie zurück zu Arundel. Das Dorf wurde mittlerweile von Ogern überrannt. Denen zeigen Sie natürlich zur Begrüßung schnell Ihre Klingen. Arundel entpuppt sich als Hoch- →











Wendeltreppenbau leichtgemacht: Zunächst den Geheimgang entdecken, dann die drei Platten (zwei Uhr, sechs Uhr, neun Uhr) betreten, den Hammer des Steinzwerges ziehen und schon geht es abwärts.

stapler, das heißt, der echte Arundel vegetiert in der ersten Etage seines eigenen Hauses dahin. Von ihm erfahren Sie, dass der Herzstein in die »Festung der abgetrennten Hand« muss. Sie finden die Ortschaft unten auf der Weltkarte.

Lieber arm dran...

Im dritten Stock der »abgetrennten Hand« nehmen Sie die südliche Treppe (Solonar Turm). Die Ex-Priesterin Denaini bittet Sie, ihrem verrückten Kollegen den ewigen Frieden zu schenken, was Sie in den oberen Stockwerken erledigen. Im zweiten Geschoss finden Sie das erste Maschinenteil, im dritten einen Weihwasserkübel. Für Kaylessa im Ostturm führen Sie den gleichen Vernichtungsfeldzug, nur gegen ihre Soldaten. Räumen Sie alle Etagen über Kaylessas Raum, sowie den Nordturm frei. In letzterem suchen Sie im zweiten Stock den zweiten »Teil einer kaputten Maschine« (im Schreibtisch). Nachdem Sie zu Kalyssa zurückgekehrt sind und auch diese in den ewigen Ruhestand befördert haben, entnehmen Sie ihrer Leiche ein weiteres Maschinenteil. Das vierte finden Sie, wenn Sie im zweiten Stock die Treppe im Zentrum benutzen und dann mit dem Fahrstuhl (rechts) fahren. Folgen Sie allen weiteren Treppen nach unten. Hier kommen Sie auf die abgesperrte linke Seite des Turms. Das unterste beinhaltet das gesuchte Teil. Steigen Sie die Stufen in Kaylessas Zimmer hinauf, bis zu Larrels Inkarnation. Geben Sie dem »Techniker« die vier Maschinenteile. Nachdem das Astrolabium wieder läuft, können Sie auch mit dem ehemals verwirrten Untoten sprechen. Er zeigt Ihnen den Weg in die Zwergenfestung Dorntief.

Zwergentiefwurf

Zunächst erledigen Sie die laufenden Pilze und Ettins und erreichen dann im Osten den Eingang zur Festung. Finden Sie im Felsstollen Krilags Abzeichen. Das Zimmer mit dem runden Tisch beherbergt eine Geheimtür – hinter einem der Zwergenkrieger (siehe Bild). Die Steinplatten im folgenden Raum sind entweder Fallen oder Öffnungsmechanismen. Wählen Sie die Symbole, die vage mit Schmiedekunst zu tun haben, respektive auf dem runden Tisch zu sehen sind. Im vorherigen Zimmer richten Sie den Hammer der Steinstatue auf. In der Halle mit den Bodenplatten hat sich nun eine abwärtsführende Treppe aufgetan. Unten bittet Sie Norlinor, den Nekromanten Terikan zu vernichten. Das bedeutet, erst seine körperliche Hülle zu zerschlagen, dann sein Amulett in die entsprechende Grabkammer zu transportieren. Im nächsten Abschnitt wartet sein zäher »Leichnam« auf Sie. Nach dessen »Ableben« entleeren Sie die umstehenden Sarkophage, wobei Sie »Terikans Schlüssel« erhalten. Im nächsten Raum vernichten Sie den Leichnam erneut und schnappen sich Terikans Amulett (Ständer neben Steinsarg). Bringen Sie es in die zweite Kammer von unten, auf der rechten Seite. Kehren Sie zu Norlinor zurück. Der Schmelztiegel enthält den Bronzeschlüssel, welcher die dazugehörige Tür bei Terikans Sterbeort öffnet.

KLEINE HEXEREI

Die grundsätzliche Vorgehensweise beim Hexeditieren: Picken Sie sich den zu verändernden Wert heraus (etwa das Stärkeattribut) und rechnen Sie ihn in das hexadezimale System um (sechzehn als Basis). Dafür gibt es auch Tabellen und Miniprogramme. Suchen Sie dann in dem Savefile nach dem gewünschten Wert. Sollte er nur einmal vorkommen, haben Sie Glück und es handelt sich tatsächlich um das Attribut. Speichern Sie die Datei sicherheitshalber unter anderem Namen und nehmen Sie die Veränderung vor. Verläuft alles wie gewünscht, ist der Charakterwert nach Laden des Spielstandes entsprechend modifiziert. Gibt es, wie eher üblich, sehr viele Treffer für eine Zahl, dann müssen Sie Ihre Strategie ändern. Speichern Sie gleich zwei Spielstände, in denen sich das zu verändernde Attribut um einen Punkt unterscheidet (etwa nach Levelaufstieg oder unterschiedlicher Charaktergenerierung). Vergleichen Sie nun mit Hilfe des Hexeditors, ob eine der gefunden Zahlen in einem File dem um eins verschobenen Wert im anderen File entspricht. Wäre die gesuchte Stärke etwa 12 und Sie finden diese Zahl (0C in Hex) an der Position 0x00000bec, müssten Sie an der gleichen Ecke im anderen File eine 13 (0D) entdecken. Für Icewind Dale haben wir Ihnen die Arbeit abgenommen und Positionen aufgezeigt, die von Interesse sind. So finden Sie in dem File »icewind.gam« fünf »Stellen« (Bytes) nach einem großen FF (255 Dezimal) Block sieben Werte (erster bei 0x00000bec), die den sechs Attributen entsprechen. Sieben für sechs, da Stärke nach den AD&D Regeln durch zwei Zahlen symbolisiert wird. Nur wenig darunter liegen die Informationen für Ihre Ausrüstung. Interessante Objekte sind etwa:

POTN08:	Heiltrank
BOOT01:	Sieben Meilen Stiefel
AROW10:	Durchbohrungspfeile
BULL03:	Schleuderstein +3
SLINGED:	Schleuder +2 und +3 ETW0
ELFCHAN:	Elfenpanzer +3
BLOOD:	Blutpanzer (RK-1)
PLAT04:	Mithrilpanzer +2
HELM03:	Helm des Ruhmes
BELT03:	Gürtel der Stumpfheit
BRAC05:	Ogerkrafthandschuhe
RING05:	Unsichtbarkeitsring

Like ice in the sunshine

Beim Gletscher angekommen, untersuchen Sie das Museum. Gareth hat sich mit den anderen Skalven im Keller verschanzt. Dort finden Sie auch einen technischen Leitfaden zur Reparatur von Hängebrücken (eventuell mit Soth reden, der ganz links steht). Sprechen Sie mit Gareth. Stimmen Sie zu, vom Anführer der Frostsalamander den Schlüssel für das Tor zur Oberfläche zu organisieren. Entweder schwatzen Sie der Echse den Schlüssel ab oder Sie knallen Ihr das Schwert vor den Latz. Gareth flieht mit seinen Mannen, Sie folgen an die Oberfläche und gehen dann über die Hängebrücke Richtung Westen. Ballern Sie Joril über den Haufen und nehmen Sie dessen Abzeichen. Verschwinden Sie dann nach Osten in Richtung Kapitel 6, sprich Unter-Dorntief. Im dortigen Startabschnitt gibt Ihnen Fengla den Schlüssel zum Wachturm. Dieser liegt im gleichen Abschnitt auf der Ostseite, umgeben von Lava. Betreten Sie Ihn, wenn Sie rasten wollen. Kämpfen Sie sich Ihren Weg zu den Feuerriesen frei (weiter den Schienen entlang nach Südosten). Hier verprügeln Sie auf eigenen Wunsch (!) die »holde Maid« Ilmadia, welche sich Rechts neben dem Riesenschiff in ihrer Butze aufhält. Verstauen Sie ihr Abzeichen. Im selben Bild finden Sie einen Durchgang, der an eine schräg gelegte Acht erinnert. Gehen Sie hindurch und vernichten Sie Poquelins Götze, wodurch Sie Bruder Perdiem befreien und dessen Abzeichen erhalten. Reden Sie im Raum westlich mit Callard und nehmen Sie seine Kohlezeichnung von Marketh. Wenn Sie es nicht schon getan haben: Töten Sie die Salamander-Königin Shikata (südöstlich von Callard und seiner Skulptur). Der Gang im Westen führt in den Stadtbereich. Hier töten Sie in einem Haus im Norden den Magier Malavon. In einer seiner Kisten liegen einige Samen (im Nordturm der »abgetrennten Hand« gibt es dafür Erfahrungspunkte), in einer anderen sein Abzeichen.

Heisse Kartoffeln...

Von Callards Statue nach Norden führt der Weg in Marketh Haus. Schnappen Sie sich in der Küche die Kartoffeln. Daneben führt die Treppe in das erste Geschoss, wo Marketh wartet. Holen Sie sich sein Abzeichen. Danach benutzen Sie den Fahrstuhl im Anfangsbereich und reden mit Tarnelm. Geben Sie Ihm etwas zu Essen (die Kartoffeln). Erfüllen Sie seinen Wunsch und erschlagen Sie die Erdmobbels im Nordosten. Durch deren Gänge gelangen Sie in das Gnomendorf, wo Sie Ihre Ausrüstung aufbessern können. Mit den sechs Abzeichen geht es zum Tempel, wo Sie hinter Poquelins zerschlagener Götze alle sechs Bodenfächer anklicken, dann die Treppe hoch und Poquelin verhauen. Nach der »Zwischensequenz« geht es im zerstörten Osthafen weiter. Sie finden Everard, eingepfercht im Südosten. Er schickt Sie Poquelin nach, zum Stein Jarrods. Klasse, pünktlich zum Spielende erfahren Sie also, was es mit der Vorgeschichte auf sich hat. Der Eisturm liegt im Nordwesten der Stadt. Vielleicht ist Ihnen aufgefallen, dass bei jedem Quest der gesuchte Ort genau auf der entgegengesetzten Seite der Karte liegt. Das wird im zweiten Teil von »Icewind Dale« hoffentlich einfacher gestaltet... Wie auch immer: Schließen Sie in der ersten Etage Pomab die Äuglein. Weiter oben schreiten Sie wohl geruht durch den Spiegel. Dem Endkampf steht nichts mehr im Weg. Zerstören Sie zuerst die Golems, welche es auf Ihren Magier abgesehen haben. Dann prügeln Sie »Poquelin« aus seinem albernen Dämonenkostüm. Denken Sie aber daran: Wenn Sie eine etwaige Fortsetzung mit Ihren derzeitigen Charakteren zu spielen wünschen, müssen im Endkampf alle überleben. Sie werden nämlich in jenemZustand gesichert, in dem sie den finalen Kampf verlassen. Und das heißt oft genug tot, in Anbetracht des Schwierigkeitsgrades. Aber Sie haben ja zuvor gespeichertViel Spaß und bis zum zweiten Teil. Ach ja, noch etwas: Viel Glück, Sie werden es brauchen!

(vs)



Kate Moss auf Slimfast: Bringen Sie dem Leichnam bei, wie man durch Verzicht auf die tägliche Portion Leben innerhalb von 30 Sekunden noch dünner wird.



Die Stadtbewohner sind im Süden der Stadt eingepfercht. Für ihre Rettung erhalten Sie das magische Handzeichen, um Poquelins Eisturm im Norden betreten zu dürfen.



Befreien Sie die eingeschlossenen Priester, indem Sie ihre Götzen erschlagen.



Die Partymitglieder werden vorsorglich für Icewind Dale 2 gesichert.

Rollenspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

SOULBRINGER



Monoton, stereotyp und hat überdies einen Plattenschaden: Der Bösewicht von Soulbringer.

»Bauer S. aus R.: Mein Onkel wurde von Dämonen entführt«. Schade, dass es auf der Fantasywelt Rathenna keine Bildzeitung gibt, denn hier würde sie genügend Stoff für extreme Titelstories finden.

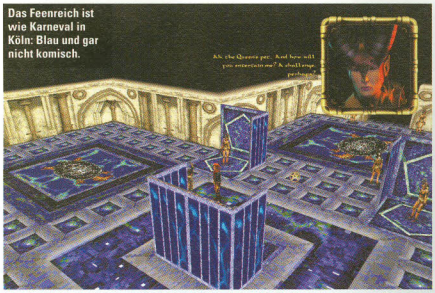
HERSTELLER: Infogrames
TESTVERSION: Verkaufsversion 1.0
BETRIEBSSYSTEM: Windows 95/98
SPRACHE: Deutsch **MULTIPLAYER:** – **3D-GRAFIK:** Direct3D **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/ 233, 32 MB RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium III/350, 64 MB RAM
www.soulbringer-game.com

Es tut mir leid, Ihnen das sagen zu müssen, aber sie haben Dämonen. Ihr ganzes Königreich ist befallen.« »Ach nein! Wie ärgerlich! Was machen wir denn jetzt?« »Ich würde Ihnen das Übliche raten: suchen sie sich einen tapferen Helden. Möglichst einen Bauernsohn.« »Und das funktioniert?« »Immer.«

So oder so ähnlich beginnt jede zweite Rollenspielhintergrundgeschichte. Warum also nicht auch die von »Soulbringer«? Vater tot, Onkel ein Magier und das heimische Königreich wird mitten im Frühjahr von Dunkelheit und Schneefall heimgesucht. Wenn das ´mal kein Karriereauftakt ist. Sie steuern besagten Bauernlümmel durch die Welt von Rathenna. Die dreidimensionale Umgebung erinnert an den »Diablo«-Klon »Darkstone«. Allerdings bekommen Sie nur einen (überdies äußerst pixeligen) Teil des für Ihren Charakter sichtbaren Umfeldes gezeigt, der ganze Rest taucht in unschöner Finsternis unter. Anders als bei Darkstone sind auch Rüstungsänderungen nicht an der Spielfigur erkennbar. Letztere dirigieren Sie mit der Maus, der Ziffernblock schwenkt die Verfolger-Kamera. Unglücklicherweise benötigen

FAKTEN

- Ca. 60 Karten
- Eigene Festung zum Lagern von Gegenständen
- 200 Soundeffekte
- Über 200 animierte Szenen
- 450 NPCs (60 mit Sprachausgabe)



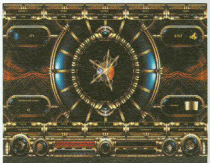
Das Feenreich ist wie Karneval in Köln: Blau und gar nicht komisch.

Sie diese Funktion häufig, da aus unerfindlichen Gründen bei Ortswechseln der Charakter auf der »falschen« Seite auftaucht. Will sagen: Laufen Sie nach oben aus dem Bild, stehen Sie plötzlich im nächsten Abschnitt wieder am oberen Rand. Die Akzeptanz für derartige Komplikationen sollten Sie mitbringen.

Mäuse zu Pflugscharen

Entsprechend dem aktuellen Rollenspiele-Trend finden die Kämpfe in Echtzeit statt. Jede Waffe bietet fünf verschiedene Attackemodi, wie zum Beispiel Hieb- und Stichangriffe. Da im Eifer des Gefechts oftmals wenig Zeit für einen geplanten Einsatz bleibt, dürfen Sie sogenannte Combos programmieren. Sie erklären Ihrem Helden, in welcher Reihenfolge er seine Schläge ausführen soll, speichern das Schema ab und können es dann bei Bedarf auf dem Rücken der Feinde wieder austragen. Da diese unterschiedliche Schwachpunkte haben, brauchen Sie natürlich verschiedene Combo-Varianten...

Die Darstellung der Kombattanten gefällt wegen des Detailreichtums. Prallen etwa zwei Klingen aufeinander, sprühen Funken, die Widersacher taumeln zurück, es ist ein metallenes Klirren zu hören. Trifft ein Schlag jedoch »in die Vollen«, findet die Grundregel des »Anime-Gesetzes« Anwendung. Und zwar: »Der menschliche Körper faßt 36 Liter Blut. Manchmal mehr«. Zimperliche Zeitgenossen bleibt jedoch die Option, das optische Gemetzel nach Geschmack anzupassen. Erwähnenswert ist auch das Magiesystem: Generell basiert es auf fünf Teildisziplinen, deren Kraft durch häufigen Gebrauch steigt. Allerdings stehen sie in einem Spannungsverhältnis, so dass eine gesteigerte Fachrichtung immer zu Lasten der anderen geht. Parallel hierzu erlernen Sie Zauber aus Büchern und den dazugehörigen Runensteinen. Nach bestandenem Kampf (manchmal auch mit Hilfe eines NPC) gibt es genretypisch Erfahrungspunkte, welche auf Stärke, Magie oder Gesundheit verteilt werden können.



Problemfall: Das magische Fünfeck im Ungleichgewicht.

Fabelhaft, rätselhaft & Einzelhaft

Anders als die triviale Hintergrundgeschichte bemühen sich die Rätsel, über das handelsübliche »Knopf drücken« und »Schlüssel suchen« hinauszuwachsen. Letzteres bleibt Ihnen zwar nicht völlig erspart, doch kommen witzige Ideen hinzu, wie etwa die Beseitigung eines besonders zähen Gegners mit Hilfe von unterirdischen Transportsystemen. Wie das? Wir sagen nur: Schienen, Lore, bunte Brocken. Näheres malen Sie sich am Besten selbst aus.



»Was Lavast Du?« »Ich sagte: Magsma sterben?«. Auszüge aus einem feurigen Dämonendialog.

Auch in Sachen Inventar hält Soulbringer eine Besonderheit bereit. Denn wenn üblicherweise in anderen Dimensionen herumschwebende Festungen existieren, müssen sie als Verliese für ungezogene Dämonen herhalten. Zwar gibt es auch in Soulbringer eine solche, allerdings mit einem gänzlich anderen Verwendungszweck. Besagtes Gemäuer dient nämlich Ihrem Charakter als Domizil, in dem er sperrige Gegenstände aufbewahren kann. Weiterhin können Sie von hier aus durch ein weites Teleportationsnetz alle Orte besuchen, die für die Lösung von Sub- und Hauptquest erforderlich sind. **(vs)**



»Der menschliche Körper faßt 26 Liter Blut. Manchmal mehr.«



UDO HOFFMANN

Nicht jedermanns Ding: allmählich beginnen und sich im Spielablauf langsam steigern. Ein Botengang für die Mystikerin, für den Apotheker ein paar Blümchen pflücken. Doch bevor Flower-Power-Gefühle aufkommen können, erscheinen Assassinen wie Dämonen und bringen eine gute Hintergrundgeschichte mit. Wer nicht genug Geduld hat, wird davon leider kaum etwas mitbekommen. Bis es richtig losgeht, ist Soulbringer einem mäßigem Hack-and-Slay ähnlicher als einem Rollenspiel. Mit dem Kampfsystem kann sich bestimmt nicht jeder anfreunden. Dann sind da einige Storyhänger, in denen viel gemetzelt und wenig gedacht wird. Dennoch: hinter dem Prügelambiente verbirgt sich eine grundlogische, echte Fantasywelt, die insbesondere ruhigere und gemütlichere Zeitgenossen anspricht.

WERTUNG SOULBRINGER

▲ **PRO**
- INTELLIGENTE RÄTSEL
- BEHUTSAMER EINSTIEG ...
- SEHR GUTES KAMPFSYSTEM

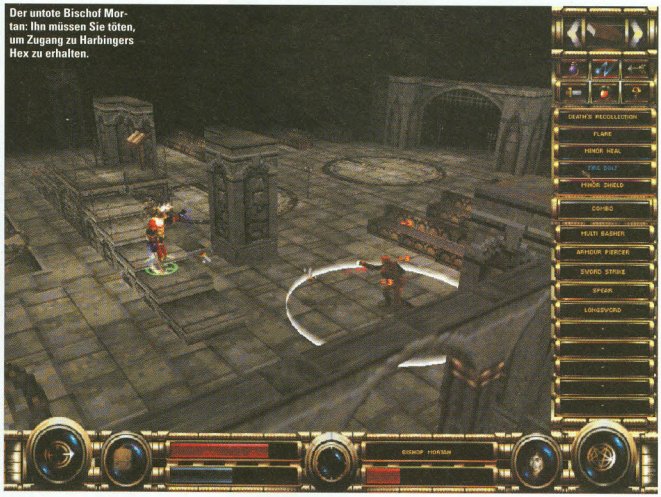
▼ **CONTRA**
- ... FÜR MANCHEN ZU BEHUTSAM
- KLEINE STORYHÄNGER
- TRÄGE ENGINE

GRAFIK:	70
SOUND:	70
EINSTIEG:	70
KOMPLEXITÄT:	80
STEUERUNG:	80
MULTIPLAYER:	-

PC PLAYER SPIELSPASS **75**



SOULBRINGER ENTZAUBERT



Der untote Bischof Mortan: Ihn müssen Sie töten, um Zugang zu Harbingers Hex zu erhalten.

Wer ein ganzes Königreich retten möchte, braucht im Kampf gegen Dämonen jede Hilfe. Auch unsere...

Zu den Besonderheiten von Soulbringer gehört, daß jeder Spieler sein Köpfchen anstrengen muß, um schwierige Kämpfe zu bestehen, Gegner in Fallen zu locken oder versteckte Übeltäter zu finden.

Die meisten Feinde verlangen eine Sonderbehandlung, um auch wirklich umzufallen! Wer Skelette mit einem Speer durchbohrt, wird wenig erreichen. Eine Keule bringt dagegen die Knochen durcheinander. Sie haben nicht nur die Wahl der Waffe, sondern für jedes Gerät bis zu fünf unterschiedliche Schlagtechniken. Und die richtige Auswahl macht den Unterschied!

Obwohl Soulbringer nicht unbedingt ein schnellfüßiges Actionspiel im Stile von »Diablo 2« ist, bleibt in einer Kampfsituation wohl nicht genug Zeit, um sinnvoll mit allen Möglichkeiten zu jonglieren. Aber – es gibt ja die Combos! Ganz nach Ihren Wünschen und Vorstellungen können Sie Schlagfolgen, Waffenwechsel oder auch Zaubersprüche kombinieren und speichern, um sie später gewissermaßen auf Knopfdruck abrufen zu können. Ihr Held kämpft dann praktisch von allein, Sie müssen sich nur überlegen, welches Combo am sinnvollsten wäre.

Zauberbücher und die dazugehörigen Runen können Sie schon in frühen Phasen des Spiels einsammeln, nutzbar sind die jedoch mit einer Ausnahme (nämlich dem Buch Ihres Onkels) erst dann, wenn Sie



Auf diese runde Platte müssen Sie Gargos locken!


Harbingers Schwert macht Dämonenhack aus Ihren Gegnern!

Zugang zu Harbingers Hex (Pentagrium) haben. Nachfolgend noch einige konkrete Hinweise zu kniffligen Situationen:

Die frühe Phase

Zunächst sollten Sie sich klar machen, dass Sie schneller rennen können als Ihre Gegner. Auf diese Weise gelingt es auch immer wieder, einzelne Banditen aus den Gruppen wegzulocken, mit denen Sie dann kurzen Prozess machen können. Bei der Eierschalenquest sollten Sie einfach konsequent einem Vogel folgen, und im Bergwerk läßt sich einiges erreichen, indem man die Lorenbahn clever zweckentfremdet. Der untote Bischof in Ravenscar muss erst gefunden werden. Achten Sie in dem Zusammenhang auf eine andersfarbige Teleportersäule und auf eine bestimmte Scroll, die Sie bei Ihrer Tempelsäuberung finden.

»Der kluge Held lockt Feinde fort«

Wenn Sie den Trip von Ravenscar aus nach Norden unternehmen, stoßen Sie nach dem Militärlager auf eine hügelige Ebene mit verschiedenen Grabstätten. In einer wartet der Amboss von Norath auf Sie – leider werden Sie vom Dämon Gargos abgefangen, bevor Sie das Grab verlassen können. Hier hilft die nur scheinbar nutzlose Apparatur im Norden der Anlage weiter. Achten Sie darauf, dass jeder der Pfeiler zweimal betätigt wird.


Der Eingang zu den Minen – hier wartet die entführte Dorfbevölkerung auf Befreiung!

Die Mittelphase

Nun geht es fort von Madrigal nach Shadowguard, und zwar per Fähre. Alvaris Grab mit dem Hammer der Blood-Kin findet sich auf der Insel mit dem »Regenbogenfelsen«; hier ist die Salamanderrüstung sehr nützlich. Lord Crux muss besucht werden, um die Sache mit der Assassinengilde zu bereinigen, mit Hilfe der Ringe können Sie sich hier tarnen. In Talendrah (Herz der Kinkathra) werden Sie ein weiteres Mal auf Gargos stoßen, der diesmal endgültig besiegt werden muß. Der in seiner Nähe befindliche Söldnerführer ist übrigens kurioserweise wesentlich stärker als der Dämon, bietet aber dafür auch lohnende Beute.

Zurück in Madrigal sollten Sie dort mittlerweile einmarschierte Besatzungsarmee zunächst in Frieden lassen und statt dessen gegen die Magierin südöstlich von Shadowguard zu Felde ziehen. Das bringt Sie nach Thardolin. Wenn Sie dort schließlich in den Palast eingebrochen sind, dürften Chimera und Incubah Ihnen einiges Kopfzerbrechen bereiten. Sinnvoll ist es hier, ersteren durch Flucht fortzulocken, so dass man es nur mit ihm zu tun hat. Das wird schon hart genug. Incubah ist dann nicht mehr so schlimm, vor allem werden die Thardolin-Krieger Sie anschließend unterstützen.

Erneut geht es zurück nach Madrigal, wo eine Horde von Teufelsratten auf Gegner wartet. Mit Hilfe des Schmiedes und der Krieger ist der Ansturm bald besiegt; die Spur führt zu einem Dungeon, der Ihnen womöglich schon früher aufgefallen ist: Der Eingang befindet sich quasi direkt beim östlichen Stadttor. Hier stöbern Sie Barthelago auf, können ihn aber wegen des Kampfes gegen Jalastor nicht sofort verfolgen. Barthelago begibt sich zum Hex-Stein, wo Sie ihn anschließend abfangen. Nunmehr können Sie mit dem Hex-Stein auch zu den vier Orten der anderen Welten reisen!

Die Schlussphase

Im Palast der Seelen ist es nützlich, erstmal Mahoraz von seinen Raals zu trennen (letztere von fern beschießen, weglocken und schließlich erledigen); Mahoraz selber ist dann kein großes Problem mehr. Die Wahrsagerin in Madrigal hat einen Talisman zu vergeben, der Sie im Feenreich schützt, wohin nämlich die nächste Reise geht. Die Feenkönigin ist bereit, Rafaela und Sie selbst freizulassen, wenn Sie einen Kampf gegen die beste Feenkriegerin bestehen. Hier empfiehlt sich der magische Dolch. In den Teufelsminen erweist sich der Magma-Zauber als sehr nützlich. In den Hallen der Toten wartet Dragor Nightsbane auf Sie, der den in der großen Krypta befindlichen Necronom gerne tot sähe – nichts schwerer als das, denn der Kerl regeneriert sich immer wieder. Daher sind zunächst einmal die kreisförmig angeordneten Statuen


Necronom will nicht sterben, aber die Statuen helfen weiter.

in der Saalmitte interessant. Sie können die Scheiben in ihren Händen in Brand setzen, das heizt dem Necronom ein, bis Sie ihn schließlich per Magma-Spruch endgültig besiegen können.

Der Brunnen der Seelen ist nun geöffnet, doch zunächst geht es nach Madrigal zurück, denn in Galdon Thor waren Sie noch nicht, der dortige Kampf bringt Ihnen eine Eskorte in den Eispalast ein. Wichtig hier: Ausrüstung wiederfinden! Zunächst nach links zum roten Teleporter, dann hinter der Ecke zum Obelisken. Ihn berühren, dann zu den beiden Teleportern zurück, in den blauen gehen und am Ziel die Ausrüstung aufsammeln. Ist die Eiskönigin besiegt (am besten Magmazauber) bringt Ihnen das Harbingers Schwert ein. Schließlich im Nexus stöbern Sie den Endgegner Skorn auf. Folgen Sie ihm durch den roten Teleporter in den Palast der Seelen. Gegen Skorn empfiehlt sich auf jeden Fall der Fernkampf. Sobald er in den Brunnen hüpft, müssen Sie hinterher und ihn erledigen. **(jn)**



TIPPS & TRICKS

MEISTER ALLER KLASSEN

Sind Sie mal wieder völlig von der Rolle, weil Sie nicht weiterkommen? Weil der Ork von nebenan immer Ihren Helden verdrischt? Kein Problem: Mit Tipps, Tricks und Cheats verzaubern wir jeden Mantel und Degen.

Auch das Heldendasein will erlernt sein. Damit Sie nicht ganz allein mit der Aufzucht Ihres übermenschlichen Weltenretter dastehen, haben wir Hilfreiches für die besten Rollenspiele des letzten Jahres gesammelt. Sie finden sowohl Cheats als auch ausnutzbare Schwächen und »einfache« Tipps, die Ihnen den Weg zum Ruhm ebnen.

DIABLO 2

Kampf: Sie spielen einen »Hardcore«-Helden, der bekanntlich nur ein Leben hat, und sorgen sich um dessen Gesundheit? Kein Problem, solange Sie auf dem heimischen Rechner spielen. Denn dort kann ein »Hardcore«-Held (wie übrigens auch jeder andere Multiplayercharakter) einfach aus dem Save-Verzeichnis an einen sicheren Ort übertragen werden. Stirbt Ihr Liebling, schieben Sie den Spielstand zurück, und das himmlische Wunder der Wiederauferstehung ist vollzogen. Oder wie heißt es in »Täglich grüßt das Murmeltier«: »Vielleicht ist der echte Gott ja auch nicht allmächtig. Vielleicht arbeitet er auch nur mit Tricks.« Feiern wir etwa Ostern, nur weil Gott frühzeitig die Vorzüge des Windows 98-Explorers zu schätzen wußte?



MIGHT AND MAGIC 7

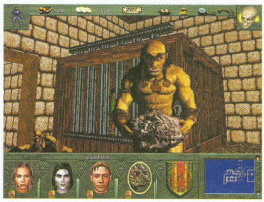
Erfahrungspunkte: Wollen Sie einen Nachschlag Erfahrungspunkte? Dann hilft Ihnen folgender Trick. Sie vernichten ein Monster, welches viele davon bringt, untersuchen aber den erschlagenen Kadaver nicht, sondern sprechen einen »Paralyze«-Spruch darauf. Töten Sie das Biest noch einmal, wartet erneut eine saftige Punkterhöhung auf Sie. Das Ganze können Sie beliebig oft wiederholen.



Gold/Gegenstände: Der Trick für M&M 8 (siehe unten) funktioniert hier auch.

MIGHT AND MAGIC 8

Gold/Gegenstände: Normalerweise verschwinden erledigte Monster, nachdem Sie diese anklicken. Dafür erhalten Sie Gold oder einen Gegenstand. Bei starken Gegnern besteht eine Chance, dass der Kadaver nicht bei dem ersten Klick verschwindet. Er kann erneut ausgeraubt werden! Um diesen Effekt für sich auszunutzen, speichern Sie vor jeder Monsterplünderung. Verschwindet der Charakter, laden Sie neu. Bleibt er liegen, fleddern Sie seine Leiche noch einmal. Das lässt sich beliebige oft wiederholen und bringt bei starken Feinden durchaus nette Ausrüstungsgegenstände.



REVENANT

Cheats: Stecken Sie Ihre Waffe weg und drücken Sie auf »Enter«. Danach helfen folgende Schummeleien.

Hinweis: Der Cheat Nahkranoth bringt Ihnen beim Kampf gegen Jong eine ordentliche Menge Erfahrungspunkte. Treiben Sie es allerdings nicht zu wild, da Ihr »Lehrmeister« sonst das Zeitliche segnet. Letzteres verhin-





dern Sie, in dem Sie die Trainingsmission verlassen, hinein gehen und wieder herauskommen. Jong wird wieder ganz der alte sein.

Code	Effekt
Alreadydead	Gott-Modus
Potionslotions	Erkleckliche Anzahl Lotions
Alchemy	999 999 Goldstücke
Nahkranoth	Jeder Treffer erledigt ein Monster
Noamnesia	Charakter erreicht Level 30
Abracadabra	Unendlich Mana und alle Talismane
Gimmesomegrub	Voller Nahrungsvorrat
Dummies	Deaktiviert Monster KI
Debug	Erneuter Druck auf »Enter« ruft Editor auf

ASHERONS CALL

Easteregg: Geben Sie während des Spiels *ATOYOT* ein, hüpft Ihr Held in die Höhe und bleibt in der Luft hängen. »ESC« beendet diesen »Ausflug«. *YMCA* verwandelt Sie in eine heldenhafte »Village People«-Variante. *SNOW ANGEL* schließlich bringt Ihren Charakter zum Zeigen eines Schneeengels.

ULTIMA IX

Cheat: Öffnen Sie mit einem Texteditor (Wordpad) die Datei »default.kmp« im Ultima-Verzeichnis. Geben Sie dann unter den Abschnitt [Cheat Commands] (welch subtile Andeutung des Verwendungszwecks) folgende Zeilen ein:

Ctrl + u = toggle_avatar_invulnerable
(Der Avatar wird unsterblich)

Ctrl + f = toggle_avatar_fly
(Der Avatar kann fliegen)
Ctrl + a = pass_one_hour
(Eine Stunde verstreicht)
Ctrl + d = unpass_one_hour
(Zeit wird eine Stunde zurückgedreht)
Ctrl + e = toggle_storms
(Ein Sturm kommt auf)
Ctrl + w = toggle_avatar_fast
(Der Avatar bewegt wird schneller)
Ctrl + z = recharge mana
(Die magische Energie wird aufgetankt)
Ctrl + k = fill_spellbook
(Der Avatar lernt alle Zaubersprüche)

Damit alle Cheats funktionieren, benötigen Sie mindestens Version 1.07 des Spiels. Im Spiel ruft die entsprechende Tastenkombination den dazugehörigen Cheat auf. Falls Sie die hier angegebenen Tastaturkürzel schon einer anderen Funktion zugeordnet haben, können Sie diese nach Belieben abändern. Denken Sie dabei daran, dass »Ctrl« auf der deutschen Tastatur »Strg« heißt und, was vielleicht noch wichtiger ist, dass diese Cheats Ascensions ohnehin anfällige Skripting verwirren können. Dann können Sie das Spiel eventuell nicht mehr lösen!

Mobilität: Klettern Sie mit Hilfe des »Sparringpartners« hinter Ihrem Haus über den Zaun (oder stapeln Sie genügend Gegenstände davor, über die Sie steigen können). Dort wartet im Gebüsch ein Schalter, der diverse Teleporter aktiviert. Aber: Wenn Sie durch diese gehen, kommen Sie nicht mehr zurück.

FINAL FANTASY 8

Geld:
Um Ihr Seed-Gehalt aufzubessern, sollten Sie immer die richtige Antwort auf Lager haben. Hier eine Auflistung zur persönlichen Soldaufbesserung.

Frage	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Level1	J	N	J	J	J	N	N	J	N	N
2	J	N	J	J	J	N	J	J	N	N
3	N	N	J	N	J	J	J	N	J	N
4	N	J	J	J	N	N	J	J	N	N
5	N	N	N	J	J	N	N	J	J	J
6	J	N	J	J	N	N	J	J	N	J
7	J	J	J	J	J	J	N	J	J	N
8	N	J	N	N	J	J	N	N	J	N
9	N	J	N	N	N	N	N	N	J	J
10	J	N	N	N	N	N	N	N	J	N
11	J	J	N	J	J	N	J	N	N	J
12	N	J	N	N	J	N	J	N	J	N
13	J	N	N	N	J	N	N	N	N	N
14	J	J	J	J	N	J	J	N	J	N
15	J	J	N	N	N	N	N	J	N	J
16	J	N	N	J	N	J	N	N	J	N
17	J	N	N	N	J	N	N	J	N	N
18	J	N	N	N	J	N	N	N	N	N
19	J	N	N	J	N	N	N	N	N	J
20	J	J	N	J	N	J	J	J	N	N
21	J	J	J	J	N	N	J	J	J	N
22	N	N	N	J	N	N	N	J	J	N
23	J	N	N	N	N	J	J	J	J	J
24	J	J	N	N	J	J	N	N	N	J
25	J	N	J	J	J	N	N	J	N	N
26	J	J	N	J	N	J	N	J	N	N
27	N	J	N	N	N	N	J	N	J	N
28	J	N	N	J	J	J	N	J	N	N
29	N	N	N	J	J	N	N	N	J	N
30	N	J	N	N	N	N	J	N	N	N





NOX

Cheat: Drücken Sie im Spiel »F1«, um ein Textfenster zu öffnen, in welches Sie dann »Racoiaws« eingeben. Hernach sind mit folgenden Schlüsselworten allerlei praktische Mogeleien aktivierbar:

Code	Effekt
set god	Gott-Modus
Help cheat x	Erklärt Ihnen den jeweiligen Cheat
Cheat ability	Cheat-Eingabe deaktiviert
Cheat health	Lebensenergie auffüllen
Cheat mana	Mana auffüllen
Cheat Level #	Der Spieler steigt in Level # auf
Cheat spells #	Zauberstärke auf # erhöhen
Cheat gold #	Sie erhalten # Gold

Kampf: Die Armbrust ist zwar eine starke aber langsame Waffe. Um die manchmal tödliche Nachladezeit zu überbrücken, sollten Sie nach jedem Schuss per Tastendruck auf die Sekundärwaffe und gleich darauf zurück zur Armbrust wechseln. Schon können Sie wieder ausweichen und gegebenenfalls flüchten.

DARKSTONE

Gold/Gegenstände: Wie in den meisten Multiplayerspielen funktioniert auch in Darkstone ein Standardtrick, der allerdings nur mit zwei Personen ausführbar ist. Ein Spieler übergibt dem anderen den zu duplizierenden Gegenstand respektive Gold, katapultiert sich selbst mit einem Druck des Resetknopfes, ohne zu speichern, aus dem laufenden Abenteuer. Kehrt er nun zurück, sollte das gewählte Objekt bei beiden Recken vorhanden sein.

Easteregg: Als Dieb können Sie in der Stadt Hühner beklauen. Was Sie bekommen, ist ein Easteregg – im wahrsten Sinne des Wortes.

SEPTERRA CORE

Cheat: Drücken Sie »F12«, um die Codes eingeben zu können. Aktivieren müssen Sie die Cheats zuerst mit »imarealweenie«. Dann funktionieren die Mogeleien der Tabelle (nächste Seite). Wenn Sie vorher »F12« drücken, »WTSWWT-BGIOB« eingeben, dann »Return« drücken und erst danach die genannten Cheat-Aktivierung aufrufen, tötet »CTRL + F3« alle Feinde im Spiel.



ROLLENSPIELE
PC PLAYER SPECIAL

IMPRESSUM

CHEFREDAKTEUR Ralf Müller (rm), verantwortlich im Sinne des Presserechts

REDAKTION Roland Austinat (ra), Udo Hoffmann (uh), Luc Martin (luc), Joachim Nettelbeck (jn), Martin Schnelle (mash), Stefan Seidel (st)

FREIE MITARBEITER Volker Schütz, Christoph Reis

CHEF VOM DIENST Ralf Müller

REDAKTIONSASSISTENZ Angela Fischer

LAYOUT Esther Schenk-Panic', Alexandra Bauer, Michael Groß
ART COMPOSING Esther Schenk-Panic'

TITEL Artwork: Blizzard/Havas
Gestaltung: Dan Isaac

FOTOGRAFIE Josef Bleier

ANSCHRIFT DES VERLAGS Future Verlag GmbH, Rosenheimer Str. 145 h, 81671 München, Telefon: (0 89) 450 684-0, Telefax: (0 89) 450 684-89, Internet: www.pcplayer.de

GESCHÄFTSFÜHRUNG Stefan Moosleitner
PUBLISHER Suzanne Counsell

ANZEIGENVERKAUF Gesamtanzeigenleiter: Guido Klausbruckner (verantwortlich für Anzeigen) Tel. (089) 450 684-401, Anzeigenverkaufsleitung: Nicole Radewic, Tel. (089) 450 684 -410
Markenartikel: Christian Buck, Tel. (08121) 951 106

ANZEIGEN-DISPOSITION Bettina Weigl, Tel. (0 89) 450 684-48
PRODUKTIONSLEITUNG Brigitte Feigel

VERTRIEBSLEITUNG Werner Hirschberger

VERTRIEB MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319060

DRUCKVORLAGEN JournalMedia GmbH, Gruberstraße 46b, 85586 Poing

DRUCK MOHN Media; Mohndruck GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 161 M, 33311 Gütersloh

Umschlag
gesetzlich geschützt (weitere Informationen beim Verlag)

SO ERREICHEN SIE UNS

Leserservice:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München, Tel.: (089) 209 59 138, Fax: (089) 200 28 122, E-Mail: future@csj.de

Einzelheftbestellung:
PC Player Special Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Tel.: (089) 209 59 138, Fax: (089) 200 281-22
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich.

Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Die Zustimmung zum Abdruck wird vorausgesetzt. Eine Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion vom Herausgeber nicht übernommen werden. Die geltenden gesetzlichen Bestimmungen sind zu beachten. Die gewerbliche Nutzung, insbesondere der Programme und gedruckten Karten, ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Herausgebers zulässig. Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich beim Verlag. Nachdruck sowie Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Texten nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Namentlich gekennzeichnete Fremdbeiträge geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder.

Der Future Verlag ist Teil von The Future Network plc.

Future Network erfüllt die Informationsbedürfnisse von Menschen mit gemeinsamen Interessen. Wir stillen ihren Informationsdurst auf unterhaltsame Art und liefern kompetente Inhalte zu einem günstigen Preis-Leistungs-Verhältnis.

Diese einfache Strategie macht das Future Network zu einem der am schnellsten wachsenden Medienunternehmen weltweit: Niederlassungen in sieben Ländern, weit über 125 Zeitschriften, über 45 Webauftritte sowie acht eigenständige Internet-Sites.

Future Network lizenziert zudem 50 Zeitschriften in 30 Ländern. The Future Network plc. ist eine Aktiengesellschaft und an der Londoner Börse notiert (WKN: FNET.L).

Chairman Chris Anderson ◆ Chief Executive Greg Ingham ◆ Finance Director Ian Linkins
Tel +44 1225 442244
www.thefuturenetwork.plc.uk

Bath, London, Mailand, München, New York, Paris, Rotterdam, San Francisco, Warschau

DAFÜR LOHNT ES SICH !

VIDEO GAMES

Alle wichtigen Infos rund um die Konsolenwelt – von Spielern für Spieler: Aktuelle News aus der Branche, Previews, Tipps & Tricks, Importe aus Japan und den USA und natürlich knallharte Tests – jeden Monat neu!

Deine Abovorteile:

- **Immer als Erster informiert**
- **Jede Ausgabe frei Haus**
- **Im Abo 14% Preisvorteil gegenüber dem Kioskpreis**



HOL DIR DIE NEUE VG – FREI HAUS!

Jetzt zum Kennenlernen: Hol dir ein Gratisheft der Video Games! Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden und abschicken.
Wenn dir die Video Games gefällt und du den Luxus der Frei-Haus-Lieferung jeden Monat genießen willst, brauchst du nichts weiter zu tun. Du erhältst dann deine Video Games jeden Monat zum günstigen Abovorzugspreis.

Bitte den ausgefüllten Coupon senden an:
VIDEO GAMES, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 M nchen
oder unter:
Tel: 089/20959138 bestellen.
Fax: 089/200281-22
Mail: future@csj.de

Future Verlag – Medien mit Leidenschaft

Widerrufsgarantie: Die Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Video Games, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt drei Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Ja, ich möchte ein Gratisheft vorab testen. Wenn ihr innerhalb von acht Tagen nach Erhalt der Gratisausgabe nichts von mir hört, erhalte ich die Video Games jeden Monat per Post frei Haus mit ca. 14 % Preisvorteil (pro Heft nur DM 5,60 anstatt DM 6,50 – Jahresabopreis DM 72,80; Schüler-/Studentenpreis DM 65,00).
Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort
Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift an den Verlag weiterzugeben.

Datum, 1. Unterschrift
Widerrufsgarantie: Die Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Video Games, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt drei Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.
Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

CPM02



Enemies	Anzeige der Lebens punkte aller Feinde
Sight	Sichtlinie wird gezeigt
Makethem-stopmommie	Feinde greifen nicht mehr an
Hidetext	Ausblenden von gesprochenem Text
Fps	Frames per Sekunde werden angezeigt
Mapmaker	Karte anzeigen

VAMPIRE – THE MASQUERADE

Cheat: Starten Sie das Spiel mit dem Paramater –console. Beispielsweise: C:\Programme\Vampire\vampire.exe –console. Mit der »~« Taste rufen Sie die Konsole auf. Dort könne Sie folgende Schlüsselwörter verwenden:

god 0/1	Gott Modus an/aus
cash #	Geld auf # erhöhen
dropcash #	# Geld verlieren
xp #	Erfahrung um # verbessern
ai	KI an/aus
revive	Lebensenergie auffüllen/ Wiederbeleben
vault	Öffnet Ihre Vault
freeammo	Kein Munitionsverbrauch
stakme	Selbstmord
killme	Unwiderruflicher Selbstmord
addthing #	Erzeug Gegenstand #
framerate 0/1	Framerate an/aus
whereis	Zeigt Position an
shapeshift #	Verwandeln in #
shapeshift	Zurückverwandeln
freeze	Friert Körper ein
pause	Pausiert Spiel
resume	Pause aufheben

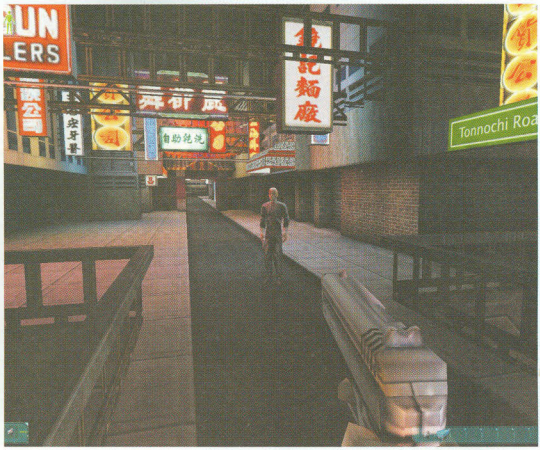
DEUS EX

Cheat:

Editieren Sie die user.ini in dem System-Verzeichnis insoweit als Sie alle nicht zugeordneten Tastaturbefehle auffüllen (etwa »t=« verändern in »t=talk«). Im Spiel rufen Sie dann mit »T« den Sprachmodus auf und geben »set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled True« ein. Natürlich ohne die Klammern... Danach funktionieren folgende Cheats:

god	Gott Modus
players only	Feinde einfrieren
invisible true/false	Umnsichtbarkeit an/aus
behindview 1/0	Ich-Perspektive an/aus
fly	Flugmodus an
walk	Flugmodus aus
ghost	Clipping aus
iamwarren	EMP Feld an
allskillpoints	Alle Fertigkeitspunkte
allweapons	Alle Waffen
allammo	Munition auftanken
tantalus	Aktuelles Ziel töten
opensesame	Tür öffnen
legend	Cheat-Menü
allhealth	Lebensenergie auffüllen
allenergy	Energie auffüllen
allcredits	10000 Credits
summon X	Objekt X erschaffen

X kann stehen für:
AcousticSensor
AdaptiveArmor
AlexJacobson
Ammo10mm
Ammo20mm
Ammo3006
AmmoDart
AmmoDartFlare
AmmoDartPoison
AmmoNapalm
AmmoPlasma
AmmoRockets
AmmoRocketWP
AmmoSabot
AugBallistic
AugCloak
AugDatalink
AugEMP
AugEnviro
AugIFF
AugShield
AugStealth
AugTarget
BallisticArmor
Basketball
Binoculars
BobPage
Candybar
Cat
Cigarettes
Credits
FireExtinguisher
Flare
Gray
Greasel
HazMatSuit
JaimeReyes
JCDentonMale
JoeGreene
JojoFine
Liquor40oz
LiquorBottle
Lockpick
MedicalBot
MedKit
MultiTool
Mutt
NicoletteDuClare
PaulDenton

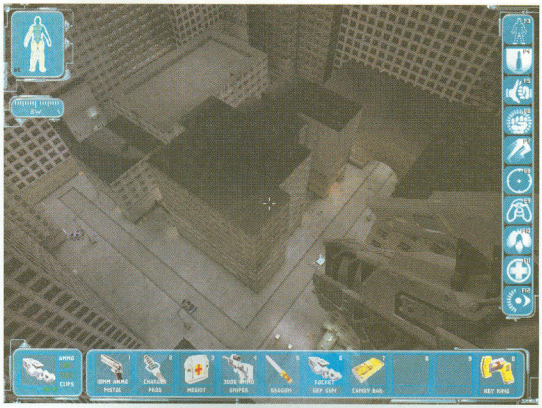


Rat
Rebreather
RepairBot
Seagull
Sodacan
SoyFood
Terrorist
TiffanySavage
VialAmbrosia
VialCrack
WaltonSimons
WeaponAssaultGun
WeaponAssaultShotgun
WeaponBaton
WeaponCombatKnife
WeaponCrowbar
WeaponEMPGrenade
WeaponFlameThrower
WeaponGasGrenade
Weapongepgun
WeaponHideAGun
WeaponLAM
WeaponLAW
WeaponMiniCrossbow
Weaponmodaccuracy
Weaponmodclip
Weaponmodlaser
Weaponmodrange
Weaponmodrecoil
Weaponmodreload
Weaponmodscope
Weaponmodsilencer
WeaponNanoSword
WeaponNanoVirusGrenade
WeaponPepperGun
WeaponPistol
WeaponPlasmaRifle
WeaponProd
WeaponRifle
WeaponSawedOffShotgun
WeaponShuriken
WeaponStealthPistol
WeaponSword
WineBottle

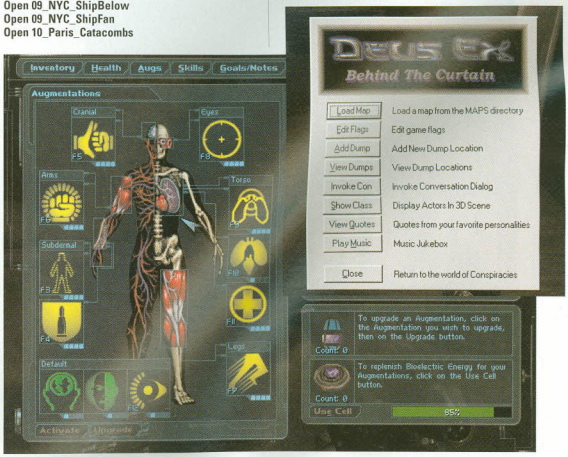
Level überspringen

Nachdem Sie den Cheatmodus aktiviert haben, helfen folgende Befehle, um einen Level direkt anzuwählen.

Open 00_Training
Open 00_TrainingCombat
Open 00_TrainingFinal
Open 01_NYC_UNATCOHQ
Open 01_NYC_UNATCOIsland
Open 02_NYC_Bar
Open 02_NYC_BatteryPark
Open 02_NYC_FreeClinic
Open 02_NYC_Hotel
Open 02_NYC_Smug
Open 02_NYC_Street
Open 02_NYC_Underground
Open 02_NYC_Warehouse
Open 03_NYC_747
Open 03_NYC_Airfield
Open 03_NYC_AirfieldHeliBase
Open 03_NYC_BatteryPark
Open 03_NYC_BrooklynBridgeStation
Open 03_NYC_Hangar
Open 03_NYC_MolePeople
Open 03_NYC_UNATCOHQ
Open 03_NYC_UNATCOIsland
Open 04_NYC_Bar
Open 04_NYC_BatteryPark
Open 04_NYC_Hotel
Open 04_NYC_NSFHQ
Open 04_NYC_Smug
Open 04_NYC_Street
Open 04_NYC_UNATCOHQ
Open 04_NYC_UNATCOIsland
Open 04_NYC_Underground
Open 05_NYC_UNATCOHQ
Open 05_NYC_UNATCOIsland
Open 05_NYC_UNATCOMJ12lab



Open 06_HongKong_Helibase
Open 06_HongKong_MJ12lab
Open 06_HongKong_Storage
Open 06_HongKong_TongBase
Open 06_HongKong_VersaLife
Open 06_HongKong_WanChai_Canal
Open 06_HongKong_WanChai_Garage
Open 06_HongKong_WanChai_Market
Open 06_HongKong_WanChai_Street
Open 06_HongKong_WanChai_Underworld
Open 08_NYC_Bar
Open 08_NYC_FreeClinic
Open 08_NYC_Hotel
Open 08_NYC_Smug
Open 08_NYC_Street
Open 08_NYC_Underground
Open 09_NYC_Dockyard
Open 09_NYC_Graveyard
Open 09_NYC_Ship
Open 09_NYC_ShipBelow
Open 09_NYC_ShipFan
Open 10_Paris_Catacombs
Open 10_Paris_Catacombs_Tunnels
Open 10_Paris_Chateau
Open 10_Paris_Club
Open 10_Paris_Metro
Open 11_Paris_Cathedral
Open 11_Paris_Everett
Open 11_Paris_Underground
Open 12_Vandenberg_Cmd
Open 12_Vandenberg_Computer
Open 12_Vandenberg_Gas
Open 12_Vandenberg_Tunnels
Open 14_OceanLab_Lab
Open 14_Oceanlab_Silo
Open 14_OceanLab_UC
Open 14_Vandenberg_Sub
Open 15_Area51_Bunker
Open 15_Area51_Entrance
Open 15_Area51_Final
Open 15_Area51_Page



Rollenspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene



PLANESCAPE: TORMENT

Wenn der letzte Vorhang im Leben fällt, enden alle Sorgen. Normalerweise. Anders bei »Planescape: Torment«, wo der Protagonist nicht nur eine Zugabe aufgedrängt, sondern vorher auch noch vom Regisseur den Text abgenommen bekommt.

HERSTELLER: Black Isle / Interplay
TESTVERSION: gepatchte Version 1.1
BETRIEBSSYSTEM: Windows 95/98
SPRACHE: Deutsch
MULTIPLAYER: – **3D-GRAFIK:** –
HARDWARE, MINIMUM: Pentium II/233, 32 MB RAM **EMPFEHLUNG:** Pentium III/500, 128 MB RAM
www.planescape-torment.com

FAKTEN

- Hochgradig morbide Story
- Vorgegebener Charakter
- Baldur's Gate Engine
- Gleichnamiger Roman erschienen
- 5 Schwierigkeitsgrade
- 90 Lokalitäten
- Über 100 SubQuests

Eine Geschichte, wie sie das Leben schreibt, wie Sie wahrscheinlich jedem schon passiert ist: Man erwacht erinnerungslos mit dickem Schädel in einer Leichenhalle, der Körper übersät mit Narben wie auch Tattoos und in der Luft schwebt ein wild drauflos plappernder Totenschädel. Wie, das haben Sie noch nicht erlebt? Dann wird es aber höchste Zeit! Die Gelegenheit dazu bietet Planescape: Torment. Hierin übernehmen Sie den untoten Körper des »Namenlosen«, einem charmanten Zombie, dem oben beschriebene Situation den Morgen versaut. Derartig malträtiert schleppt er seine modrigen Knochen durch die morbide Welt von Planescape, dargestellt durch Bioware's »Baldur's Gate« Engine, und versucht in Erfahrung zu bringen, was ihn in seine derzeitige Lage verschlagen hat. Der dichte Plot um das lückenhafte Erinnerungsvermögen des breitschultrigen Kämpfers erklärt, warum Sie untypisch für AD&D-Spiele keinen eigenen Charakter kreieren, sondern bei einem vorgegebenen nur die Werte Stärke, Intelligenz, Charisma und Geschicklichkeit modifizieren dürfen. Im Gegenzug hängen Ungleichheit der Konkurrenz (mit Ausnahme von Deus Ex) tatsächlich große Teile des Spielverlaufs von diesen Attributen ab. Zumal etwa 70-80 Prozent der Geschichte in Form von Rätseln,



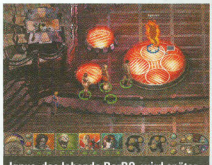
Die Menüs sind zunächst etwas gewöhnungsbedürftig, dann aber bedienbar.

Subquests und Dialogen zu lösen sind. Daher macht es einen Unterschied, ob Ihr Namenloser mit Intelligenz 9 oder 18 durch die Lande stapft. Sowohl Dialogoptionen als auch Rätsellösungen verändern sich abhängig von diesem Wert.

Ei, Dak'konst nix machen!

Ähnlich steht es um Ihre »Gesinnung«. Typischerweise beschreibt eine Kombination aus den Adjektiven chaotisch, neutral, rechtschaffend, gut, neutral und böse das Wesen Ihres Charakters. Mit Rücksicht auf rollenspielerische Qualität können Sie diese Einstellung nicht zu Beginn wählen, sie ergibt sich vielmehr aus Ihren Handlungen. Welcher Pen and Paper Freund kennt die Situation nicht, wo gewählte Gesinnung und tatsächliches Spielerverhalten unerträglich differieren (etwa der rechtschaffend gute Paladin: »In der Kirche sind bestimmt Artefakte zur Teufelsanbetung aufbewahrt. Gib mir mal das Brecheisen«).

Anfängliche Einschränkung geraten schnell in Vergessenheit, wenn sich Ihnen nach und nach Nichtspielercharaktere der skurrilsten Sorte anschließen. Von Morte, dem sprechenden Totenkopf, dem verschwiegenen Dak'kon, über Annah, der Rattenfrau bis zum Subcubus Grace, sie alle haben Ihre dunklen Geheimnisse, die mehr oder minder mit Ihrem eigenen Schicksal verknüpft sind. Bis sich Ihnen das jedoch



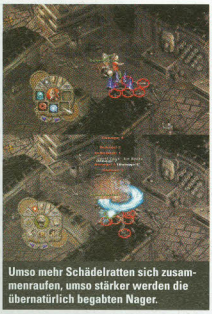
Ignus, das lebende BarBQ, wird später ein wertvolles Mitglied Ihrer Gruppe.



Im Auftrag des Leichenschmugglers Pharod geht es in die Katakomben.

erschließt, sind noch etliche Monster zu töten und Rätsel zu lösen. Ersteres läuft wie von Baldur's Gate gewöhnt ab: Nach den AD&D Regeln haben Sie jeweils sechssekündige Runden, welche Sie dazu nutze,n um Ihrem Helden und seinen Helfern Angriffsbefehle zu erteilen. Wahlweise können Sie das Geschehen per Tastendruck pausieren und in aller Ruhe die zu attackierenden Ziele verteilen. Einmal wieder losgelassen, stürzen Ihre Recken ins Getümmel oder sprechen einen vorbereiteten Zauber.

Die Rätsel beschränken sich zwar großteils auf »Hole dies« und »Bringe das«, doch gibt es hin und wieder echte Perlen der Originalität,



Umso mehr Schädelratten sich zusammenraufen, umso stärker werden die übernatürlich begabten Nager.

welche Rollenspielerherzen höher schlagen lassen. So beauftragt Sie etwa an einer Stelle eine lebende Mauer (!), Sie sollen doch bitte so gut sein und die Ihr zugefügten Wunden heilen. Es ist also doch nicht verkehrt, ein ordentliches Handwerk gelernt zu haben. Dann wäre da noch die Episode, in der Sie im »Bordell der intellektuellen Lüste« den dort beschäftigten Damen jeweils einen kleinen Gefallen erweisen und sei es nur, den Diebstahl eines »wertvollen« Schleiers aufzuklären.

Ähnlich originell sind die gerenderten Schauplätze. Ob Leichenhalle, wüste Randbezirke oder gar ein aufklappbares Taschendungeon, alle Plätze sehen phantastisch aus. Sie haben nur den kleinen Nachteil, dass der Ortswechsel mitunter recht lange Ladezeiten mit sich bringt. Ein Multiplayermodus war zwar in Biowares Engine vorgesehen, passte nach Ansicht der Designer aber nicht zum Spielkonzept... **(vs)**



ROLAND AUSTINAT

Ich bringe mich in Teufels Küche, wenn ich Ihnen das jetzt erzähle – aber ich hätte heute, statt zu arbeiten, lieber noch ein paar Stündchen Planescape:Torment gespielt. Durch sein einzigartiges Szenario erinnert mich Torment eher an Fallout als an ein klassisches AD&D Spiel – sicherlich kein Fehler. Dazu kommt die hervorragende Präsentation: Wer braucht den 3D-Karten-Einheitslook, wenn handgemalte und meinetwegen auch –gerenderte Figuren und Hintergründe so schmuck aussehen? Dazu bietet die Flut von Quests Stoff für mehrere Wochenenden. Allein das dauernde Nachladen zwischen den einzelnen Ortschaften geht mir etwas auf den Zeiger – hier hat Ultima 9 die Nase vorn. Insgesamt: Wenn Sie Planescape Torment nicht spielen, entgeht Ihnen einer der besten Rollenspiele-Titel der letzten Jahre.

WERTUNG PLANESCAPE: TORMENT

▲ **PRO**
- BEKLEMMENDE ATMOSPHÄRE
- UNVERBRAUCHTE SPIELWELT
- SPITZEN MUSIK
- MORBIDES SZENARIO

▼ **CONTRA**
- ... LADEPAUSEN

GRAFIK:	80
SOUND:	90
EINSTIEG:	80
KOMPLEXITÄT:	80
STEUERUNG:	80
MULTIPLAYER:	-

PC PLAYER SPIELSPASS **89**

VORSICHT: BISSIG!



Solche Bestien lauern in der Kanalisation.



Untote begegnen Ihnen auf Schritt und Tritt.



Kein Jenseits ohne ordentliche Dämonen.



Tödliche Schatten sind Ihnen auf den Fersen.



Herrin über Sigil: Die Lady of Pain persönlich.

PLANESCAPE
VON QUALEN BEFREIT

Der Weg zur befreienden Sterblichkeit ist in Planescape: Torment nicht nur lang und beschwerlich, sondern auch noch voller Verzweigungen, die aber alle früher oder später zum Ziel führen.

Aufgrund der Unzahl an verschiedenen Lösungswegen, welche Ihnen in und um Sigil zur Verfügung stehen, würde Ihnen eine Komplettlösung viele Entscheidungen vorwegnehmen. Diese sollten Sie aber oftmals selbst treffen, um den Spielecharakter nach Ihren eigenen Vorstellungen zu formen. Schließlich sollte jedermann Planescape: Torment auf seine eigene Art durchspielen und dabei ganz unterschiedliche Dinge erleben können.

Da in jedem Fall eine taktisch ausbalancierte Heldentruppe benötigt wird, um zum Erfolg zu kommen, dürften Ihnen an dieser Stelle einige Tipps zum Charakter- und Partymanagement von großem Nutzen sein.

Der Namenlose

Der mysteriöse Protagonist des Spiels ist zwar zu Beginn ein Kämpfer, kann sich im weiteren Spielverlauf aber von bestimmten Nichtspielercharakteren auch zum Dieb oder zum Magier umschulen lassen. Hat er dies einmal gelernt, reicht ihm ein wenig Inspiration von seinen Mitstreitern, um beliebig von Klasse zu Klasse zu wechseln. Die Entscheidung, welche der drei möglichen Karrieren Sie mit dem Namenlosen verfolgen, soll Ihnen hier nicht abgenommen werden. Vielmehr sind einige Hinweise zur Charakterentwicklung angebracht, die das Handbuch zwar verschweigt, Sie aber wissen sollten, um Ihren Charakter zu optimieren.



Martialisch: Unser namenloser Held...

Für die Dialoge, die einen wichtigen Teil des Spiels ausmachen, empfehlen sich – unabhängig von der gewählten Klasse – hohe Werte bei der Intelligenz, aber auch bei der Weisheit, dem Charisma und der Gewandtheit, um alle Gesprächsoptionen zu erhalten. Ausserdem erleichtert hohe Intelligenz die Erinnerung an das vergessene Leben.

Stärke erlaubt dem Helden , Gesprächspartner einzuschüchtern. Während eine versuchte Drohung eines schwachbrüstigen Charakters meist kläglich scheitert, läßt sich so mancher Nichtspielercharakter angesichts dicker Muskelberge von den Wünschen des Spielers leichter überzeugen.

Ein Tipp: Wenn Sie die Stärke Ihres Charakters mit einem Charakterpunkt von 18 auf 19 erhöhen wollen, empfiehlt sich dringend, den Wert zuvor per Trank oder magischen Gegenstand kurzfristig auf 19 zu verbessern und erst dann die Steigerung durchzuführen. Ansonsten erfolgt die Erhöhung zwischen 18 und 19 in läppischen Zehntelschritten.

Mit einem guten Weisheitswert erhalten Sie neben dem



Nicht hübsch aber hübsch hart: Ihr namenloser Held kämpft wie ein Herkules...

nützlichen Erfahrungsbonus Warnungen vor lauernden Gefahren sowie ein erhöhtes Glück, jene unsichtbare, aber mächtige Statistik, die Ihnen Boni in allen denkbaren Bereichen zukommen lässt.

Ihre Konstitution bestimmt, wie schnell sich die Trefferpunkte des Namenlosen regenerieren. Bei einem Wert von 25 heilt er sich in kürzester Zeit von alleine.

Charisma – in Computerrollenspielen so oft vernachlässigt – eröffnet Ihnen saftige Rabatte in den Geschäften und verleiht ihren Aussagen mehr Glaubwürdigkeit oder Überzeugungskraft. Netter Nebeneffekt: Nichtspielercharaktere erweisen sich bei der Vergabe von Belohnungen oft großzügiger.

Wenn der Namenlose zum ersten Mal in einer Klasse die siebte Erfahrungsstufe erreicht, erhält er einen Punkt zu seiner Primärstatistik (Stärke beim Kämpfer, bei Dieben die Gewandtheit und für den Magier die Intelligenz) geschenkt, bei Stufe 13 sogar gleich mehrere.

Mit diesem Wissen und der Information aus dem Handbuch bewaffnet sollte es Ihnen möglich sein, Ihren Charakter im Hinblick auf die bevorzugte Klasse und damit auf seine Funktion in der Party optimal zu entwickeln.

Morte



Der schwebende Totenschädel gesellt sich gleich nach Ihrem Erwachen in der Leichenhalle zu Ihnen und unterhält Sie von da an mit einem unaufhörlichen Schwall an Gemecker, schlechten Witzen und gelegentlich sogar wichtigen Hinweisen.

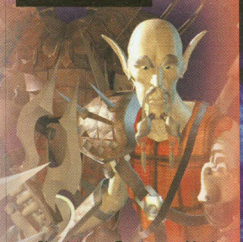
Mit seinen 75 Prozent Resistenz gegen Angriffe aller Art eignet sich Morte anfangs ideal dafür, die Attacken der Gegner auf sich zu ziehen. Später hingegen wird er einer der verwundbarsten Charaktere Ihrer Party werden, da er weder Rüstungen noch magische Gegenstände verwenden kann, um seine Rüstungsklasse direkt oder indirekt zu verbessern. Etwas Abhilfe können Sie schaffen, indem Sie sein Geheimnis lösen. Dazu müssen Sie entweder im Gespräch mit Grace oder an der Schädelsäule herausfinden, daß er Sie die ganze Zeit über angelogen hat. Fragen Sie ihn anschließend aus, weshalb er Sie in Wirklichkeit begleitet. Auf diese Weise erhält er einen richtig dicken Bonus auf seine Charaktereigenschaften. In Ihrer Party sollten Sie ihn aber schon allein wegen seiner »Litanei der Flüche« behalten, mit der er im Kampf einen feindlichen Magier so gut wie neutralisieren kann, indem er ihn damit zu einem Handgemenge zwingt. Dieses Talent kann Morte verbessern, indem er in Gesprächen die Schmähungen von bestimmten Nichtspielercharakteren mithört und verinnerlicht.

Dak'kon

Dak'kon finden Sie in der Bar zur schwelenden Leiche, wo er recht gelangweilt herumsteht und jedem, der es hören will, von seinen Reisen durch die Ebenen erzählt. Wenn Sie ihn während des Gesprächs mit Ihrer Intelligenz beeindrucken können, läßt er sich davon überzeugen, Ihrer Party beizutreten.



Der Githzerai entwickelt sich nach und nach zum wahrscheinlich wertvollsten Mitglied Ihrer Party. Rüsten Sie ihn möglichst früh mit der »+2 Stärke«-Tätowierung aus und verbessern Sie seine Rüstungsklasse. Lernen Sie von ihm die Sprache seiner Rasse. Wenn Sie ihn nach dem nächsten Gespräch mit einem anderen Githzerai erneut ansprechen, erfahren Sie, daß er ein Sklave ist. Als Magier können Sie Dak'kon nun auf die Lehren des Zerthimon ansprechen. Mit genügend hoher Intelligenz und Weisheit (20) erhalten Sie nicht nur Zugang zur Magie der Githzerai, sondern erlösen den Ärmsten auch noch aus seinem philosophischen Dilemma. Dadurch steigen nicht nur seine Charakterwerte enorm an, auch seine magische Klinge gewinnt erheblich an Durchschlagskraft. Zusammen mit seinen Defensiv-Zaubersprüchen avanciert er so zur unaufhaltsamen Kampfmaschine.



Mit Potential zur tödlichen Kampfmaschine: Dak'kon.

Annah

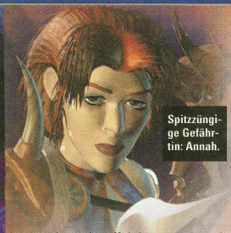
Die spitzzüngige Herumstreicherin Annah begleitet Sie zunächst auf Anweisung ihres Adoptivvaters Pharod, nachdem Sie dessen Auftrag erfüllt haben. Nach Pharods Ableben denkt die Halb-Dämonin aber gar nicht daran, aus Ihrer Party auszutreten, sondern bleibt aus einer Mischung von Rachegefühlen und romantischen Gefühlen an Ihrer Seite. Neben Ihren Fähigkeiten als Diebin taugt Annah als Kämpferin leider recht wenig. Zwar steigert Sie sich konstant und erreicht schon früh eine Rüstungsklasse von -10, →





Beim Ringelpiez der Dämonen.

Gemeinsam sind wir stark: mehr Erfolg dank richtiger Party.



Spitzzüngige Gefährtin: Annah.

was sie recht effektiv vor gegnerischen Schlägen schützt. Leider trifft das nicht auf feindliche Zaubersprüche zu, gegen welche ihre Resistenz längst nicht so beeindruckend ist. Vor allem aber bleibt ihre Trefferwahrscheinlichkeit weit unter derjenigen anderer Kämpfer, wodurch sie sich in der vordersten Kampfreihe als reichlich ineffektiv erweist. In höheren Stufen meuchelt sie dafür – bei entsprechender Spezialisierung – Gegner ganz brauchbar von hinten. Außerdem bereichert Annah den Plot des Spieles mit amüsanten Einwürfen und zusätzlichen Dialogen so sehr, dass man sie einfach in der Party haben muss.

Grace

Dem vom schlechten Weg abgekommenen Sukkubus Grace begegnen Sie im Bordell zum "Befriedigen Intellektueller Lüste". Nachdem Sie ihr Rätsel gelöst und sich selbst als ihren zehnten Schüler erkannt haben, erklärt Grace sich bereit, Sie auf Ihren Abenteuern zu begleiten – sehr zum Missfallen der besitzergreifenden Annah.



Da Grace die einzig verfügbare Klerikerin im Spiel ist, sind Sie schon alleine wegen ihrer Heilkünste auf die Mithilfe der gefallenen Dämonin angewiesen. Als Quell der Weisheit kann sie Ihnen nicht nur bei den meisten Problemen mit Rat und Tat zur Seite stehen, sondern erkennt schnell die wahren Motivationen Ihrer anderen Mitstreiter, wenn Sie Grace darauf ansprechen. Mit der richtigen Rüstung hält sie sich auch im Kampf ganz gut. Zudem ist Graces »Blitze herbeirufen«-Zauberspruch einer der besten im ganzen Spiel.

Ignus



Gleich neben Dakkon begegnen Sie schon gleich zu Beginn des Spiels dem Feuerteufel Ignus. Dieser ist zunächst alles andere als gesprächig, bildet er als ewig schwelende Leiche doch die namensgebende Hauptattraktion der Taverne. Um ihn rekrutieren zu können, müssen Sie ihn erst einmal löschen. Dazu benötigen Sie die Karaffe des endlosen Wassers aus den "Untergegangenen Nationen" und das dazu passende Zauberwort, welches Sie von Nemelle im Kuratorenbezirk erhalten.

Leider stellt der Feuermagier sich als hoffnungslos durchgedreht heraus. Zwar ist es aufgrund der Erfahrungspunkte durchaus lohnend, Ignus aus seiner misslichen Lage zu befreien. Auch das Erlernen seiner Feuermagie ist die Opferung eines Fingers, einer Hand, eines Auges und Ihrer Eingeweide durchaus Wert. Danach können Sie den Wahnsinnigen getrost zurücklassen. Zum einen kann er als Magier Dakkon nicht das Wasser reichen (und erst recht nicht Ihnen, falls Sie sich mit dem Namenlosen für diesen Pfad entscheiden) und bildet im Kampf eine Gefahr für die ganze Party. Zum anderen lächeln die Dämonen späterer Abschnitte nur leicht verächtlich über feuerbasierte Angriffe.

Gefährlicher Feuerteufel: Ignus.



Nordom

Vielleicht haben sie sich mal gewundert, wozu in Ihrem Inventar eigentlich ein spezieller Platz für Fernwaffen freigehalten wird. Immerhin gibt es ja im ganzen Spiel keinen einzigen Bogen. Um dem Rätsel auf die Spur zu kommen, müssen Sie erst Nordom finden, was gar nicht so einfach ist. Kaufen Sie sich dazu im Bezirk der Kuratoren im Kuriositätenladen den Modron-Würfel. Sprechen Sie anschließend die Modrons im Bordell an und erwähnen Sie den Würfel. Verwenden Sie diesen nun – mit der richtigen Kombination öffnet sich ein Portal zum Rubikon. Das Rubikon ist ein abgedrehter Dungeongenerator, der von den Modrons betrieben wird. Reparieren Sie ihn, stellen Sie den Schwierigkeitsgrad auf die höchste Stufe und durchsuchen Sie das Labyrinth gründlich.

Das Gegenteil eines gefallenen Engels: der Sukkubus Grace.



Verwirrter Fantasy-Roboter: Nordom.

Irgendwo finden Sie den Modron Nordom, ein Maschinenwesen mit einem kleinen Bug: er ist vom Chaos verändert worden und nimmt sich selbst als Individuum wahr. Ihn in Ihre Party aufzunehmen lohnt sich schon aufgrund seiner beiden Armbrüste.

Um das Beste aus Nordom herauszuholen, sollten Sie mit ihm in der Party den ‚bösen Magier' im Rubikon besiegen. Anschließend können Sie ihm Befehle erteilen. Da Sie je nach Klasse andere Befehle zur Verfügung haben, sollten Sie dies als Dieb, Magier und Kämpfer je einmal tun. Gehen Sie alle Dialogoptionen durch, außer der Selbstzerstörung natürlich. Wenn Ihr Charisma hoch genug ist, maximiert dies Nordoms Fähigkeiten. Rüsten Sie ihn noch mit einer guten Linse aus, und der Modron dient Ihnen im Kampf als wirkungsvolle Artillerie-Unterstützung.

Vhailor



Kurz bevor Sie das Gefängnis unter Verdammnis verlassen, sehen Sie hinter dem Portal einige antike Rüstungsteile rumliegen. Wenn Sie diese untersuchen, stellen sie sich als untoter Krieger heraus. Doch keine Angst: Vhailor ist ein rechtschaffen guter Gnadentötер und weiß nicht, dass er längst gestorben ist. Glücklicherweise erinnert er sich auch nicht daran, dass es einst Sie selbst waren, der ihm das Lebenslicht ausgeblasen hat...

Zu dem Zeitpunk, an dem Sie Vhailor finden, dürfte er in seiner Kampfkraft leider sowohl von Morte als auch von Dakkon längst überflügelt worden sein. Falls Sie nicht sehr dringend einen weiteren Nahkämpfer benötigen, lohnt es sich kaum, ein anderes Mitglied Ihrer Truppe durch ihn zu ersetzen. Nehmen Sie Vhailor trotzdem kurz in Ihre Party auf, um von ihm zu lernen. Speziell wenn Ihre Gesinnung ebenfalls rechtschaffen gut ist, profitieren Sie dadurch nicht nur von einer ganzen Menge an Erfahrungspunkten, sondern auch von einer ordentlichen Attribute-Erhöhung. Um Vhailor dann wieder loszuwerden, empfiehlt sich folgende, elegante Variante: überzeugen Sie ihn, dass er eigentlich gestorben ist und überreden Sie



Tragischer Untoter: der Gnadentötер Vhailor.

ihn anschließend zum Selbstmord. Dadurch tun sie dem armen Kerl einen Gefallen und sich selbst per Erfahrungsbonus ebenfalls.

Die Party



Grundsätzlich sollten Sie Ihre Party dem Namenlosen anpassen. Einerseits, um mit einer zu Ihrer Gesinnung passenden Heldengruppe ein vertieftes Spielerlebnis zu erhalten, andererseits, um als Party jeder möglichen Situation gewachsen zu sein. Ein kompletter Alleingang ist zwar möglich, aber trotz Konzentration aller Erfahrungspunkte auf einen Charakter sehr schwer, bringt die Ausbalancierung des Spieles durcheinander und beraubt Sie eines großen Teils der Interaktion mit der Spielwelt. Sorgen Sie besser dafür, dass Sie mindestens einen guten Kämpfer, einen brauchbaren Magier, einen geschickten Dieb sowie Grace mit zu Ravel nehmen, wobei ein Einzelner durchaus auch zwei dieser Rollen übernehmen kann. Damit sollten Sie, wenn Sie es schlau anstellen, für alles gewappnet sein.

ERSTE HILFE

Falls Sie in Torment irgendwo steckenbleiben, sich ein Rätsel einfach nicht lösen läßt oder Sie gar den roten Faden verloren haben, hat das Spiel einige kleine Hilfeleistungen auf Lager, die Ihnen meistens wieder auf die Sprünge helfen dürften:

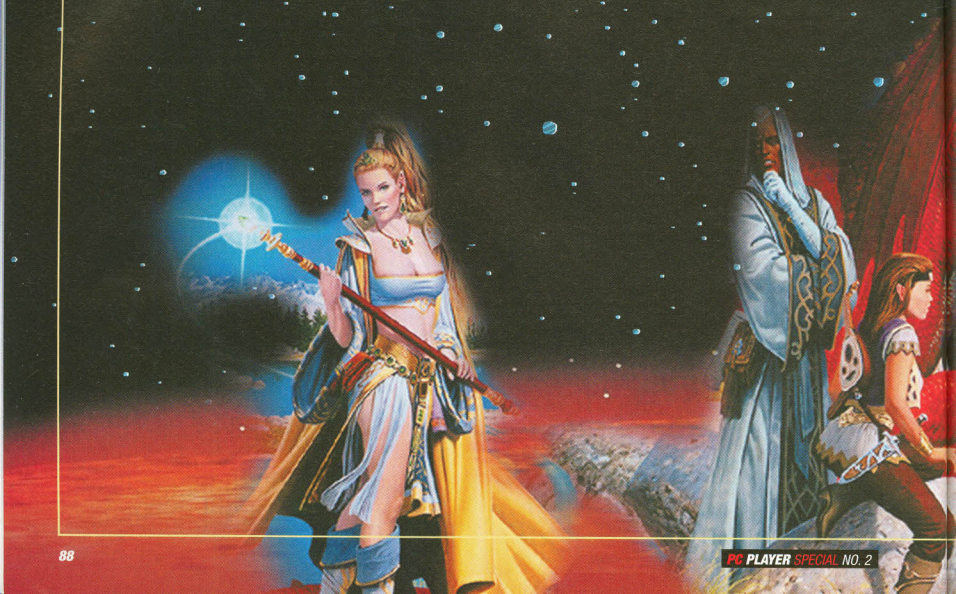
- **Schauen Sie öfters mal in Ihr Tagebuch. Dort stehen Einträge zu all Ihren offenen Aufträgen samt Beschreibung, was genau von Ihnen verlangt wird. Außerdem finden Sie darin Aufzeichnungen wichtiger Gespräche mit Nichtspielercharakteren.**
- **Wenn Sie eine Quest nicht lösen können, lösen Sie zuerst andere, oft ergibt sich dadurch ein Hinweis .**
- **Reden Sie mit ihren Partymitgliedern. Besonders Morte und Grace haben meist ein paar gute Tipps für Sie.**
- **Nichtspielercharaktere erhalten immer wieder neuen Text. Es lohnt sich durchaus, diese immer wieder aufzusuchen und erneut mit ihnen zu sprechen.**
- **Der Schein trügt. Besonders in Sigil. Nicht alles ist, wie es auf den ersten Blick zu sein scheint. Schauen Sie sich überall gründlich um.**
- **Unüberwindbar scheinende Gegner lassen sich teilweise mit geschickten Worten umgehen. Darum: erst fragen, dann schlagen!**



Keine Macht den Monstern: eine gute Party fürchtet nichts und niemanden.

Online-Rollenspiele

Meridian 59, Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call: Was fesselt Rollenspieler derart, daß sie bereitwillig monatliche Gebühren zahlen? Folgen Sie uns auf der Suche nach der Online-Faszination...





Der kleine Online-Führer

Online-Rollenspiele-Report	ab Seite 90
Interview mit einem Hacker.	Seite 93
Anbieter von Online-Rollenspielen	Seite 96
"Zeit ist Geld" – die Kostenfrage	Seite 95
Technische Probleme	Seite 97
Preview Anarchy Online	Seite 98
Preview Atriach Online	Seite 100
Preview Shadowbane	Seite 125



Wer nicht gehen will, muß gaten: Eine Party läßt sich von Kunark in die alte Welt zurückteleportieren (oben).

EverQuest ist das grafisch schönste der aktuellen MMORPGs.



Am Anfang war das MUD, das »Multi User Dungeon«. Diese Vorreiter der modernen Online-Rollenspiele läuteten schon in den 70ern eine neue Ära ein. Ob nun eine Handvoll oder gleich mehrere hundert Spieler, alle wollten mit anderen Menschen statt nur computergesteuerten Charakteren spielen. Dies war damals auch schon möglich, wenn auch nur in purem Text: Phantasie war gefragt. Die Zeiten ändern sich. Das gilt auch für die Computer. Ohne 3D-Unterstützung für Grafik und Sound, mehreren CDs pro Spiel und massiven Anforderungen an RAM und Festplatten geht heute einfach nichts mehr. Der Spieler will es ja auch nicht anders.

Die Wurzeln aller modernen RPGs (RolePlayingGames) liegen zweifellos in dem über 20 Jahre alten Spielsystem D&D (Dungeons and Dragons) und J. R. Tolkien's Saga »Der Herr der Ringe«. Inzwischen haben sie sich jedoch so weit von diesen Pen-and-Paper-Vorfahren des Fantasy-Genres gelöst, daß selbst für Eingeweihte nur noch Bruchstücke zu finden sind. Ein Beispiel sind die unvermeidlichen Orks und Goblins, die ja wohl in so gut wie jedem westlichen Rollenspiel zu finden sind, wenn auch oft verfremdet. Ebenso sind die Regeln dieser Spiele einem ständigen Wandel unterworfen, Magie- und Kampfsysteme sind so zahlreich wie die RPGs, die sie benutzen. Aber schließlich ist es das Gesamtbild, das zählt. Was also ist ein MMORPG, was eine »persistente Welt«, wozu dienen GMs? Was ist PvP? Worauf muß man als Einsteiger achten? Lohnt sich der Spaß überhaupt?

MMORPG, PvP und mehr

Das unaussprechliche Kürzel MMORPG steht für »Massively Multiplayer Online Roleplaying Game«, also ein Online-Rollenspiel für sehr viele Spieler. Dies unterscheidet Spiele wie Ultima Online und EverQuest von den Hits Diablo und Diablo II. Mit weniger als 1000 Spielern gleichzeitig wollen die »großen« ORPGs nichts zu tun haben. Die gesamte Bevölkerung einer ländlichen Ortschaft paßt auf einen Server und verlebt dort zeitgleich und

gemeinsam ihre virtuelle Freizeit. A pro pos Diablo: Die beiden Action-Rollenspiele sind ein gutes Beispiel für eine nicht-persistente Welt. Spieler schließen sich zusammen, eröffnen ein Spiel und haben Spaß an der Sache – und verlassen das Spiel irgendwann, wobei der momentane Zustand ihrer Spielwelt gelöscht wird. Persistenz, also Beständigkeit, erfordert eine ganz andere Struktur von Spiel und Server. In einem ORPG wie Ultima Online dreht sich die Welt immer weiter – selbst dann, wenn alle Spieler schlafen sollten. Der hierbei erzielte Kick für den Realismus ist auch gleichzeitig einer der großen Reizpunkte bei dieser Art von Spielen. Doch dazu später mehr.

In der wirklichen Welt wachen die Naturgesetze über einen geregelten, in gewissen Grenzen vorhersagbaren Ablauf von Leben und Umwelt. In einer simulierten Umgebung dagegen, wie sie eine Spielwelt in einem ORPG darstellt, kann einfach nicht alles abgesichert sein: Ob nun Fehler in der Programmierung, Störungen in der Telefonleitung, Hacker oder einfach nur ein Absturz, das Genre strotzt vor Gefahrenquellen für Spieler. Also sind Aufpasser nötig, die das virtuelle Leben beobachten und, wenn nötig, helfend eingreifen können, sofern etwas Unvorhergesehenes passiert, das nicht mit dem Spielablauf zu vereinbaren ist. Diese werden in den meisten Rollenspielen GM genannt, Game Master. Oft gibt es verschiedene Abstufungen in der Macht, die GMs ausüben können: In EverQuest haben sie weitgefächerte Möglichkeiten, müssen sich allerdings an ein strenges Reglement halten. Unter ihnen stehen Guides: Spieler, die freiwillig einige Stunden pro Woche opfern, um anderen Spielern Fragen zu beantworten und eine Schnittstelle zu den GMs zu bilden.



Ob tot oder lebendig, die Namen verraten stets, um welche Spieler es sich hier jeweils handelt (EverQuest)

PvP heißt Mensch gegen Mensch

Einer der ganz großen Streitpunkte bei modernen ORPGs ist der Kampf Spieler gegen Spieler (Player vs Player, PvP). Hier herrschen so verhärtete Fronten wie im Fußball oder bei der Frage nach dem bevorzugten Computer- oder Konsolen-System. Die eine Partei meint, daß die von den Entwicklern vorge- →



Noch in der Entwicklung: Das SciFi-Rollenspiel Neocron macht eine gigantische City zum Schauplatz des actionreichen Geschehens.

gebenen Gegner und friedliches Rollenspiel den Spielspaß ausmachen, andere halten den Kampf Mann gegen Mann (oder Frau) für das Größte seit der Erfindung des Toastbrots. Weder die eine noch die andere Seite wird wohl jemals von ihrem Standpunkt abweichen, und daher werden die Probleme, die bei PvP auftreten, immer die gleichen bleiben: Friedliche Spieler fühlen sich durch PvPler bedroht, in ihrer Freiheit eingeschränkt und aus dem Spiel getrieben, agressivere Naturen hingegen verachten die selbsternannten Pazifisten, die nur einfach nicht den Mut haben, gleichwertige Gegner zu bekämpfen. Auf welche Seite man sich auch stellt – nicht alle Spiele befriedigen gleichermaßen die jeweilige Vorliebe.

Besonders hinderlich ist PvP in Spielsystemen, die es dem Spieler schwer machen, an Geld und Ausrüstung zu kommen, schließlich kann man sich meist nicht gegen Leichenfledderer schützen, wenn man bereits den letzten Atemzug getan hat. Ultima Online ist ein gutes Beispiel für ein System, das den Kampf zwischen den Spielern erleichtert. Die kleinen Schwierigkeiten neuer Charaktere (Kaninchen tötet Schwertkämpfer - näheres in den Nachrichten um 8) sind schnell überwunden, und mit den ersten größeren Monstern und Schätzen steigt auch das Bankkonto. Sollte man sich für die Laufbahn eines Handwerkers entscheiden, muß man zwar am Anfang drastisch zurückstecken, kann aber auf lange Sicht erstaunlichen Reichtum erlangen. Mit dem Reichtum steigen die Ansprüche und auch die Qualität der Ausrüstung, die ebenfalls erstaunlich erschwinglich wird. Doch wehe dem angehenden Bergarbeiter, der nicht vor Playerkillern (PKs) auf der Hut ist. Zahllose Miner sind schon in den Wäldern um Trinsic und bei Minoc spurlos verschwunden, weil sie allzu arglos waren oder gar aus Neugier einem



Schießen statt Zaubern : Das Rollenspielgenre öffnet sich Richtung Ego-Shooter (Neocron)

In den USA entwickeln einige Studios bereits fleißig an Weltraumrollenspielen à la Privateer oder Elite.

roten Namen ('böse' Spieler in UO) gefolgt sind. Allerdings soll das nicht bedeuten, daß PvP »schlecht« ist. Grundlegend kann man die Unterscheidung treffen, daß sich PvP und Rollenspiel gut miteinander verträgt, PKs und Rollenspieler hingegen nicht. Ein ernsthaftes Duell zwischen ehrenhaften Rittern, die um die Ehre ihrer Herzdame kämpfen, ist nicht gleichzusetzen mit dem Überfall auf selbstgewählt hilflose Handwerker in freier Natur. Jeder muß für sich selbst entscheiden, wieviel PvP er verträgt und danach sein Spiel wählen. Gute Beispiele sind Shadowbane, das stark auf den Kampf zwischen Spielern baut, und EverQuest, daß sich aus seinem Design heraus nicht wirklich gut dafür eignet (selbst, wenn drei der 33 Server für PvP dediziert sind).

l33t hAx0rz - Hacks und Cheats

Eng mit der PvP-Problematik verknüpft sind die größten Feinde jedes modernen Multiplayer-Betriebes: Cheater und Hacker können einem Spiel unerwarteten Auftrieb verleihen, auf lange Sicht aber die Spielergemeinde zerrütten und dem RPG den Reiz nehmen. So geschehen bereits in Meridian 59, Diablo und Ultima Online - betroffene Spieler wissen ein Lied davon zu singen. Ob nun ein veränderter Charakter auf einmal hundertfach schneller angreifen kann, absolut unverwundbar oder mit anderen übermächtigen Fähigkeiten ausgestattet ist, statt Spielspaß zu erleben wird für das Überleben im Web der beste Cheat oder der neueste Hack gejagt.

Als eines der bekanntesten Beispiele kann hier leider das erste Diablo dienen: Die Datenstruktur der auf dem Computer des Benutzers gespeicherten Charaktere war zwar nicht einfach zu durchschauen, doch während des Spiels war die Figur ja auch im Speicher des PC aktiv und konnte dort direkt verändert werden. Die Folge waren Mega-Charaktere mit selbstgebastelten Items, denen normale Spieler (legit) reihenweise zum Opfer fielen. Extrem wurde die Geschichte als sich herumsprach, wie die Computer der Mitspieler (oder eher Gegenspieler) sozusagen per Fernzündung zum Absturz gebracht werden konnten. Und dann gab es per Zusatzprogramm den sogenannten »Townkill« - das Töten von Mitspielern in der normalerweise absolut sicheren Stadt Tristram.

Mit den Diablo-Hacks spaltete sich das battle.net in zwei Gemeinden mit unterschiedlichen Ansichten, die sie ebenso beharrlich verteidigten wie eine Goblinmutter ihre Brut. Der Nachfolger hat diese Spaltung nachvollzogen (offenes und geschlossenes battle.net). Für die zweite, gesicherte battle.net-Variante ist bis dato auch kein Cheat bekannt geworden. Der Trick: die Spielfiguren werden ausschließlich auf dem Server gespeichert. Ob dies jedoch Speicher-Editoren auf Dauer aufhält, ist fraglich.

Seit kurzem geht das Gerücht, dass man andere Spieler beim Handel »abschießen« könne und dadurch angeblich frei auf deren Items zugreifen könne ...

INTERVIEW: EIN ROLLENSPIEL-HACKER ONLINE



Dunkelelf Ashran

Zum Thema Hacker & Cheater war es uns möglich, eine der bekannteren Persönlichkeiten der Szene zu befragen

❖ PC Player Special: Wer steckt eigentlich wirklich hinter dem Handle *Ashran*?

▸ Ashran: Ich bin ein Programmierer und 18 Jahre alt.

❖ PCP: Was waren Deine bisherigen Aktivitäten im Bereich ORPGs?

▸ Ashran: Zusammen mit Beosil habe ich ein UO-Plugin entwickelt, eigentlich mehr ein Hilfsprogramm als ein Hack. Als Beosil später keine Lust mehr hatte, habe ich die Entwicklung noch ein wenig weitergeführt. Bei der Programmierung von UOX3 (UO Server Emulator) konnte ich ein wenig mithelfen und bin dann zu EverQuest gewechselt. Da gab es den EQ-Plugin, mit dem man ein paar Dinge im Spiel ändern konnte (beim Würfeln betrügen oder Items ablegen, die man normalerweise nicht hergeben konnte). Er wurde allerdings nie veröffentlicht. Der ZoneConverter zieht Daten aus den EverQuest-Dateien, damit sie mit normalen Editoren bearbeitet werden können – zum Beispiel ohne Spiel durch die 3D-Zonen wandern. Außerdem gab es noch das erste öffentliche Tool, mit dem man die Zauberspruche extrahieren konnte. Zusammen mit Beosil bauten wir noch ein anderes Extraktions-Utility. Das größte Projekt war und ist wohl der Server-Emulator für EverQuest, der schon recht weit gediehen ist. Im Moment bastle ich gerade an einem eigenen Client für EQ, weiß aber noch nicht, ob das jemals fertig wird.

❖ PCP: Warum beschäftigst Du Dich mit dieser »dunklen Seite« der Spiele?

▸ Ashran: Einfach, weil es Spaß macht! Ich lerne viele neue Dinge, aber an sich ist es wie ein Hobby. Natürlich spielt auch die Herausforderung eine Rolle. Ich wollte Origin (OSI) und später Verant dazu bewegen, Fehler im Spiel zu beseitigen. Sie haben nicht auf mich gehört, also habe ich die Tools veröffentlicht und damit eine Reaktion erzwungen. Das PlugIn für UO zum Beispiel: Über drei Monate habe ich versucht, OSI dazu zu bringen, den Bug zu berichtigen. Nichts ist passiert. Als ich das PlugIn ins Internet stellte, dauerte es 15 Minuten, bis der Tailoring-Skill ausgeschaltet war, und nach einer Stunde wurden die Server heruntergefahren.

❖ PCP: Siehst du Auswirkungen deiner Tätigkeit?

▸ Ashran: Am Anfang habe ich gehofft, OSI und Verant würden auf mich hören. Dann bekam ich immer nur kurze Mails mit der Antwort, ich sollte die Finger davon lassen. OSI war viel netter als Verant, aber immer noch auf beiden Ohren taub – viele Bugs waren monatelang drin, bis zu viele Leute Wind davon bekamen.

❖ PCP: Und was kommt noch?

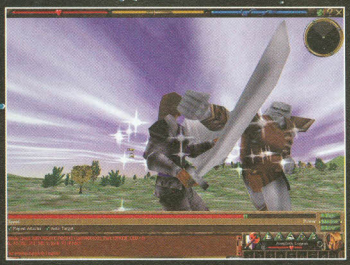
▸ Ashran: Ich arbeite noch immer an den Server- und Client-Emulatoren für EverQuest. Danach? Mal sehen, auf jeden Fall werde ich UO2 beachten.

Ashran ist unter der Adresse ashran@mcb.at zu erreichen, die Webseite HackersQuest unter http://hackersquest.gomp.ch



Handel, Chat, Charakterwerte, Quests, Hacking und natürlich bewaffnete Auseinandersetzungen gehören zu den Rollenspielelementen von Neocron, das von der deutschen Firma Reakktor AG entwickelt wird.







Brutz!: Bei den Zaubersprüchen (oben) zeigt sich die grafische und spielerische Kompetenz eines RPG. Nettes Detail am Rande sind die Wettereffekte... (hier: Asheron´s Call)

ICQ, IRC, UO - Kommunikation

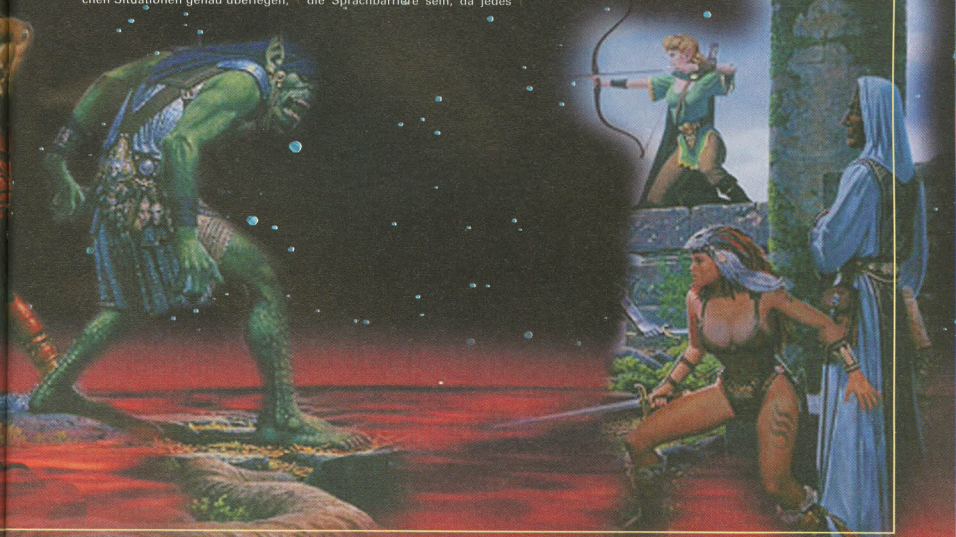
Von vielen Außenseitern und auch von erfahrenen (und gelangweilten) Spielern werden ORPGs oft einfach als Chat-Programme mit außergewöhnlicher grafischer Oberfläche gesehen. Dieses Phänomen ist besonders nach einer langen Laufzeit des Spiels zu beobachten, wenn die erfahreneren Spieler bereits alles gesehen und erlebt haben, was ein Produkt (zumindest bis zum obligatorischen Erweiterungspaket) zu bieten hat. Andererseits stellt die Kommunikation einen der wichtigsten Kernpunkte von Multiplayer-Spielen dar. Ob man sich nun mit seinen Mitstreitern über die Situation und geeignete Strategien austauscht, als PK sein Opfer verhöhnt, sich mit einem Spielleiter unterhält oder einfach jedem kundtut, daß man sich eben eine Pizza bestellt hat – ohne Chat ginge es einfach nicht. Ist ja auch klar, schließlich würde eine stumme Spielwelt den Begriff Multiplayer fast so sehr ad absurdum führen wie ein einzelner Spieler auf einem riesigen Server.

Allerdings muß jeder für sich selbst auf seine Art der Kommunikation achten und - im härtesten Fall - auch für seine Fehler geradestehen. Zu leicht vergißt man, dass hinter dem drei mal drei Meter messenden Oger mit Rüstung und Zweihandschwert, der einem gerade auf die Füße getreten ist, ein wirklicher Mensch steckt. Man sollte in solchen Situationen genau überlegen, bevor man zu Kraftausdrücken greift - zu schnell fühlen sich manche Spieler beleidigt und greifen zu entsprechenden Gegenmaßnahmen - Schwert oder Spielleiter, je nach System und Geisteshaltung. Umgedreht wird allerdings auch ein Schuh daraus: Um Spammer, Nervensägen und einfach Idioten loszuwerden, die den Spielspaß ganz schön vermiesen können, sollte man sich geeignete Standardreaktionen einfallen lassen. Vielleicht ist der Störenfried für Argumente empfänglich, vielleicht sollte man ihn einfach ignorieren oder dann doch einem Spielleiter melden, damit sich dieser um das schwarze Schaf kümmert? Die Verantwortung für Aktion und Reaktion liegt einzig und allein bei den Spielern, die an Tastatur, Cola und Maus sitzen.

Das größte Problem dabei dürfte die Sprachbarriere sein, da jedes der großen MMORPGs nur eine Sprache kennt: Englisch. Die meisten Spiele bieten nur Server in den USA an, und die wenigen europäischen Server sind oft von einem bunten Völkchen von Spielern verschiedener Länder belebt, die sich ebenfalls auf Englisch geeinigt haben. Ausnahmen sind selten: The 4th Coming läuft in Deutschland auf einem eigenen Server in Berlin, und Handelssprache ist Deutsch. Ebenso der europäische Server von Diablo II im battle.net, auf dem zwar ebenfalls Spieler aller Länder vereinigt sind, in eigenen Chat-Channels aber ihre eigene Sprache sprechen. →

ZEIT IST GELD

Die meisten Anbieter von ORPGs erheben eine Gebühr, mit der sich die Spieler die Nutzung ihres Spiels erkaufen - ein drastischer Unterschied zum normalen Spielbetrieb. Bei einer Gebühr von $10 kostet ein Jahr Spielzeit ganze $120 - weit über 200 DM. Dieses Geld muß noch dazu meist von einer Kreditkarte abgebucht werden, da diese einfache Form der Bezahlung von den meisten Herstellern als einzig sichere Variante akzeptiert wird. Und wer dann noch Telefon- und Internet-Kosten zahlen muß, landet schnell bei erstaunlich hohen Beträgen. Dauerspieler sind daher gut beraten, sich eine Flatrate zu besorgen - einen Internet-Tarif, der für einen festen Betrag beliebig viel Onlinezeit und Datenvolumen erlaubt. Man muß sich also nicht nur überlegen, welches der angebotenen ORPGs das richtige ist, sondern auch, ob man es sich überhaupt leisten kann. Die meisten Spiele umfassen beim Kauf zwar eine kostenlose Einstiegszeit (hey, die erste Dosis ist kostenlos), doch die ist sehr schnell aufgebraucht. Die Kostenfrage dürfte für europäische Spieler momentan noch der heikelste Faktor überhaupt sein. Trotz des gefallenen Vermittlungsmonopols müssen Freunde ausgedehnter Online-Aktivitäten immer noch einiges an Geld abdrücken, um ihren Spielspaß zu finanzieren.



ANBIETER

- **EverQuest**
  Fantasy-MMORPG *Hersteller:* Verant Interactive *Laufzeit:* Seit März 1999 *Kosten:* ca. 100 DM plus $10 pro Monat
- **Ultima Online**
  Fantasy-MMORPG *Hersteller:* Origin Systems *Laufzeit:* Seit 1997 *Kosten:* ca. 100 DM plus $10 pro Monat
- **Anarchy Online**
  SciFi-MMORPG *Hersteller:* FunCom *Laufzeit:* ab Ende 2000 *Kosten:* noch nicht bekannt
- **Asherons Call**
  Fantasy-MMORPG *Hersteller:* Microsoft *Laufzeit:* Seit 1999 *Kosten:* ca. 100 DM plus $10 pro Monat
- **Atriarch**
  MMORPG *Hersteller:* World Fusion *Laufzeit:* voraussichtlich ab 2001 *Kosten:* noch nicht bekannt
- **Hero's Journey**
  Fantasy-MMORPG *Hersteller:* Simutronics *Laufzeit:* noch nicht bekannt *Kosten:* noch nicht bekannt
- **Neocron**
  SciFi-MMORPG *Hersteller:* Reakktor *Laufzeit:* etwa ab Ende 2000 *Kosten:* voraussichtlich ca. 20 DM pro Monat
- **Neverwinter Nights**
  Fantasy-ORPG *Hersteller:* Bioware *Laufzeit:* noch nicht bekannt *Kosten:* noch nicht bekannt
- **Ultima Worlds**
  Fantasy-MMORPG *Hersteller:* Origin Systems *Laufzeit:* noch nicht bekannt *Kosten:* noch nicht bekannt
- **Shadowbane**
  Fantasy-MMORPG *Hersteller:* WolfPack Studios *Laufzeit:* Seit März 1999 *Kosten:* ca. 100 DM plus $10 pro Monat
- **The 4th coming**
  Fantasy-MMORPG *Hersteller:* Vircom *Laufzeit:* Seit 1998 *Kosten:* 300 DM pro Jahr

Heute nicht, Schatz, ich hab' meine Tages-Quest

Die Zeit ist das wohl größte Problem der Onlinespieler. Um seinen Charakter aufzubauen, mit seinen Freunden eine ausgedehnte Schatzsuchen zu unternehmen oder sich nach einem PK-Überfall zu erholen, muß man Zeit investieren, und zwar größere Mengen. Der Autor dieser Zeilen hat unter anderem ein Jahr Ultima Online und bisher eineinhalb Jahre EverQuest hinter sich - und in letzterem immer noch nicht die höchste Stufe erreicht. Die Anbieter wären ja auch nicht gerade gute Kaufleute, würden sie die Spieler schon nach ein paar Monaten wieder aus ihren Fängen entlassen - nur Langzeitkunden bringen auf Dauer das wirkliche Geschäft. Daher fragt man sich als begeisterter Fan eines ORPGs manchmal schon, ob gewisse Dinge einfach nur passieren, um mehr Geld zu verdienen?

Abgesehen vom schnöden Mammon hat dieser Zeitaufwand noch einen dramatischen Einfluß auf den Menschen, den Spieler an sich. Man verliert beim Spielen ja schnell die verflossene Zeit aus den Augen, und besonders bei persistenten Welten will man selbst so lang und ausdauernd wie möglich online sein, um nichts zu verpassen. Das wirkliche Leben, Freunde und Verwandte werden leicht vernachlässigt und durch Online-Bekanntschaften ersetzt, wenn man nicht aufpasst. Mehr als nur eine Beziehung ging schon aufgrund der Spielleidenschaft zu Bruch - und es muß nicht immer Glücksspiel sein! Im Internet sind bereits scherzhafte und ernstgemeinte Seiten zu finden, die für onlinesüchtige Spieler gemacht sind. Der Gipfel ist allerdings wohl EQ Widows, ein Forum für Ehefrauen, die EverQuest sozusagen zur Witwe gemacht hat ...





Neverwinter Nights (links) und Anarchy Online (unten): Fantasy oder SciFi, bald kommt jeder auf seine Kosten



To play or not to play

Sollte man sich als Neueinsteiger nun in die ewigen Weiten des digitalen Raums begeben? Rollenspiele machen den meisten Spaß, wenn man sie mit mehreren Mitstreitern erlebt. »Conan allein zu Haus« mag zwischendurch auch mal ganz nett sein, aber das Genre gibt sehr viel mehr her. Allerdings sollte man die Schattenseiten vorsichtig im Auge behalten, damit der sowieso schon schwierige Einstieg in ein Langzeit-



Noch im Entwicklungsstadium: Atriarch

LAG, PATCH, TECHNISCHE PROBLEME

Die Schlampigkeit der Hersteller – pardon – die Kinderkrankheiten neuer Spiele sind für PC-Benutzer (anders als Konsolenspieler) ja nichts Neues. Seit der Erfindung des Internet vergeht kaum ein Tag, an dem nicht ein neuer Patch für ein bekanntes Spiel verfügbar wird. Da es sich dabei allerdings nicht immer nur um ein paar Kilobyte, sondern in modernen Zeiten schon eher mal um das eine oder andere Megabyte handelt, sind die Spieler von einer solchen »Spielverbesserung« oft nicht angetan. Ultima Online und EverQuest sind zwei Kandidaten, die lernwilligen Firmen zeigen und gezeigt haben, wie es NICHT laufen sollte: Kinderkrankheiten ohne Ende, besonders in der Anfangsphase (trotz offener und geschlossener Tests), durch findige Spieler oder Hacker gefundene Lücken im Spiel und Erweiterungen am bestehenden System zwingen den Benutzer oft zu ungewollten Spielpausen, was in MMORPGs besonders störend zu Buche schlägt: Man versucht sich als deutscher Spieler in seinen Server einzuloggen und erhält die lakonische Meldung, daß dieser wegen Wartungsarbeiten nicht verfügbar sei. Berufstätigen Spielern wird damit meist ganze Tage lang die Freude verwehrt, da bis zum erneuten Beginn des Online-Betriebs auch manchmal schon wieder die Sonne aufgeht...

Aber nicht nur die Anbieter selbst sind für Unterbrechungen im Spielbetrieb zur Verantwortung zu ziehen, auch das Internet mit seinen zahllosen Verbindungspunkten stellt ein häufiges Quell solcher Probleme dar. Immer wieder scheint in den kritischsten Situationen (Kampf gegen einen PK, Großangriff auf ein mächtiges Monster) die Verbindung den Geist aufzugeben, und als Spieler steht man hinterher entweder dumm oder einfach nur tot da. Gnade demjenigen, der sich dann an einen Spielleiter wendet: Es könnte ja jeder behaupten, mit magischer Plattenrüstung und "großem Monsterzerhackerschwert der Vernichtung" vom Server getrennt worden zu sein und seine Ausrüstung dadurch unverschuldet verloren zu haben. Man braucht schon gute Nerven, um auf Dauer einer von fünfzigtausend oder mehr Spielern zu sein, um die sich eine Handvoll Betreuer kümmern müssen.

Ganz dramatisch wird es für die Spieler, wenn das jeweilige Lieblingsgame von der eigenen Verbindung und Hardware abhängig ist. Kämpfe zwischen den Spielern werden da meist nicht von dem gewonnen, der die bessere Strategie aufbieten kann, sondern von dem mit der dickeren Leitung und der schnelleren Grafikkarte. Fans von 3D-Shootern wissen, worauf es ankommt: Ab einer gewissen Kompetenz im Spiel entscheidet die Framerate über Sieg oder Niederlage. Auf Online-Spiele umgelegt bedeutet dies nur eins: Als deutscher Spieler schickt man seine Daten halb um die ganze Welt, um sich mit dem Server seiner Wahl zu verbinden – häufig gibt es ohnehin nur die US-Server – und handelt sich damit bereits von vornherein einen manchmal dramatischen Nachteil gegenüber den amerikanischen Spielern ein, die ohne Verzögerungen (Lag) spielen können.

Nur wenige Firmen bieten zu ihren Produkten auf Anhieb landesspezifische Server an - selbst beim Megaerfolg Ultima Online dauerte es ein gutes halbes Jahr, bevor Europa beglückt wurde...

Spiel nicht durch einen Ausstieg aus dem realen Leben getrübt wird.

Jeder Anfänger muß sich darüber im Klaren sein, daß er eine Menge Zeit und Geld investieren wird, um Erfolg im virtuellen Leben zu haben. Auch Frust und Ärger müssen ertragen werden, denn der virtuelle Held wird ziemlich sicher Rückschläge wegstecken müssen. Auch gibt es natürlich in Online-Gemeinschaften (vor allem in den organisierten Gilden) Meinungsverschiedenheiten oder gar Streit. Das ist nicht jedermanns Sache. Wer sich trotz dieser Widrigkeiten auf die Reise begibt, wird höchstwahrscheinlich viel Spaß haben, eine Menge Leute kennenlernen und vielleicht echte Freundschaften schließen, die so nur durch ORPGs möglich sind. **(af)**



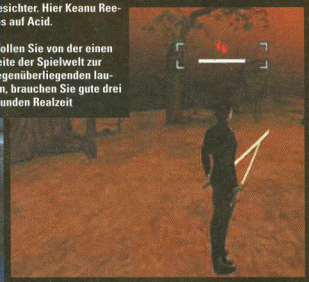


Sehnsüchtig erwartet: Ultima Online 2 folgt dem Trend und läßt Sie bald in 3D-Welten kämpfen.

Special

ANARCHY ONLINE





Jede der vier »Breeds« hat pro Geschlecht bis zu 35 Gesichter. Hier Keanu Reeves auf Acid.

Wollen Sie von der einen Seite der Spielwelt zur gegenüberliegenden laufen, brauchen Sie gute drei Stunden Realzeit

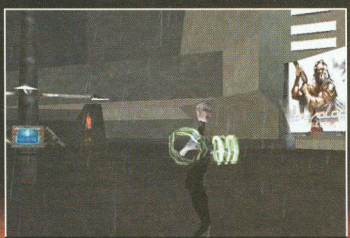
SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Funcom
- **Genre:** Online-Rollenspiel
- **Termin:** Herbst 2000
- **Internet:** http://www.anarchy-online.com
- **Besonderheiten:** 60 Skills ■ Sci-Fi Online-Rollenspiel ■ questbasiert ■ Charaktere können Gegenstandversicherungen abschließen ■ keine Magie ■ Beta-Test-Anmeldung hat begonnen.

Lieben Sie Rollenspiele, sind aber spitzohrige Waldbewohner leid? Wünschen Sie Dolche, Drachen und Dukaten in die ewige Fantasyhölle? Dann kommt hier die richtige Onlinezockerei für Sie. Denn »Anarchy Online« ist SciFi pur.

Manchmal liegt die Zukunft weiter entfernt als vorstellbar. Mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit können wir zumindest ausschließen, dass sich die Filmutopie »2001« in den nächsten vier Monaten noch verwirklicht. Um solche Fehleinschätzungen zu vermeiden, verlagert Funcom das Geschehen von »Anarchy Online« gleich satte 30.000 Jahre nach vorne.

Auf dem Planeten Rubi-Ka hat der multiuniversale Konzern Omni-Tek, (welch ungemein subtiler Hinweis auf deren Expansionspläne) das sogenannte Notum gefunden. Da dieser Stoff für die Nanotechnologie benötigt wird und diese wiederum Grundstein für Omni-Teks Erfolg ist, ergibt sich alles Weitere von selbst: Schamlose Ausbeutung der Ressourcen und Arbeitskräfte von Rubi-Ka führen zur Bildung subversiver Gruppierungen. Hier beginnt Ihr Abenteuer. Sie können in der Haut einer von vier »Rassen« (Breeds) auf jeder der beiden Seiten am Konflikt teilhaben. Entweder als freiheitsliebender Anarchist oder als Konzernangehöriger, welcher nur seinen Lohn einstreichen und die Aufrührer aus der Welt schaffen möchte. Was nach einem gigantischen PvP-Gemetzel klingt, verspricht ganz im Gegenteil durch unzählige individuelle Quests und festgelegte »Ruhezonen« eine verhältnismäßig friedliche Welt zu werden. Das Spiel soll nach Wunsch völlig ohne feindselige Konflikte zu bestreiten sein, jedoch andersherum kampfwütigen Zeitgenossen genügend Freiräume lassen. So unterteil sich Rubi-Ka in drei Bereiche: Während in der unberührten Natur völlige Gesetzlosigkeit herrscht, sind die meisten anderen Zonen auf Konflikte zwischen Omni-Teks und Non-Omni-Teks beschränkt. Die Städte hingegen sind Oasen ungestörten Friedens, dafür sorgen Aggressionshemmer in der Atemluft. Aber selbst den gefährlichen Randgebieten dürften einige nette Ideen Funcoms den Schneid nehmen. Allen Helden steht es etwa vor Abenteuerbeginn frei, eine Versicherung abzuschließen. Diese sorgt dafür, dass Sie bei Ihrer Wiederbelebung (kein Fertigkeitsverlust) auch gleich Ihre Ausrüstung zurückerhalten. Das Charaktersystem ist levelbasiert und komplett auf den Servern von Funcom gelagert, was Cheaten erschwert. **(vs)**



In den Städten halten Tranquilizer in der Atemluft die Bevölkerung friedlich. PvP ist somit nicht möglich.



IHR WEGWEISER DURCH DEN SPIELEDSCHUNGEL!

HOLEN SIE SICH JETZT IHR GRATISHEFT!

PC PLAYER

Das Test-Magazin:

klar ■ kritisch ■ kompetent

- **Knallharte Tests**
- **Brandheisse Exklusiv-Berichte**
- **Zwei fetzige CDs**



www.pcplayer.de

TESTEN SIE JETZT

die neue PC Player gratis. Wir sind uns sicher: Danach möchten Sie uns nicht mehr missen. Brauchen Sie auch nicht: Wenn wir nichts mehr von Ihnen hören, bekommen Sie Ihr persönliches Exemplar jeden Monat druckfrisch in den Briefkasten. Und das sogar rund 11 Prozent günstiger als am Kiosk. Also, flugs die Schere gezückt und den Coupon ausgeschnipselt.

Den ausgefüllten Coupon bitte an:

PC PLAYER
Aboservice CSJ
Postfach 14 02 20
80452 München

oder per **Telefon 089-209 591 38**,
Fax 089-200 281 22 oder
E-Mail future@csj.de
bestellen.

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von zehn Tagen bei PC Player, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt drei Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

future VERLAG
Medien mit Leidenschaft

Ja, ich möchte ein Gratisheft vorab testen. Wenn Sie innerhalb von acht Tagen nach Erhalt der Gratisausgabe nichts von mir hören, erhalte ich PC Player jeden Monat per Post frei Haus mit rund 11 Prozent Preisvorteil (pro Heft nur 8,40 Mark statt 9,90 Mark, Jahresabopreis 109,20 Mark, Schüler-/Studentenpreis 93,60 Mark. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Name, Vorname _____

Straße, Nr. _____

PLZ, Ort _____

Datum, 1.Unterschrift _____

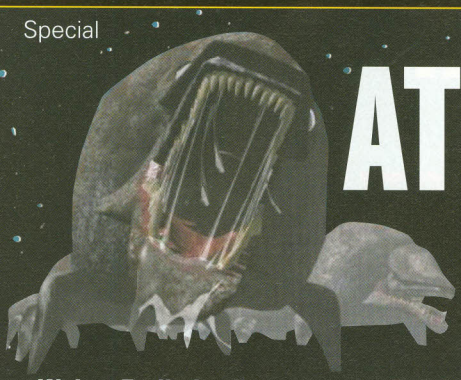
Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift an den Verlag weiterzugeben

Widerrufsgarantie: Die Vereinbarung kann ich innerhalb von zehn Tagen bei PC Player Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt drei Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift: _____

CPM02

ATRIARCH



SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** World Fusion
- **Genre:** Online-Rollenspiel
- **Termin:** 2. Quartel 2001
- **Internet:** http://www.atriarch.com
- **Besonderheiten:** 3D-Rollenspiel auf Alienplanet ■ 5 Rassen ■ Häuserbau und Geländeveränderung möglich ■ eine Spielfläche mit Millionen von Quadratkilometern

Wahre Freiheit gibt es nur im Reich der Träume. Daher träumt die Entwicklerfirma World Fusion was das Zeug hält. Damit Sie eines Tages Ihrem Alltag endgültig entfliehen können: In eine außerirdische Welt, fern von diesem Planeten.

Wachen Sie morgens auf und rätseln, wo Ihre Tentakel sind? Wundern Sie sich, dass Sie mit den Armen rudern, ohne vom Boden abzuheben? Verspüren Sie das beständige Gefühl, nach Hause telefonieren zu wollen, wobei »nach Hause« ein Ferngespräch nach Betageuze bedeutet? Wenn Sie auch nur eine der Fragen mit ja beantwortet haben, sind Sie ein potentieller Käufer von Atriarch. Denn dieses Online-Rollenspiel ermöglicht es Ihnen, in die glibberige Haut einer von fünf Alienrassen zu schlüpfen, die auf dem Planeten Atriana residieren. Obwohl sich die Extraterresten im ewigen Konflikt befinden, steht Ihnen frei zur Wahl, ob Sie tatsächlich als Krieger das ausgefeilte Kampfsystem (mit strategischer Kriegsführung) ausnutzen oder als Händler eine friedliche Koexistenz anstreben wollen. Sollten Sie sich für ersteres entscheiden, gehen Sie ein hohes Risiko ein. Nicht nur, dass Ihr digitales Ableben wahrscheinlicher wird. Vielmehr hängt von Ihrem Status auch der Reputationsmalus ab, den andere für Ihre Tötung bekommen. So soll Ihre Popularität in der Spielwelt erheblich sinken, wenn Sie einen Frischling über die Wupper schicken, während der Mord einer mächtigen Person wenig Aufsehen nach sich zieht. Im Gegensatz zu anderen Genrevertretern bedeutet damit eine beherrschende Stellung (etwa als »Faction«-Leiter) ein übermäßiges Risiko, da Ihr Charakter – sogar während Sie offline sind – in Atriana verweilt. Die künstliche Intelligenz springt bei Ihrer Abwesenheit ein und leitet Ihr Alterego. Grundlegende Verhaltensweise dürfen Sie jedoch vorgeben. Ein weiteres Novum: Sie können Nachwuchs zeugen, den Sie im Todesfall entweder selbst weiterspielen oder von einem Bekannten übernehmen lassen. Die Abbildung der realen Welt in das fremdartige Szenario geht derart weit, dass Sie Häuser, Festungen sowie ganze Städte bauen und sogar das Sie umgebende Terrain verformen dürfen. Eine unterirdische Wohnanlage wäre demnach eine tatsächliche Option. Damit nicht ähnlich beklemmende Zustände wie etwa bei »Ultima Online« aufkommen, stellt World Fusion eine riesige Landmasse zur Verfügung. Da eine derart weite Fläche auch zu überwinden sein muss, gibt es für Ihren Komfort diverse Transportmittel. Unter anderem etwa geflügelte Zeitgenossen, auf deren Rücken Sie sich in fremde Länder tragen lassen können.

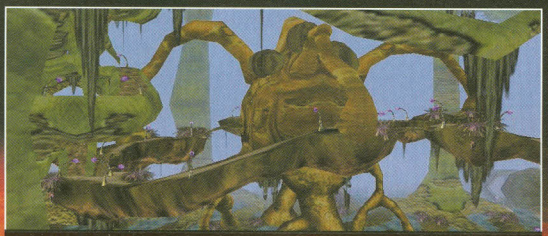
Zur Zeit ist nur ein Server in Nordamerika geplant, der Tausende von Spielern aufnehmen soll. Falls doch ein weiterer Server nötig werden sollte, will World Fusion eine komplett neue Welt erzeugen. Einen Wechsel zwischen diesen »Paralleluniversen« dürfen die Helden dann gegebenenfalls beliebig oft vornehmen. **(vs)**



In diesem Bild sehen Sie die Größenverhältnisse der Umgebung zu Ihrem Charakter (klein & grün).



Fünf konkurrierende Rassen stehen als mögliche Avatare zur Verfügung.



Der Spielplanet Atriana ist eine bizarre Welt von und für Außerirdische.

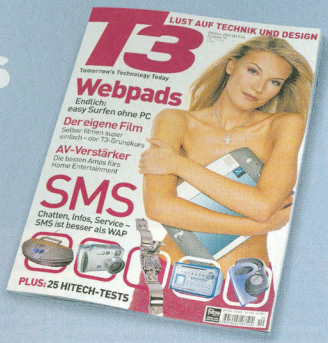


T3

Tomorrow's Technology Today

Technik Tests Trends

Aktuell und **umfassend informiert** über die ganze Welt der **High-Tech.**



Neu! Jeden Monat bei Ihrem Händler

ARCANUM

Einen Fallout zu überleben, ist die eine Sache. Davon zu profitieren eine ganz andere. Tim Cain und sein Team von Troika haben genau das geschafft. Nach »Fallout« stehen Sie jetzt erneut mit hochexplosivem Stoff auf der Schwelle.



Magie und Technologie liegen in Arcanum miteinander im Clinch

Fantastische Welten und Technik vertragen sich nicht übermäßig gut. Zwar kennt man das ein oder andere Rollenspieluniversum, dessen Tendenzen in diese Richtung gehen (etwa Shadowrun oder Planescape), aber der tatsächliche Einmarsch der industriellen Revolution blieb bisher aus.

Das ändert sich nun mit Troikas »Arcanum«. Denn die gleichnamige Spielwelt

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Troika
- **Genre:** Rollenspiel
- **Termin:** September 2000
- **Internet:** http://sierrastudios.com/games/arcanum/

Besonderheiten:
Fallout-»Nachfolger« ■ Origineller Fantasy/Technologie-Mix ■ 80 Zauber ■ ca. 200 Monster ■ Sowohl Echtzeit- als auch rundenbasierter Kampf ■ Isometrische Ansicht ■ Multiplayermodus.



Arcanum entspricht von der Optik her noch den Rollenspielen jüngerer Zeit wie Fallout, Baldur's Gate oder Diablo II.

beheimatet eine gemischte Population von Menschen, Elfen, Zwergen, Orks, Oger, Gnomen und Halblingen. Trotz allem hat der Fortschritt Einzug gehalten. Aber nicht per Eilzug, denn nicht nur die Produktionsanlagen dieser Dimension entsprechen denen unserer Vergangenheit, auch die Fortbewegungsmittel: Tramfahrten sind ebenso selbstverständlich wie gemütliche Zeppelinrundflüge. Da aber jede Weiterentwicklung nicht ohne Schmerzen vonstatten geht, gibt es auch auf Arcanum entsprechende Schwierigkeiten. Allerdings sind diese nicht gesellschaftlicher Natur, sondern liegen in der Wechselwirkung von Magie und Technologie. So begründet sich die gesamte Hintergrundgeschichte des Spiels auf dem Konflikt zwischen den beiden »Wissenschaften«. Darüber, wie dies konkret aussieht, schweigen die Entwickler jedoch wie die Gräber. Nun, zumindest wie der Wartesaal einer Leichenhalle, denn nach Außen drang bis jetzt, dass sich der Erzählbogen Arcanums in fünfzehn Questen aufteilt. Die wiederum zerfallen in zahlreiche Unteraufgaben. Zudem gibt es hunderte von kleinen Nebenquesten, welche für die Beendigung des Spiels nicht entscheidend sind. Die Entwickler versprechen übrigens, dass es keine Sackgassen geben soll. Jedes »Rätsel« habe mehrere Lösungsmöglichkeiten – gerade, wenn es spielentscheidend sein sollte. So dürfen zum Beispiel Magier die zu rettende Königstochter bei etwaigem Ableben wiederbeleben, um den Auftrag erfüllen zu können.

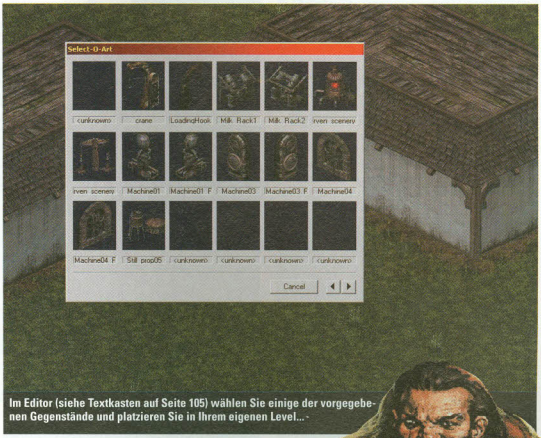
Das bildet den Charakter!

Schon bei der Charaktererschaffung zu Beginn des Spiels waltet der Abwechslungsreichtum. Angefangen mit den sieben Rassen. Von G wie Gnom bis O wie Ork dürfen Sie in die wie auch immer-farbige Haut jeder Rasse von Arcanum schlüpfen. Die Wahl der Volkszugehörigkeit entscheidet über Ihre Anfangsattribute. Von diesen gibt es übrigens acht, unterteilt in geistige und körperliche Fertigkeiten, die Werte zwischen Null und 20 einnehmen. Als da wären: Stärke, Konstitution, Geschicklichkeit und Aussehen (physisch) und Intelligenz, Charisma, Willenskraft und Wahrnehmung (psychisch). Außerdem

»Zeppelin und Bummelbahn machen auch den Magier an«

Technologie? Ihh!

Technik und Zauberei stehen diametralen Verhältnis. Jeder Punkt, der auf eine magische Eigenschaft fließt, beeinträchtigt die technischen Fertigkeiten. Zwei Werte, die im Idealfall bis 100 gehen, drücken die Zuordnung des Charakters in Arcanum aus. Sollte etwa McTestosteron im Thaumaturgischen-Sektor 100 Punkte haben und demnach bei Technologie 0, →



Im Editor (siehe Textkasten auf Seite 105) wählen Sie einige der vorgegebenen Gegenstände und platzieren Sie in Ihrem eigenen Level...

wählen Sie, wie bei einem »echten« Rollenspiel und offensichtlich durch »GURPS« (universelles Rollenspielsystem) inspiriert, einen Charakterhintergrund. Dabei handelt es sich um eine Vorgeschichte Ihres Bildschirmegos, die diesem zum Einen mehr Leben einhauchen soll, zum Anderen aber auch tatsächliche Auswirkungen auf dessen Eigenschaften hat. Wäre etwa der Beispielsheld »McTestosteron« zu Beginn seiner Karriere von »Ali dem Barbar« und seinen 42 Gläubigern entführt worden, trüge ihm das sicherlich Vorzüge bei Stärke und Geschicklichkeit, aber ebenso wahrscheinlich Nachteile bei Charisma und Aussehen ein. Diese Art von Background nehmen Sie entweder aus der vorgegebenen Datenbank oder erstellen Ihn selbst. Für die Sorte Mensch, die Diablo bereits für eine geistige Herausforderung hält, existieren auch komplett spielfertige Charaktere. Alle anderen dürfen weiterhin Werte verteilen auf sechzehn verschiedene Zauberklassen, unterteilt in fünf Sprüche, sechzehn Fähigkeiten, gegliedert in Diebes-, Kampf-, Sozial- und Technikfertigkeiten sowie auf acht Technologiedisziplinen. Wegen der detaillierten Ausarbeitung Ihres Alter Ego wird eine Aufteilung in verschiedene »Berufsgruppen« wie Magier oder Krieger logischerweise überflüssig.



Bei Gesprächen mit Charakteren schaltet Arcanum nicht mehr in den Dialogmodus um, wie es etwa Fallout getan hat.



Ein Zwerg mit Minikanone? Wenn das mal gutgeht...

funktioniert bei ihm zwar jeder Spruch vorzüglich, Schraubenzieher oder Handfeuerwaffen fasst er aber vermutlich am falschen Ende an. Findet er etwa einen Granatwerfer, sollten sich sowohl Feinde wie auch Freunde in



Solche Effekte sind eine Besonderheit von Arcanum. Licht und Schatten nehmen nämlich tatsächlich Einfluss auf das Spielgeschehen.

Deckung bringen. Dafür richten etwa seine Feuerbälle derartig Schaden an, dass dagegen Hiroshima als nettes BarBQ erscheint. Andersherum bekämen Technikfanatiker einen saftigen Zuschlag bei der Verwendung von Gewehren, während ihnen ein magischer Stab bestenfalls als Rückenkratzer dienen könnte. Zaubersprüche gehen nicht wie gewöhnlich zu Lasten von dubioser Manasubstanz. Vielmehr zehrt jeder Fitzel übersinnliches Feuerwerk an der Munterkeit des Helden. Ließe der werdende Necromant McTestosteron eine ganze Busladung Zom-



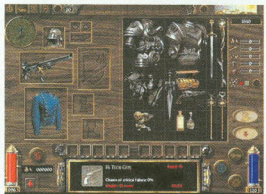
bies aus ihren Gräbern springen, müssten ihn seine untoten Diener vermutlich vor weiteren Schandtaten erstmal ins Bett bringen. Andere Disziplinen neben der Totenbeschwörung sind übrigens: Elementarbeherrschung (Feuer, Eis, etc.), Metamorphose, Beschwörung oder Zeitzauber.

Magie? Nie!

Auf der anderen Seite stehen die Techniker, die nicht minder mächtig sind. Sie ziehen Ihre Kraft aber nicht aus der Umgehung der Naturgesetze, sondern aus deren Anwendung. So gibt es hier etwa die Untergruppen der Chemiker, Elektriker, Waffenschmiede oder der Pyromanen. Diese brauen »Höllentrips«, bauen Magiedetektoren oder schrauben Gewehre und Granaten zusammen. Weiterhin finden Helden dieser Kategorie hin und wieder Baupläne, nach welchen sie lustige Hilfsmittel, wie etwa Stolperfallen, Robothelfer oder einfach nur Riesenwummen, zusammenfriemeln. Von solchen gibt es 56 verschiedene. Also genug, um auch den ambitioniertesten Bast-



Baupläne verschönen nicht nur optisch den Spieleralltag. Die darauf gezeigten Gerätschaften lassen sich mit etwas Geschick und den nötigen Fertigkeiten nachbauen.



Wieviel darf ich mitnehmen? Das ist abhängig von der Stärke des Charakters und dem Platz in seinem persönlichen Inventar.

ler bei Laune zu halten. Auch wenn Arcanum besonders viel Wert auf die Interaktion des Spielers mit NPCs legt (dazu später), nutzen Sie die meisten selbstgebauten Objekte zur Vernichtung der über 200 Monster. Bei diesem "Handwerk" können Sie die nächste Besonderheit entdecken, denn bei den Kämpfen gibt es nicht nur den bewährten rundenbasierten Modus, sondern auch einen Echtzeitmodus, den hektischere Zeitgenossen auf Wunsch einschalten dürfen. Dieser Kompromis geht auf jene Kundenwünsche zurück, die das wohldurchdachte und nahezu perfekte Kampfsystem von »Fallout« als zu kompliziert bezeichneten. In Arcanum basieren beide Kampfmodi auf denselben Grundregeln. Die Fähigkeit "Schnelligkeit" bestimmt etwa die Anzahl von Aktionspunkten (Runde) oder aber die tatsächliche Geschwindigkeit (Echtzeit). Sollten Sie nicht von vornherein eine Präferenz für eines der beiden Systeme besitzen, könnte es sinnvoll sein, während des Spiels die Vorzüge beider zu nutzen und zum

ROIKA GAMES



Kein Scherz : Am 1. April 1998 gründeten Tim Cain , Leonard Boyarsky und Jason Anderson Troika Games. Passenderweise beschreibt das aus dem russischen stammende Wort Troika einen von drei Pferden gezogenen Wagen. Der bekannteste Galopper des Trios ist wohl unbestritten Tim Cain (Chefprogrammierer und -designer von Fallout), der schon seit 1982 in der Spiele-Industrie sein Unwesen treibt. Auf seine Rechnung gehen Oldies wie das Bards Tale Construction Set oder Rags to Riches. Er spielt nun schon seit 20 Jahren AD&D Pen and Paper.



Über die konkrete Hintergrundgeschichte hüllt Troika sich noch in Schweigen.

Situationen in Betracht gezogen werden, sind etwa Ihr Geschlecht, besagte Magie-/ Technologiefertigkeit oder gar die Lichtverhältnisse der Umgebung. Ja, Sie haben richtig gehört. Nicht nur, dass sich Tag und Nacht in realistischen Zyklen abwechseln. Für Ihren Charakter macht dies tatsächlich einen Unterschied: Er kann in einsetzender Finsternis etwa nicht mehr so weit sehen, dafür aber seine Diebesfertigkeiten leichter einsetzen. Erstaunlicherweise verfügt Arcanum auch über einen Mehrspielermodus, was für Rollenspiele nicht



Über 200 Monstersorten stehen auf der Abschußliste



Kämpfen dürfen Sie je nach Geschmack in Echtzeit respektive im rundenbasierten Modus.



Bei der Charaktererschaffung haben Sie eine große Auswahl an verschiedenen Rassen und Fertigkeiten.

Beispiel schwache Gegner schnell in Echtzeit von der Bildfläche zu putzen und gegen starke Widersacher überlegt im Rundenmodus vorzugehen. Dadurch scheint uns jedenfalls eine taktisch vielversprechende Neuerung ins Haus zu stehen.

Party on, Wayne

Natürlich bestreiten Sie das Spiel nicht allein, sondern werden wahlweise von einigen Helfern begleitet. Wie viele das sein können, hängt von Ihrem Charisma- beziehungsweise Intelligenzwert ab. Sollten Sie nämlich ein charmanter Bursche/ein charmantes Mädel sein, folgen Ihnen Ihre Mit»menschen« freiwillig. Wenn Sie jedoch wie unser Vorzeigecharakter McTestosteron ebenso unansehnlich und -verschämt sind, bedarf es anderer Mittel. Dann zwingen Sie die Arcanumbevölkerung eben mit einem »Charm«-Zauber in Ihr Gefolge. Hier spielt demnach die Intelligenz die entscheidende Rolle für die Größe Ihres Anhangs. Auch bei den genretypisch wichtigen Gesprächen machen die Attribute den entscheidenden Unterschied. Die KI der Dialogpartner überprüft aber nicht nur all Ihre Attribute und gesprächsrelevanten Fähigkeiten, sondern auch Ihre Gesinnung, Rasse, die Eigenschaften Ihrer Partymitglieder oder Ihren Erfahrungslevel. Weitere Faktoren, die, ohne dass Sie es merken, von der Engine in den unterschiedlichsten unbedingt gewöhnlich ist. In diesem spielen Sie aber nicht einfach nur mit Ihren Freunden den Singleplayermodus nach. Vielmehr teilte Troika die große Welt Arcanum in viele kleine Abschnitte (beziehungsweise Abenteuer) auf, die Sie dann mit Ihrem Team »abarbeiten«. Die Begründung, warum diese Unterscheidung sinnvoll war, liegt nach Aussage von Designer und Firmenmitbegründer Jason D. Anderson darin, dass die komplexe Hintergrundgeschichte unmöglich auf den Multiplayermodus zu transferieren sei. Und sollten Sie die mitgelieferten Kurzepisoden alle durchgezockt haben, bleibt Ihnen immer noch die Möglichkeit, mit dem Editor (siehe Kasten) eigene zu entwerfen. **(vs)**

DER EDITOR

Troika liefert das Spiel samt jenem Editor, den die Designer selbst zur Erschaffung von Arcanum benutzen, aus. Er soll »objektorientiert« und demnach einfach zu bedienen sein. Sie wählen einzufügende Gegenstände und Umgebungsgrafiken aus vorgegebenen Kategorien aus und platzieren Sie per Drag'n Drop auf der zu erstellenden Karte. »Dekorationen«, wie Blumen, Bäume, Kisten oder Felsen gibt es derzeit zirka 800 verschiedene. Verwendbare Utensilien wie Granaten, Schwerter oder Gewehre sind immerhin noch 300 vorhanden. Bis das Spiel auf den Markt kommt, will Troika diese Zahlen aber noch auch 1000 beziehungsweise 500 erhöhen. »Objektorientiert« heißt in diesem Zusammenhang übrigens, dass die jeweils in die Landschaft gesetzte Person/der Gegenstand, ihre/seine Eigenschaften »kennt«. Das bedeutet: Bevölkern Sie Ihr persönliches Level mit einem Kneipenbesitzer, redet und handelt dieser automatisch wie einer. Ein Söldner hält entsprechend andere Gesprächsthemen parat. Natürlich können Sie diese Eigenschaften auch noch nachträglich verändern.
Bei »Lebewesen« kommt hinzu, dass auch Wegpunkte, die künstliche Intelligenz und sogenannte Factions anlegbar sind. Letzteres bedeutet, dass Sie Ihrer Population eine Gruppenzugehörigkeit verpassen. Auch wenn Troika davon ausgeht, dass die Erstellung eines kleinen Level nicht mehr als 30 Minuten dauert, liefern sie vorsichtshalber vorgefertigte Landstriche mit, die Sie dann beliebig erweitern dürfen. Zur Zeit wird darüber nachgedacht, ob auch der Grafikeditor im Paket enthalten sein soll. Das Problem hierbei ist jedoch dessen Komplexität. Benutzer dürften für den Fall der Fälle eine Menge technisches Verständnis und Erfahrung mit dem Umgang mit Computerkunst benötigen.

BALDUR´S GATE 2: SHADOWS OF AMN

Mit Baldur's Gate hat Bioware letztes Jahr die Renaissance der Computerrollenspiele eingeläutet. Mit dem Nachfolger möchte man das Genre nun endgültig aus dem Mittelalter führen.

Auch in der Computerspiele-Industrie gilt das Gesetz, dass jedes erfolgreiche Produkt einen Nachfolger erhält. Nachdem Baldur's Gate im letzten Jahr mit Höchstwertungen, »Rollenspiel des Jahres«-Auszeichnungen und vor allem mit viel, viel Spielergunst überschüttet wurde, war die Ankündigung eines zweiten Teils nur noch Formsache. Zunächst waren die Fans etwas enttäuscht, als sie vernahmen, dass dafür noch einmal dieselbe Engine wie für das Original verwendet würde. Man witterte das »Might & Magic«-Syndrom, bei dem Teil 8 kürzlich mit einem weiteren Aufguss der hoffnungslos veralteten M&M 6-Engine aufwartete.

Imoen macht auch kopfüber hängend eine gute Figur.

Kleine Galerie des Schreckens: Ein Erdelementar

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Bioware / Interplay
- **Genre:** Rollenspiel
- **Termin:** 3. Quartal 2000
- **Internet:** www.blackisle.com
- **Besonderheiten:** Charakter kann aus Vorgänger übernommen werden ■ 3 Kits pro Charakterklasse ■ Über 200 Stunden Spieldauer

Böses Erwachen

Seither hat das Entwicklerteam bei Bioware genug vom Spiel verraten, um solche Befürchtungen definitiv auszuräumen. Zum einen haben die Leute um Producer Ben Smedstad die grafischen Möglichkeiten kräftig aufgetakelt, zum anderen wurden in das Spiel derart viele Ideen verpackt, dass es aus allen Nähten zu platzen droht.

Die Story von »Baldur's Gate II: Shadows of Amn« spielt einige Monate nach dem Ende von Baldur's Gate: Ihr Hauptcharakter erwacht eines Tages in einem kleinen Käfig wieder, der an einer Kette über einem Abgrund hängt. Erinnern können Sie sich zunächst an gar nichts – erst recht nicht daran, wie Sie hierher geraten sind. Sie scheinen sich in einem Verlies zu befinden. In einiger Entfernung erkennen Sie im Halbdunkel weitere Käfige mit anderen Gefangenen. Von irgendwoher dringen Schmerzensschreie zu Ihnen herüber.

Wenn sich das irgendwie wie »Planescape: Torment« anhört, so sei Ihnen versichert, dass sich die beiden Spiele nur in ihren Anfängen – und in der Grafikengine – ähneln.

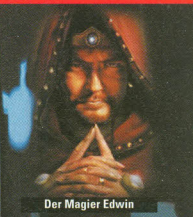
Heldenschicksal

Halt mal - sind Sie nicht der letzte Überlebende der Saat Bhaals, des verstorbenen Gottes der Mörder, der unfreiwillige Erbe seiner göttlichen Macht? Sie haben doch vor kurzem ihren Halbbruder Sarevok besiegt und dessen diabolischen Plan →





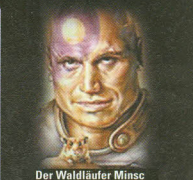
Ob brilliante Zaubereffekte (oben) oder einfach nur atmosphärische Lokalitäten (unten): Die Infinity-Engine zeigt sich nochmals von der besten Seite.



Der Magier Edwin



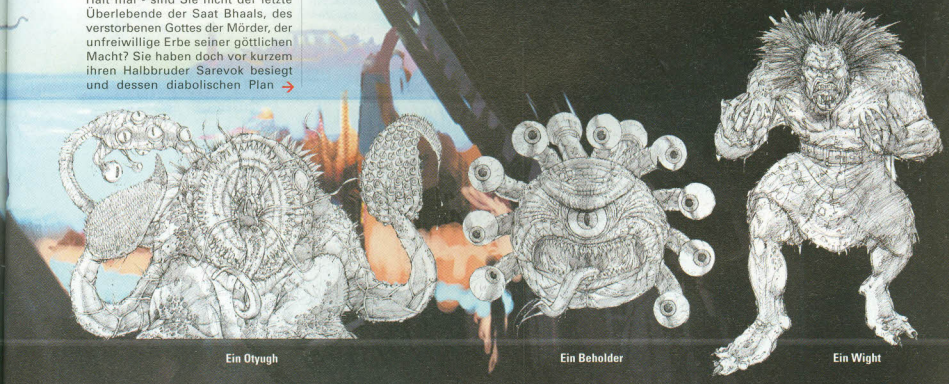
Die Diebin Imoen



Der Waldläufer Minsc



Die Druidin Jaheira



Ein Otyugh

Ein Beholder

Ein Wight





Die Automap (oben) ist nun mit Notizen versehbar, womit auch labyrinthartige Orte (rechts) übersichtlich werden.



Gemein: Minsc kommt nicht aus dem Käfig raus.

verhindert? In der Region von Baldur's Gate sind Sie und Ihre Party also gefeierte Helden.

Das alles scheint Ihren Häscher nicht sonderlich zu beeindrucken. Von Zeit zu Zeit erhalten Sie Besuch von ihm. Dabei will er Sie entweder einfach so zum Spaß etwas quälen oder bizarre Experimente an Ihnen durchführen. Unmissverständlich läßt er Sie wissen, dass Sie für ihn nichts weiter sind als ein Spielzeug, eine Ablenkung, eine Laborratte. Als Ihre alte Weggefährtin Imoen Sie schließlich befreien kann, sind Sie glücklich, überhaupt noch am Leben zu sein.

Die Hintergrundgeschichte läßt von Anfang an kaum Zweifel, dass Baldur's Gate 2 den Kinderschuhen seines Vorgängers entwachsen ist. Zwar bleibt das Szenario klassische Fantasy, doch zeigt sich diese wesentlich erwachsener, gereifter. Bioware will sicherstellen, dass in Ihrem neuesten Werk keine abgedroschenen Klischees, keine oberflächlichen Charaktere und keine vorhersehbaren Ereignisse mehr dominieren.

Statt dem herkömmlichen Fantasy-Reich von Baldur's Gate besucht Ihre Heldentruppe diesmal das einige hundert Meilen südlich davon gelegene Land Amn. Dieses erinnert an eine »Forgotten Realms«- Variante des mittelalterlichen Spanien oder des uralten Byzanz, eine Mischung aus kulturellen Elementen einer degenerierten klassischen Hochkultur, exotischem Orient und dekadentem, blutrünstigen europäischen Mittelalter. Es ist ein Land der Intrigen und der Verschwörungen, in denen jedes Detail Teil eines größeren Ganzen sein kann und Sie mit jedem Schritt einer mächtigen Gruppe versehentlich auf die Zehen treten können. Und zudem kennt Sie hier kein Mensch, so dass es sich auch für gestandene Helden wie Sie unerkannt drauflos abenteuern läßt.

Rache ist süß

Doch Bioware hat weit mehr mit Ihnen vor als Sie einfach nur auf ein Abenteuer zu schicken. In Baldur's Gate 2 sollen Sie die Abgründe Ihres Haupcharakters ergründen müssen und die Konsequenzen seiner Herkunft tragen. Wenn Sie Ihren Charakter aus dem ersten Teil importieren, müssen Sie damit rechnen, für im ersten Teil begangene Schandtaten jetzt doch noch geradestehen zu müssen. Wenn Sie sich beispielsweise dazu erdreistet haben sollten, die Forgotten Realms-Legende "Drizzt Do'Urden" hinterrücks überfallen zu haben, um sie ihrer magischen Ausrüstung zu berauben, so werden Sie feststellen, dass auch andere Charaktere Freunde haben, welche den »Wiederbeleben«-Zauber kennen. Aber auch im Spiel selbst werden Sie Entscheidungen treffen, welche nicht rückgängig zu machen sind, aber weitreichende Folgen haben.

»Sie müssen büßen für vergangene Schandtaten«

Als Gegenleistung dürfen Sie Ihren Charakter ganz nach Ihrem Belieben entwickeln und auch endlich die Vorzüge hoher Erfahrungsstufen genießen. Neue Charaktere fangen in der siebten Stufe an. Das entspricht dem Erfahrungslimit des Vorgängerspiels. Wer das Add-on »Legenden der Schwertküste« durchgespielt hat, ist als Bonus sogar schon etwas weiter fortgeschritten. Schluss ist diesmal erst bei Stufe 23 – es gibt im AD&D-

Ein Sahuagin

Ein Steingolem

Ein Umber Hulk

Regelwerk sogar Halbgötter, die schwächer sind als Ihr vollaufgestufter Charakter.

Vervielfältigte Vielfalt

Mit sogenannten Kits können Sie die bewährten acht Charakterklassen (Barde, Dieb, Druide, Kämpfer, Kleriker, Magier, Paladin und Waldläufer) zusätzlich aufpeppen. Pro Klasse stehen drei verschiedene Kits zur Verfügung, welche Ihrem Charakter besondere Vor- und Nachteile verleihen. So erhält zum Beispiel ein Assassine die Kenntnisse für alle Waffen, zusätzliche Fähigkeiten im Umgang mit Gift, hat aber dafür keinerlei Wissen über andere Bereiche des Diebeshandwerks. Kleriker dürfen sich zu Priestern einzelner Gottheiten spezialisieren. Anders als normale Kits, welche gleich bei der Erschaffung oder Importierung eines Charakters zugänglich sind, müssen diese zuvor allerdings die Gunst Ihres Schutzpatrons erlangen.

Entsprechend den AD&D-Regeln erhält ein Charakter ab einem gewissen Level jetzt auch in Baldur's Gate 2 sein eigenes Refugium. Natürlich bedingt dies zunächst das Lösen einer umfangreichen Aufgabe. Da jede Klasse ein anderes Eigenheim erhält – natürlich eine Burg für den Kämpfer, ein Tempel für die Priester und ein Schauspielhaus für den Barden – fällt auch die Quest dazu ganz unterschiedlich aus und garantiert somit einen hohen Wiederspielwert.

Magiebegabte Helden erhalten nicht nur einen Wohnsitz, sondern auch ein zu ihrer Gesinnung passendes Haustierchen, einen sogenannten Familiar. Dieser folgt Ihnen treu durch Dick und Dünn und entwickelt glücklicherweise auch noch nützliche Fähigkeiten, die ihn zum geschickten Späher machen. Da er sich neben der Gesinnung auch dem Verhalten seines Besitzers anpasst, liegt es ganz bei Ihnen, ob Sie einen Schmusekater oder eine übellaunige Kröte erhalten.

BALDUR'S GATE – DIE VORGESCHICHTE



In aller Kürze präsentieren wir Ihnen hier eine Übersicht über die Ereignisse von Baldur's Gate. Vorsicht: Wenn Sie das Spiel noch nicht gespielt habe, aber vorhaben, dies noch nachzuholen, wird Ihnen der folgende Text einige Überraschungen verderben.

Als Waisenkind in der Obhut von Mönchen aufgewachsen, haben Sie die ersten 20 Jahre Ihres Lebens auf Candlekeep zugebracht. Eigentlich hatten Sie sich schon mit einem Leben hinter Klostermauern nach dem Vorbild Ihres Ziehvaters Gorion abgefunden. Leider sah das nicht nur Ihr Schicksal, sondern auch ein übler Haufen gedungener Mörder ganz anders. Knapp mit dem Leben davongekommen, mussten Sie zusammen mit Gorion und Ihrer Jugendfreundin Imoen Candlekeep im Schutze der Nacht verlassen. Doch die Schwertküste erwies sich als nicht weniger gefährlich. Zunächst fiel Gorion einem heimtückischen Anschlag Ihrer Häscher zum Opfer, dann stellte sich heraus, dass die ganze Region Schauplatz eines Krieges zwischen der Stadt Baldur's Gate und Amn zu werden drohte. Zudem zerstörte irgendetwas systematisch alles Eisen in der Region, wodurch die Wirtschaft darnieder lag. Sie hatten es sicher nicht darauf angelegt, ein Held zu sein, doch verfolgt von Kopfgeldjägern blieb Ihnen nichts anderes übrig, als ständig weiterzuziehen und dabei Ihre Kräfte aufzubauen, um sich Ihren Feinden zu stellen. Wann immer die Menschen der Region einen günstigen Schwertarm benötigten, standen Sie zur Verfügung. Nach und nach fanden Sie heraus, dass hinter all den Problemen der Eiserne Thron steckte, eine zwielichtige Handelsgesellschaft, die ein Monopol auf brauchbares Eisen erlangt hatte. Mehr noch, selbst Ihre Häscher wurden aus deren Kassen bezahlt.

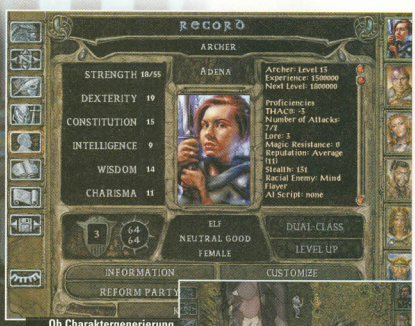
Als Sie sich zu deren Hauptquartier in Amn durchgeschlagen hatten, hängte man Ihnen den Mord am Herzog der Stadt an. Schliesslich konnten Sie den Anführer des Eisernen Throns, Sarevok, stellen, der Ihnen offenbarte, dass er Ihr Halbbruder sei. Ihr gemeinsamer Vater war tatsächlich schon lange tot. Es war Bhaal, der Gott der Mörder, der seinen Tod vorhergesehen hatte und deshalb eine Saat von Nachkommen gesät hatte, um unter einander seinen Nachfolger auszumachen. Nachdem Sie Ihren Halbbruder im Kampf besiegt hatten, starben seine Pläne mit ihm und Baldur's Gate war gerettet.

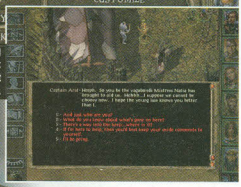
In bester Gesellschaft

Auch die Mitstreiter Ihres Helden wurden von Bioware keineswegs vernachlässigt. Waren diese im letzten Teil noch recht ersetzbare, sprücheklopfende Befehlsempfänger, wurde ihnen diesmal viel mehr Eigenleben eingehaucht. Jedes einzelne ihrer möglichen Partymitglieder hat jetzt nicht nur eine ausführliche Hintergrundgeschichte sowie die eine oder andere Spezialfähigkeit, sondern auch eine eigene Persönlichkeit. Einige Gesichter könnten ihnen aus Baldur's Gate bekannt vorkommen – namentlich Imoen, Minsc, Jaheira und Edwin. Hinzugekommen sind elf weitere Charaktere, die ihren Mangel an Wiedererkennungswert mit aussergewöhnlichen Eigenschaften wettmachen. →



Ein Troll | Ein Mind Flayer | Ein Wasserelementar





Ob Charaktergenerierung (oben) oder Dialoge (rechts): Shadows of Amn verspricht Rollenspiel in Reinkultur.



Jan Jansen, ein gnomischer Illusionist, ist nebenbei beispielsweise noch Erfinder und präsentiert Ihnen zu jedem Levelaufstieg eine neue technische Innovation. Der Dosenöffner für Eisengolems lässt grüßen. Wer nun seinen Lieblingshelden aus dem Vorgänger vermisst, muss nicht verzagen. Irgendwo im Spiel soll ein Wiedersehen mit jedem Ihrer alten Freunde möglich sein. Alle ihre Mitstreiter besitzen jetzt aber auch eigene Pläne, Vorlieben und Aversionen. Sie werden sich aktiv in Gespräche einmischen, ihre Meinung zu Ihrem Verhalten kundtun und sich auch untereinander in längere Diskussionen verstricken. Nach Angaben der Entwickler besitzt jeder von ihnen mehr Text als alle zusammen im ersten Teil. Je nachdem, mit welchen Recken Sie gerade unterwegs sind – maximal können Sie nach wie vor fünf Mitstreiter anführen – eröffnen sich so unterschiedliche Nebenaufträge. Vorsicht: manche Charaktere werden sich dazu entschließen, Sie zu betrügen. Drum trau, schau wem!

Die unendliche Maschine?

Für Baldur's Gate 2 haben die Leute von Bioware die Infinty-Engine nochmals kräftig aufpoliert und versuchen momentan, das Letzte aus ihr herauszukitzeln. Unter der Verwendung von OpenGL zaubern die Grafiker und Programmierer derzeit spektakuläre Licht- und Magieeffekte auf den Bildschirm. Trotzdem kann die Engine, auf der neben dem Vorgänger auch die ausgezeichneten Spiele »Planescape: Torment« und »Icewind Dale« aufgebaut waren, ihr Alter nicht verbergen.

Nach wie vor steuern Sie ihre Sechsertruppe von schräg oben als 2D-Sprites über eine vorgerenderte Landschaft. Echtzeitstrategieartig wählen Sie einzelne Partymitglieder an und erteilen ihnen Befehle. Dialoge mit Nichtspielercharakteren werden in gemütlicher Multiple-Choice-Manier abgewickelt, Kämpfe hingegen in Echtzeit, mit der Möglichkeit, das Geschehen jederzeit zu pausieren, um neue Befehle zu erteilen. Eine Automap und ein ausführliches Tagebuch, in dem all Ihre Aufträge notiert werden, erleichtern die Orientierung. Der Spieler des Vorgängers wird sich sofort zuhause fühlen, aber auch Neulinge dürften die intuitive Steuerung dank eines separaten Tutorials in kürzester Zeit beherrschen.

Erfreulicherweise hat man es nicht dabei belassen, dem Interface einen neuen Anstrich zu geben. Neuerdings darf man das ganze Geschehen statt nur in 640x480 auch in 800x600 Bildpunkten bewundern, wobei die Möglichkeit besteht, sämtliche Icon-Leisten am Bildrand einzeln wegzuklappen, um von einem Vollbildmodus profitieren zu können. Inoffiziell wird Baldur's Gate 2 noch höhere Auflösungen zulassen, was die Entwickler aber für wenig spielbar halten. Damit die ganze Angelegenheit auf dem Bildschirm zeitgemäß flüssig wirkt, hat man jeder Figur im Spiel die doppelte Anzahl an Animationen verliehen. Gleichzeitig wurde die Laufgeschwindigkeit Ihrer Helden um die Hälfte erhöht, um zeitraubendes Hin- und Herkriechen durch schon erforschte Regionen zu minimieren. Schließlich sind mit der Engine nun auch Gegner möglich, welche auf einem einzigen Bildschirm keinen Platz finden. Wer sich also in Baldur's Gate über den Verbleib des zweiten Ds aus AD&D gewundert hat, kriegt das jetzt endlich nachgeliefert. Aber auch im Kleinen wurde an allen Ecken und Enden an der Engine gefeilt. Nachdem sich beim Vorgänger viele Spieler deswegen beschwert haben, gestatten uns ein Edelsteinsäckchen und eine Röhre für Pergamentrollen endlich genug Platz im Inventar zum fleissigen Sammeln.

Ganz regulär

Weitere Neuerungen betreffen hauptsächlich die Implementierung des AD&D-Regelwerks. Hierbei hat man sich große Mühe gegeben, den Spielern eine möglichst genaue digitale Kopie des klassischen Rollenspielsystems zu liefern. Neben den schon erwähnten Kits konnten viele zusätzliche Fähigkeiten und Optionen hinzugefügt oder verbessert werden. Beispielsweise erhalten Diebe so nun eine breitere Palette an Skills, die ihrem Handwerk dienen. Auch der immense Schatz an Monstern, Zaubersprüchen und Waffen, der sich in den Büchern rund um AD&D finden kann, kommt in Baldur's Gate 2 verstärkt zum Einsatz. 150 verschiedene Gegnergattungen wollen mit über 300 unterschiedlichen Sprüchen erlegt werden. Die Menge an eingebauten Gegenständen dürfte sogar noch wesentlich höher sein,



Ein Halbork

Ein Djinni

kommen Sie doch beim Importieren eines Charakters aus dem Vorgängerspiel zu etlichen Gegenständen, welche anderswo in Amn nicht zu finden sein werden. Leider werden diese ihrem Hauptcharakter bei seiner Gefangennahme abgenommen, so dass Sie die zunächst irgendwo in ihrem Gefängnis wiederfinden müssen. Da Baldur's Gate voraussichtlich das letzte Spiel sein dürfte, welches die zweite Edition der AD&D-Regeln verwenden wird, haben die Entwickler sich dazu entschieden, in Baldur's Gate 2 schon jetzt einige Elemente der dritten Edition einfließen zu lassen. Die Halborks (stark, aber dämlich) werden als Rasse genauso anwählbar sein wie Mönche (Spezialisten für unbewaffneten Kampf) wie Mönch, Zauberer (Alternative zum Magier) und Barbaren (siehe Halbork). An den Multiplayeroptionen hat sich seit dem ersten Teil wenig geändert. Nach wie vor können Sie die Kontrolle über einzelne Partymitglieder jederzeit an bis zu fünf andere Mitspieler übertragen. Diese werden Sie anschließend auf ihren Abenteuern begleiten und Sie mit Ihrer Weisheit sowie tatkräftigem Feuerschutz unterstützen. Mit dem Zusatzprogramm Roger Wilco können Sie sich dabei mit Ihren Mitstreitern per Mikrofon unterhalten. Neuerdings stoppt das Spiel jetzt nicht mehr, wenn der Hauptspieler ein belangloses Gespräch führt, sondern erlaubt allen Mitspielern die Freiheit, die Sache selbst in die Hand zu nehmen.

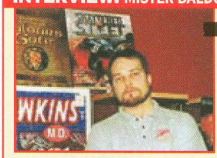
Schöne Aussichten

Baldur's Gate 2 erwartet uns – laut Hersteller – noch im September. Es wird ein ganz dicker Brocken des Genres. Wenn Sie sich irgendwie für klassische Computerrollenspiele interessieren (davon können wir ja wohl ausgehen), sollten Sie sich in diesem Herbst zwei Wochen Urlaub gönnen. Denn bei 60 Stunden Mindestspielzeit werden Sie eine ganze Weile beschäftigt sein. Zumal sich die Spielzeit unter Einbezeihung aller möglichen Nebenaufträge – selbst unter Verwendung einer Komplettlösung – locker auf 200 Stunden verdreifachen soll.

Hinzu kommt die attraktive Wiederspielbarkeit. Damit dürften alle Fans bis zum Erscheinen des dritten Teils beschäftigt sein. Und schließlich erscheint einige Monate nach Baldur's Gate 2 ein Add-on, welches auch noch gelöst sein will. Bis dahin können Sie ja schon mal das Add-On des Vorgängers installieren, um Ihre Party ordentlich auf ihren nächsten Auftrag vorzubereiten .

(luc)

INTERVIEW: MISTER BALDUR'S GATE



Dr. Greg Zeschuk

Greg Zeschuk, Mitgründer und Joint CEO von Bioware, zeichnet als Producer für Baldur's Gate 2 verantwortlich. Mitten im stressigen Endspurt der Entwicklung fand er etwas Zeit, um uns ein paar drängende Fragen zu beantworten.

❖ PC Player Special: Greg, was passiert momentan bei Bioware? Geht es voran?

▸ Greg Zeschuk: Wir sind zwar gerade voll im Stress, aber die Stimmung ist riesig, weil das Spiel fast ferig ist.

❖ PC Player Special: Gratuliere! Wie lange müssen wir noch warten?

▸ Greg Zeschuk: Wir haben direkt nach Teil eins mit der Entwicklung begonnen und werden rechtzeitig – und pünktlich – im September damit fertig.

❖ PC Player Special: Habt ihr schon Pläne, was ihr anschließend macht? Ferien oder Patches?

▸ Greg Zeschuk: Patches? Traut Ihr uns etwa nicht? Tatsächlich werden wir Ferien machen, und zwar irgendwo, wo es nie Winter wird und die Nächte schön warm sind.

❖ PC Player Special: Kommt ihr bei all dem Stress denn eigentlich überhaupt noch dazu, selber Pen&Paper-RPGs zu spielen?

▸ Greg Zeschuk: In den frühen Phasen des Konzepts haben wir viel gespielt, aber jetzt haben wir einfach keine Zeit mehr. Nur, wenn wir auf ein Problem mit den Regeln stoßen, setzen wir uns manchmal für eine Runde P&P hin, um eine passende Lösung zu finden.

❖ PC Player Special: Ihr habt Elemente von der zweiten und von der dritten Edition von D&D in BG 2 verwendet. Welche bevorzugt Ihr?

▸ Greg Zeschuk: Das ist einfach. Genau die Mischung, die in BG 2 eingebaut ist natürlich!



Athkaatla ist die Hauptstadt von Amn. Aus der Hauptkarte lassen sich einige wichtige Orte heranzoomen.



Ein Gespenst **Ein Drache** **Ein Kua-Toa**

NEVERWINTER NIGHTS

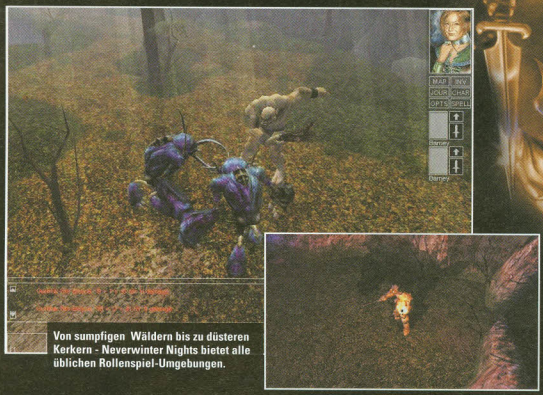
Mit seinem ersten Multiplayer-Rollenspiel verspricht Bioware die Kluft zwischen Computer- und Brettrollenspielern ein für allemal zu überbrücken – ob das überhaupt möglich ist?

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Bioware / Interplay
- **Genre:** Rollenspiel
- **Termin:** 2. Quartal 2001
- **Internet:** www.neverwinternights.com
- **Besonderheiten:** Verwendet die neuen D&D-Regeln ■ Pen&Paper-Atmosphäre am PC ■ Editor für eigene Abenteuer-Module ■ Verwendet stark verbesserte MDK 2-Engine

Nachdem sich Interplay und Bioware in den letzten Jahren zum Garant für qualitativ hochwertiger Solo-Rollenspiele gemausert haben, machen sich die beiden jetzt daran, den Multiplayer-Rollenspielemarkt zu erobern. Dabei wird man aber nicht in direkter Konkurrenz zu etablierten Online-Titeln wie »Everquest« oder »Ultima Online« treten, denn in Neverwinter Nights werden niemals Zehntausende von Spielern auf einem einzigen, zentralen Server zusammenfinden. Vom Multiplayer-Reiz her zielt das Spiel eher in Richtung Diablo. So werden einzelne Abenteuer auf privaten Servern gestartet, in die sich dann mittelgroße Rollenspielparties einloggen, insgesamt maximal 64 Spieler. Ein oder mehrere Spieler können dabei die Rolle des Spielleiters übernehmen und ähnlich wie im Storyteller-Modus von »Vampire« während des Abenteuers im Hintergrund die Fäden ziehen. Da dieser jederzeit aktiv auf die Handlungen der Spieler eingehen kann und bei Bedarf das Abenteuer daran anpaßt, besitzen die Spieler von Neverwinter Nights wesentlich mehr Interaktionsmöglichkeiten mit ihrer Umwelt, durchaus vergleichbar mit klassischen Pen&Paper-Rollenspielen. Bei seiner Veröffentlichung soll Neverwinter Nights eine umfassende Kampagne beinhalten, in der die Spieler in der namensgebenden Stadt Neverwinter und ihrer Umgebung hinter das Geheimnis einer unnatürlichen Seuche kommen müssen, von der die Region heimgesucht wird. Die Kampagne selbst ist aus zahlrei-

Neverwinter Nights soll die magische Atmosphäre von Pen&Paper- RPGs einfangen - die Artworks sind schon vielversprechend.



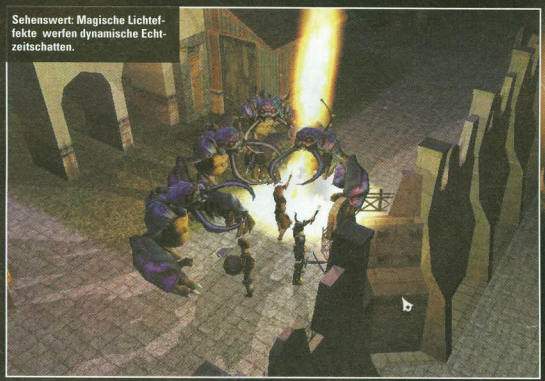
Von sumpfigen Wäldern bis zu düsteren Kerkern - Neverwinter Nights bietet alle üblichen Rollenspiel-Umgebungen.

chen Modulen aufgebaut. Das sind also einzelne Abenteuer, die miteinander verknüpft sein können.

Unendliche Welten

Doch Neverwinter Nights soll wesentlich mehr sein als bloß ein weiteres Abenteuer an der Schwertküste der Forgotten Realms. Bioware plant damit, die ganze dritte Edition von Dungeons & Dragons in sein Spiel einzupacken. Mit dem sehr einfach zu bedienenden »Solistice«-Editor werden Spieler ermutigt, eigene Module oder ganze Kampagnen zu entwickeln und diese dann anderen Spielern im Internet zur Verfügung zu stellen. Ähnlich wie bei »Diablo 2« im Battle.net werden sich die Spieler dann mit Ihrem Charakter in Chaträumen treffen, von wo aus Portale zu Servern führen, auf denen ein oder mehrere Abenteuermodule laufen. Bioware rechnet – wohl zu recht – fest damit, dass sich schon in kurzer Zeit eine aktive Neverwinter Nights-Fangemeinde bilden wird, welche die Spieler ständig mit neuen Abenteuern versorgen wird. Zudem wollen die Entwickler regelmäßig eigene, offizielle Module nachliefern. Als weitere Parallele zu Diablo 2 werden Sie auch in Biowares Spiel offizielle Charaktere erschaffen können, welche fest auf einem Interplay-Sever abgespeichert werden, der sogenannten Vault. Gehen Sie nun mit einem Helden auf Monsterjagd, checken Sie ihn von der Vault aus und bringen ihn nach getaner Arbeit wieder zurück. Um Cheatern das Leben zu erschweren, vergleicht die Vault den Zustand des Helden vorher und nachher und entscheidet dann, ob die erreichte Charakterverbesserung in einem akzeptablen Verhältnis zur hierzu aufgewendeten Zeitspanne steht und stutzt den armen Helden im Zweifels- →

In Neverwinter Nights soll die ganze Charaktervielfalt von Dungeons & Dragons auf Ihren PC bringen.



Sehenswert: Magische Lichteffekte werfen dynamische Echtzeitschatten.



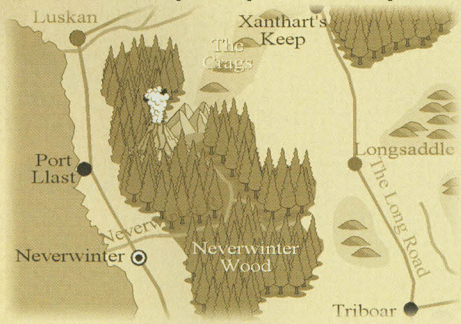


Die Schatteneffekte der NWN-Engine kommen auch mit Hintergrundobjekten und riesigen Distanzen zurecht.



TUMMELPLATZ DER ABENTEURER

Die Basiskampagne von Neverwinter Nights spielt in der Region um die namensgebende Stadt im Norden der Schwertküste. Zwei Handelsrouten bringen Güter aus den Zwergenstädten der Berge und aus dem Icewind Dale im Norden in die großen Handelsstädte südlich von Neverwinter: Waterdeep, Baldur's Gate und Amn. Reisen in dieser von der Zivilisation noch wenig berührten Region sind alles andere als ungefährlich.



Neverwinter: Geschäftiges Treiben beherrscht die selbsternannte »Stadt der geschickten Hände«. Neverwinter genießt den Schutz der großen Handelshäuser von Waterdeep, die den hiesigen Handel dominieren. Lord Nasher, ein ehemaliger Abenteurer, regiert die Stadt mit Hilfe einiger magischer Artefakte. Seinen Namen hat die Stadt von den immer warmen Wassern des Neverwinter-Flusses. Über dessen Quellen ist nichts bekannt, da der benachbarte Neverwinterwald von Menschen bisher gänzlich unerforscht geblieben ist.

Port Llast: Die kleine Hafenstadt 50 km nördlich von Neverwinter ist bekannt für ihre talentierten Steinmetze. Mit seinem südlichen Nachbar verbindet Port Llast eine uralte Allianz gegen die Nordmänner von Luskan.

Luskan: Die kriegerische und stolze »Stadt der Segel« kontrolliert den Handel mit Erzen aus den Zwergenminen des Nordens. Ihre Einwohner sind sehr fremdenfeindlich und veranstalten in bester Nordmänner-Tradition immer noch Raubzüge auf benachbarte Siedlungen.

Triboar: Am Rande des monsterverseuchten Evermoors gelegen, hat diese befestigte Pioniersiedlung die ständige Bedrohung durch Orks und Trolle bisher gemeistert. Die lokale Miliz wird von einem gewählten Schutzherr organisiert.

Longsaddle: Dieses Bauerndorf verdankt seinen verhältnismäßigen Wohlstand der hier ansässigen einflussreichen Magierfamilie Harpell, deren exzentrische, aber wohlwollende Mitglieder ein bizarres magisches Anwesen bewohnen.

fall auf vertretbare Maße zurück. Erfreulicherweise lassen sich die Module auch offline solo spielen, wobei dann der Rest der Party vom PC übernommen wird, da man selbst nur seinen eigenen Charakter direkt steuern kann.

Neu geregelt: 3rd Edition

Bioware ist bemüht, das neue Dungeons & Dragons-Regelwerk so vollständig wie nur irgendwie möglich auf den PC umzusetzen. Dazu gehören selbstverständlich alle 7 Rassen und 12 Klassen, dazu über 200 verschiedene Monster und ebenso viele Zaubersprüche. Auch die neuen Fertigkeiten sollen komplett implementiert werden. Zudem dürfen Sie Ihren Charakter nicht nur in Haut- und Haarfarbe, sondern auch hinsichtlich Grösse, Statur, Kleidung und sogar Gesichtszüge ganz nach Ihren eignen Wünschen erschaffen. Fast schon selbstverständlich ist da, dass Sie Ihre momentane Ausrüstung am eigenen Charaktermodell erkennen können.



Party-Kämpfe sollen schlaue Taktiken ermöglichen.

NEVERWINTER NIGHTS – DAS ORGINAL



Nur wenige Computerspieleveteranen dürften sich noch daran erinnern, dass es vor 10 Jahren schon einmal ein Online-Rollenspiel namens Neverwinter Nights gab. Tatsächlich wurde dieses 1991 von SSI veröffentlicht und konnte – lange vor dem Internetzeitalter – über den Online-Dienst AOL gespielt werden. Das ist auch der Grund, weshalb hierzulande kaum ein Wort über das Spiel verloren wurde. Die Telefongebühren wären damals selbst dann viel zu teuer gewesen, wenn man sich zum Ortstarif hätte einloggen können. Jedoch bot AOL Anfang der 90er Jahre seine Dienste in Deutschland gar nicht an, so dass man Neverwinter Nights nur zum Ferntarif hätte spielen können – selbst für süchtige Rollenspieler viel zu teuer.

Neverwinter Nights baute auf der Engine von SSI's sehr erfolgreicher Gold-Box-Serie auf und besaß eine Echtzeit-Variante mit taktischem Kampfsystem. Der Server unterstützte bis zu 500 Spieler gleichzeitig – für 1991 eine Sensation.

Eine eigenständige Story fehlte dem Produkt, vielmehr erhielt man von Neverwinters Bürgermeister einzelne Aufträge, welche unweigerlich mit viel taktischem Monstermetzeln gleichzusetzen waren, weshalb man sie vorzugsweise gemeinsam mit anderen Abenteurern erfüllte. Obwohl Spieler sich nicht gegenseitig angreifen durften, nutzten einige Zeitgenossen die Tatsache aus, dass großflächige Zaubersprüche auch menschliche Mitstreiter verwundeten – die PlayerKiller waren geboren. Als Reaktion darauf entstanden die Gilden, in welchen sich Spieler zu ihrem eigenen Schutz zusammenschlossen. Trotz der selbst in den USA exorbitanten Gebühren von 15 Mark pro Stunde hinterließ Neverwinter Nights am Ende (1997) tausende trauernde Fans.



Anno 1991: Online-Rollenspiele im Wandel der Zeit



Ob Magier oder Krieger – Bioware verspricht perfekt ausgewogene Charakterklassen.

Offiziell darf zwar nur der von Interplay lizenzierte westliche Teil der Forgotten Realms integriert werden, doch dank des Editors darf man sich ruhig schon auf Abstecher in andere D&D-Welten wie Dragonlance, Planescape, Ravenloft oder Dark Sun freuen.

Der andere Kerkermeister

Nicht nur für die Mitspieler verspricht der erwähnte Spielleiter-Modus interessant zu werden. Zusammen mit der angekündigten direkten Sprachkommunikation könnte damit die vielbeschworene Atmosphäre von Pen&Paper-Rollenspielrunden nicht nur erreicht, sondern mit den technischen Möglichkeiten des Computers sogar noch übertroffen werden. Als Spielleiter kann man in Neverwinter Nights jederzeit beliebig ins Spiel eingreifen, sei es, um spontan die Spielumgebung zu verändern, Monster und Fallen zu platzieren oder von jeder Kreatur im Spiel Besitz zu ergreifen.

Das erinnert angenehm an eine Art »Dungeon Keeper« mit leicht veränderten Vorzeichen: zum einen werden die angreifenden Helden von echten Menschen gespielt, mit denen Sie jederzeit auf vielen Ebenen kommunizieren können, um sie geschickt zu manipulieren, zum anderen ist es diesmal Ihre ureigendste Aufgabe als Spielleiter, möglichst unterhaltsam zu verlieren.

Technisch scheint Neverwinter Nights schon sehr weit fortgeschritten zu sein, obwohl man noch fast ein Jahr vor der Veröffentlichung steht. Sowohl von den Licht- und Schatteneffekten als auch von den grafischen Details und den Animationen her scheint die seit MDK2 wesentlich weiterentwickelte »Omen«-Engine mit der Konkurrenz von Epic, id & Co mithalten zu können.

Neverwinter Nights hat durchaus das Potential, die hochgesteckten Ziele seiner Entwickler zu erreichen. Allerdings steht bis zum geplanten Erscheinungstermin im nächsten Sommer noch eine ganze Menge Arbeit an. Zuvor plant Bioware jedenfalls noch einen ausführlichen Beta-Test. Darüber – wie auch über sonstige Neuheiten zu Neverwinter Nights – halten wir Sie künftig selbstverständlich in unserer monatlichen Stammausgabe der PC Player auf dem Laufenden. **(luc)**

DUNGEON SIEGE

Echtzeitstrategie auf der Rolle: »Dungeon Siege« vermischt zwei beliebte Genres und versucht damit die Zielgruppe zu vergrößern. Die ersten Bildern sehen vielversprechend aus...



Die Heldenwerden von 80 Monstern herausgefordert

Da geht dem Rollenspieler das Herz auf: So hat eine geordnete Party-Attacke auszusehen...



Selbst für Krug-Plünderer gibt es schlechte Tage. Da haben sich die schweinsgesichtigen Reiter vorgenommen die Umgebung aufzumischen. Und welche Farm überfallen sie? Natürlich die einzige in einem 1000 Meilen Radius, auf der ein waschechter Held mit Baumfällarbeiten beschäftigt ist. Den kostet es natürlich nur geringe Mühe, seine Hack-Aktivität von Stämme auf Monsterköpfe zu verlagern.

So wenig dem Überfallkommando dieser Zusammenstoß bekommt, so wenig bleibt beim obligatorischen Gemetzel die schnuckelige Behausung des Reckens unversehrt. Da der nun kein Dach über dem Kopf und auch sonst nichts Wichtiges zu tun hat, macht er, was Seinesgleichen bei so einer Gelegenheit immer machen: Er geht auf Abenteuersuche und rettet die Welt.

Eine böse Wesenheit, die hier gerne ungenannt bleiben möchte, hatte nämlich die überaus einfallsreiche Idee, eine Kollekte magischer Artefakte zu starten und mit deren Hilfe das gesamte Königreich zu versklaven. Ob Sie das mit einem Mann oder einer Frau verhindern mögen, ist Ihnen überlassen. Aller Voraussicht nach bleibt jedoch bei der Rasse des »Haupthelden« keine Wahl: es muss ein Mensch sein. Dafür stehen dessen Eigenschaften zur freien Disposition. Die fünf Attribute sind: Stärke, Intelligenz, Geschicklichkeit, Lebensenergie und Mana. Deren Einfluss auf das Spielgeschehen liegt nahe: Muskelberge helfen im Nahkampf, Grips beim Zaubern, Geschick bei Fernwaffen, Lebensenergie symbolisiert die Anzahl der Treffer, welche Ihr Alterego wegstecken kann, und Mana repräsentiert seine magische Energie. Fähigkeiten stehen ebenfalls fünf zur Auswahl als da wären: Hieb-, Stich-/Schlag- und Fernwaffen, beziehungsweise die thaumaturgieschen Disziplinen gute/böse Zauberei. Neben Ihrem Startrecken bekommen Sie bis zu neun Mitstreiter während des Abenteuers zugeteilt. Sie dürfen alle frei konfiguriert und selber steuern.



Alle Charaktere sollen Lippensynchron sprechen.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Mircosoft/ Gas Powered Games
- **Genre:** Rollenspiel
- **Termin:** 1. Quartel 2001
- **Internet:** www.dungeonsiege.com
- **Besonderheiten:** Packpferde, Knappen ■ Welt aus einem Guss (ohne Nachladezeiten) ■ 10 steuerbare Charaktere, vom TA »Produzenten« Chris Taylor ■ Editor liegt bei, 80 Monster.



Was wir ursprünglich von Diablo 2 erwartet haben, könnte Dungeon Siege zumindest optisch halten.



Beeindruckend: Die Texturen der Rüstungen und des Bodens.



Die Kamera versucht stehts, eine möglichst gute Übersicht zu bieten.

Bei jeder gewonnen Erfahrungsstufe ergibt sich die Möglichkeit, nach Belieben die Fertigkeiten jedes einzelnen Partymitglieds individuell zu steigern.

Pack' Dich, du Esel!

Eine Besonderheit bei Ihren Helfern dürfte der Packesel sein. Endlich nimmt sich ein Rollenspiel auf realistische Weise dem ewigen Ausrüstungsproblem an: Schleppt man zuviel mit sich herum, kann man keine schönen Dinge mehr aufnehmen, rennt man permanent zurück zum Händler in die Stadt, wird wertvolle Zeit verschwendet. Nicht so bei Dungeon Siege. Sie übergeben dem Packeselführer die zu verkaufenden Objekte und er setzt sich in Bewegung. Allerdings ist der Weg vom Kerkergemäuer bis zum Dorf von Gefahren und diebischen Monstern gesäumt. So kann es passieren, dass der ungeschützte Muli einem Überfall zum Opfer fällt und Ihnen alle magischen Äxte, Schwerter und Heiltränke im nächsten Kampf in diebischen Goblinhänden wieder begegnen. Daher dürfen Sie beliebig viele Ihrer zehn Schergen zur Schutztruppe umfunktionieren. Sie begleiten dann den wertvollen Transport zurück in die Stadt und wehren etwaige Angreifer ab.

Ein nettes Feature ist hinsichtlich des Ausrüstungskaufs auch folgendes: Solange Sie noch am Tresen stehen, können Sie einmal erstandende Waffen und Rüstungen zum Einkaufspreis zurückgeben. Dies hält sogar noch einige Zeit an, nachdem Sie das Geschäft verlassen haben. Sollten Sie also kurz nach dem Einkauf mit Ihrer Ware nicht zufrieden sein, nehmen kulante Geschäftsmänner die Ausrüstung einfach wieder zurück.

Der Sieg ist unser!

Ihre Umgebung soll durch verschiedene Faktoren deutlich an Realitätsnähe gewinnen. Da wäre etwa die Physikengine. Schießen Sie etwa Pfeile auf einen Feind, errechnet sich der Treffer nicht nur aus dubiosen Charakterwerten. Vielmehr kommt auch der Schusswinkel, die Entfernung und ähnlich wichtige Einflüsse hinzu. Etwa die Windgeschwindigkeit. Ja, richtig gehört, die Wettereffekte wie Schnee, Regen und eben auch Wind beeinflussen das Spielgeschehen. Ebenso gibt es Nacht- und Tagzyklen, auch wenn diese fast schon ein fester Rollenspielstandard geworden sind. Überhaupt machen Sie die Echtzeitstrategieeinflüsse von Chris Taylor (Total Anhilation) deutlich bemerkbar. Angefangen damit, dass der Kampf in realer Zeit abläuft (allerdings pausierbar). Noch augenscheinlicher: Die Positionierung der Kombattanten verändert Ihr Kampfesglück. Angriffe von einer Anhöhe hinab zeigen etwa mehr Wirkung als wenn Sie von der unten liegenden Position attackieren. Wie weit Sie Einfluss auf Ihre Charaktere nehmen wollen, bleibt Ihnen hierbei selbst überlassen. Begegnen sie Monstern, greifen diese nämlich automatisch nach den Waffen. Wenn sie Ihrer Ansicht nach ihre Sache gut machen, lassen Sie die Streithähne einfach gewähren. Droht der Konflikt zu Ihren Mißgunsten umzukippen, lenken Sie das Geschehen wie gewünscht. Dabei wird der Frustrationsgrad durch häufiges Ableben wichtiger Gruppenmitglieder →



Städte und Dungeons sind nicht mehr wie in Daggerfall zufallsberechnet.



Im Kampf werden Sie kaum die Naturschönheiten bewundern können – Schade eigentlich...



Sensationelle Perspektiven wie diese ergeben sich häufiger – verspricht Chris Taylor.

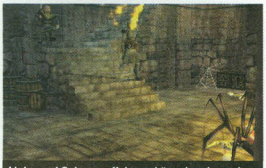


Pfeile und andere Geschosse unterliegen den Gesetzen der Physik – und dem Einfluß des Wetters.

in Grenzen gehalten. Ermöglichen soll dies die Tatsache, dass ein Charakter, der mehr Trefferpunkte eingesteckt hat als er verträgt, nicht sofort verstirbt. Vielmehr sinkt er zuerst bewußtlos zu Boden. Hält also nur einer Ihrer Streiter den Kampf durch, heilt er einfach gefallene Kameraden. Sie können somit das Spiel ohne nerviges Savegame-Laden fortsetzen. Was allerdings nicht heißen soll, dass an einer solchen Funktion gespart würde. An jeder beliebigen Stelle dürfen Sie das Geschehen sichern.



Noch sind lange nicht alle Monster in perfekte 3D-Modelle verwandelt – sechs Monate dauert es wohl noch



Licht- und Schatteneffekte gehören bereits zu den Selbstverständlichkeiten im Rollenspiel...

MonStars

Die Dungeonpopulation bietet wenig Überraschendes. Keulenfutter wie Skelette oder Phobie-Hitlisten-Anführer, die Riesenspinnen, sind wie Trolle, Riesen und all die anderen mit von der Partie. Die künstliche Intelligenz soll allerdings deutlich von Konkurrenztiteln abweichen. Was angesichts des Echtzeitstrategie-Hintergrunds von Chris Taylor realistisch erscheint. Nicht nur im Kampf versprechen die Widersacher durch Finten und Teamarbeit dem Spieler Angst einzuflößen. Auch zu anderer Zeit plagen Sie den Bildschirmstreiter durch Attacken auf sein Inventar oder Geldbeutel. Passen Sie etwa auf, dass ein widerwärtiger Goblin nicht einem Ihrer ohnmächtig danieder liegenden Helden das kürzlich erstandene magische Schwert entwendet. Da die diebische Elster vermutlich mit der Beute tiefer in den Kerker verduftet, sind Sie dann nämlich wider Willen einer neuen Aufgabe gegenübergestellt: Folgen Sie dem Biest und holen Sie Ihr Eigentum zurück. In dieser Art sollen übrigens viele der Miniquesten vonstatten gehen. Weniger "Hole Gegenstand X oder Y", sondern aus dem Spiel heraus entwickelt, lautet die Devise. Ein Beispiel etwa: Ihre Gruppe überquert eine wackelige Holzbrücke. Der Vorhut gelingt dieses Unterfangen. Der zweite Teil hört nur ein bösartiges Knirschen und stürzt mit dem kollabierenden Übergang in die Tiefe. Zwar landen sie in einem Fluss und überleben den Fall. Doch ist von nun an Ihre Party getrennt und Sie müssen beide Gruppen wieder zusammenführen.





Mehrspiel(er) für's Geld

Um den Wiederspielwert zu steigern, legt Gas Powered Games dem Spiel den hauseigenen Editor bei. Mit diesem dürfen Zocker eigene Welten erschaffen, Sounds , Zauber und Modelle verändern. Diese sind keiner Größenbeschränkung unterworfen. Die Engine stellt die gesamte Umgebung aus einem Guß dar. Das heißt, Sie brauchen zwischen Dungeon und Oberwelt keine Ladezeiten befürchten. Der Spielfluss wird nicht unterbrochen. Eine eigene Skriptsprache gehört mit zu dem Designer-Paket. Damit läßt sich sogar die KI der Monster verändern. Das alles dürfen Sie natürlich auch für den Multiplayermodus nutzen (bis zu zehn Spieler). 25 vorgefertigte Karten liegen schon bei. **(vs)**

PlayStation! PS one! PlayStation2!



Alles über

- **PlayStation**
- **PS one**
- **PlayStation2**

JETZT NUR NOCH 5,90 DM!

Ab 20. September am Kiosk!

SUMMONER



SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** THQ
- **Genre:** Rollenspiel
- **Termin:** Herbst 2000
- **Internet:** http://www.summoner.com
- **Besonderheiten:** Dynamische Kamera ■ Multiplayermodus ■ ausschließlich mit 3D-Unterstützung

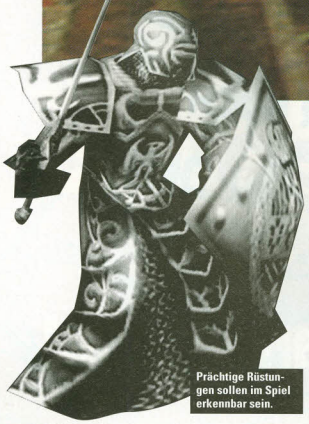
Wer braucht Blitz und Donner, wenn er Dämonen aus dem Ärmel schütteln kann? Gehen Sie mit dem jungen Farmer Joseph auf Abenteuersuche und werden Sie der mächtigste aller »Summoner«.



Ihre Partymitglieder verfolgen alle verschiedene Ziele, was den Spielplot interessant gestalten dürfte.



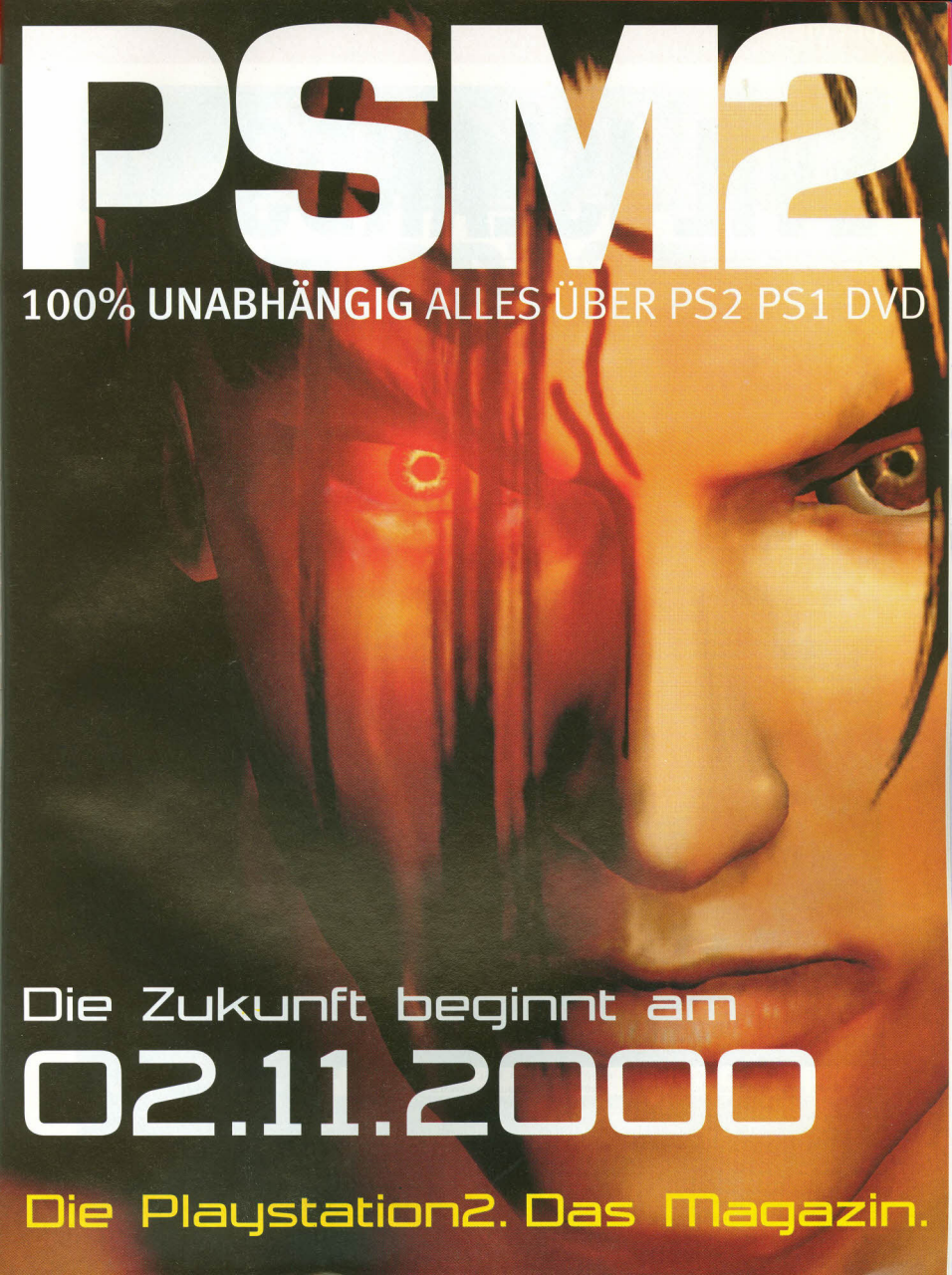
Große Kreaturen zu bekämpfen ist eine Sache, sie beschwören eine ganz andere.



Prächtige Rüstungen sollen im Spiel erkennbar sein.

Dass der Bauer nicht isst, was er nicht kennt, weiß man. Die Abneigung gegenüber dem Unbekannten geht bei ländlich sittlichen Bevölkerungsgruppen offenbar weiter als bisher gedacht. Da beherrscht der Farmersohn Joseph die wunderbare Gabe des Summoning, sprich des Beschwörens. Er kann also mit Hilfe von magiekanalisierenden Ringen Wesen aus anderen Dimensionen herbeirufen. Er jedoch hasst sein Können und möchte es so wenig wie möglich anwenden.

Zugegeben, er hat einen halbwegs vernünftigen Grund. Hatte er doch in seiner Jugend diesen kleinen Dämonenunfall. Joseph wollte sein Dorf mit ihrer Hilfe vor einem feindlichen Angriff retten, die gehörnten Kollegen zerlegten das ganze Städtchen allerdings in handliche Stücke. Aber sich deswegen gleich so anstellen? Kann doch jedem mal passieren ... Phobie hin oder her, da wieder einmal die Feinde die schöne Medevanebene bedrohen, muss Joseph seine Fähigkeiten erneut aufgreifen. Diesmal mit Ihrer Unterstützung und somit hoffentlich etwas erfolgreicher. Sie steuern den jungen Recken und bis zu drei Teamkameraden durch die dreidimensionale Spielengine. Ihre Party ist hierbei aber nicht ein Herz und eine Seele. Der junge Kämpfer Jekhar etwa hasst unseren Protagonisten auf's Erbittertste. Er hat nämlich bei besagtem Dämonenunglück seine Eltern verloren. Trotzdem assistiert er Joseph, seiner Heimat zuliebe. Die aus solch unterschiedlichen Motiven resultierenden Spannungen sollen die Handlung prägen und einen großen Teil der Geschichte ausmachen. Ansonsten gibt es zu Ihrer Beschäftigung zahlreiche Kämpfe in Echtzeit, welche wie heutzutage üblich, pausiert werden können. Seine Herkunft von der Konsole zeigt Summoner insofern, als dass jeder Charakter über einige Spezial-Attacken verfügt. Joseph kann mit gezielten Schläge etwa seine Feinde verlangsamen oder ihnen Fähigkeitspunkte entziehen. Diese sind übrigens Grundlage des Regelsystems, denn alle Aktionen finanzieren sich über solche Punkte. Egal, ob Schlösser zu öffnen, Specialmoves auszuführen oder entsprechende Proben abzulegen sind, der FP-Pool des Charakters muss dafür herhalten. Ebenso speist sich Josephs Magie (50 Sprüche) hieraus. Weiterhin erwartet Sie eine Netzwerkvariante. Allerdings nur auf PC und Mac; Playstation-2-Spieler müssen hierauf verzichten. **(vs)**


PSM2
100% UNABHÄNGIG ALLES ÜBER PS2 PS1 DVD
Die Zukunft beginnt am
02.11.2000
Die Playstation2. Das Magazin.

EVIL ISLANDS

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Nival
- **Genre:** Rollenspiel
- **Termin:** Herbst 2000
- **Internet:** http://www.nival.ru
- **Besonderheiten:** Rage of Mage-Universum ■ diesmal in 3D mit bis zu 30.000 Polygonen pro Bild ■ 50 »Missionen« ■ 120 Monster.



Die Insel Gipat erinnert an Mitteleurope.

Alzheimer im All: Auf der Suche nach seinem Gedächtnis mischt ein kopfarmer und armstarker Held eine interstellare Inselgruppe ganz allein auf.

Was nicht alles durch die unendlichen Weiten des Universums treibt: Planeten, Sonnen, Meteore, Inseln, NASA-Schrott... Moment mal! Inseln? Aber ja. Genau die. Wenn es nach dem Designerteam von Herspielern mit fortgeschrittener Demenz originell erscheinen. Nival verspricht aber, dass unser Recke nach und nach in eine »komplexe Detektivgeschichte« hineinrutscht. Diese führt ihn über die drei Eilande Ingos, Suslanger und Gipat (sparen Sie sich die Mühe, die blühenden 3D-Landschaften ziehen Sie und Ihr Held (mit bis zu drei Mitstreitern) und verhauen die ansässige Bevölkerung. Diese besteht aus Orks, Goblins, Succubi und allem, was man von fernen Urlaubsländern gewöhnt ist. Zwischendurch kaufen Sie in pittoresken Ortschaften ein. Waffen zumeist, um bei der nächsten Safari noch effektiver den Wildbestand zu reduzieren. Das funktioniert in der üblichen Hack-and-Slay-Manier. Eine Pausefunktion ist allerdings vorhanden. Sollte Ihnen die Verwendung der Axt »von der Stange« zu langweilig werden, bleibt immer noch die Möglichkeit, das Mordwerkzeug kurzerhand selbst anzufertigen. Eigenes Schwert ist eben doch Goldes wert. Hierzu benötigen Sie nur die recyclefähigen Überreste Ihrer Widersacher. Ähnliches gestattet Nival übrigens auch hinsichtlich Magie und Zaubersprüchen. Weiterhin besitzt »Evil Islands« auch einen Mehrspielermodus.

Das Spiel soll trotz eindrucksvoller 3D-Grafik (bis zu 30.000 Polygone pro Bild) schon auf einem »kleinen« PentiumII/233 laufen. Warten wir es ab. **(vs)**



Eine gigantische Wüste bedeckt die dritte und letzte Insel, Suslanger.

steller Nival geht, existieren im All davon mehr als in einem TUI-Reisekatalog.

Auf eines der fliegenden Weltraum-Ibizen hat es einen jungen Helden verschlagen. Und wie für männliche Kanarenbesucher dieser Altersgruppe üblich, hat er ganz schnell sein Gedächtnis verloren. Untypischerweise versucht er jedoch, es wieder zu erlangen. Ihre Aufgabe besteht darin, ihm behilflich zu sein. Zwar dürfte bis hier der Plot nur Planescape-Namen machen auch rückwärts gelesen nicht mehr Sinn. Wir haben es schon ausprobiert). Schnell im Reiseprospekt geblättert, stellt sich heraus, dass Ingos den nordöstlichen Regionen Russland entspricht: Kalt und öde. Suslanger mit seinen glühenden Wüsten und malerischen Oasenstädten ist vergleichbar mit Nordafrika, während das grüne Gipat mit seinem mediterranen Klima an Mitteleuropa erinnert. Durch all diese mehr oder weniger



Ingos ist von ewigem Winter überzogen und daher eher ein ungemütliches Eiland.



Multi-Kulti im Fantasy-Reich: 11 Rassen, 15 Klassen und rund 100 Monstertypen bereichern die Welt von Wizardry 8.

WIZARDRY 8

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Sirtech
- **Genre:** Rollenspiel
- **Termin:** Leider immer noch keine Angaben
- **Internet:** www.wizardry8.com/index.html
- **Besonderheiten:** Für Hardcore-Rollenspieler ■ 11 Rassen ■ 15 Klassen ■ 40 Fähigkeiten ■ ca. 100 Zauber ■ 100 Monstermodelle für 300 Gegner



Sollte bei Ihnen das Kampfsystem kein »Haben! Haben wollen! ... Jetzt!«-Gefühl erzeugt, gehören Sie wohl nicht zu den Spielern des Vorgängers.

Vorfreude ist angeblich die schönste Freude. Fans der Wizardry-Serie rasten bei diesem Spruch wahrscheinlich aus. So lange, wie Sie schon auf den achten Teil warten müssen, wird das erwartungsschwangere »Glücksgefühl« bald unerträglich.

Es bleibt alles beim Alten. Versprochen. Bei jedem anderen Titel zögen die Fans ob so einer Aussage ein langes Gesicht. Alles beim Alten? Wie langweilig! Bei »Wizardry 8« freuen sich die Fans, denn hier erhält lediglich die Grafik eine dreidimensionale Runderneuerung. Und einige Details in der Partysteuerung werden optimiert (freies Laufen wie bei 3D-Shootern).



Trotz schnuckeliger Dreidimensionalität soll Wizardry 8 spielerisch ganz dem Vorgänger entsprechen.



Die Mischung aus Fantasy und Sci-Fi der vorherigen Teile findet sich auch in Nummer 8 wieder.

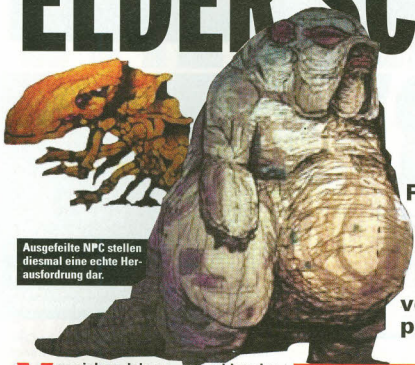
Die Grundprinzipien in Sachen Kampf, Magie und Charaktersystem erfahren aber keinerlei Veränderung. Eine Tatsache, für die der Schreiber dieser Zeilen auf der Stelle sämtliche Füße von Sirtech küssen könnte. Wie bisher gibt es elf verschiedene Rassen zur Auswahl: Mooks, Felpurrs, Elfen, Zwölfen (Augenzwinker) und was sonst noch dazugehört. Zu den bisherigen vierzehn Charakterklassen vom Ninja bis zum Mönch kommt eine neue hinzu: der Gadgeteer. Als ewig herumfrickelnder Technikfreak schraubt dieser neue Waffen zusammen, die Gegnern schmucke Löcher in den Pelz brennen. Von letzteren (Gegnern, nicht Löchern!) gibt es insgesamt übrigens 300 Arten. Eine stattliche Anzahl, bedenkt man, dass sie nicht wie im Vorgänger der Party aus der dünnen Luft erscheinen, sondern vielmehr in ihrer ganzen Polygonenpracht die Welt von Dominae bevölkern. So greift Sie das fiese Pack auch schon mal von Hinten an. Zumindest, wenn Sie nicht ein aufmerksames Partymitglied frühzeitig warnt. Ähnlich wie »Jagged Alliance« verfügen diese nämlich über eine gehörige Portion Individualität, so dass sie nicht nur selbstständig Alarm schlagen, sondern auch beliebige andere Situationen kommentieren. Und zwar abhängig von der jeweils zugeteilten Charaktereigenschaften.

Das Kampfsystem bleibt nach wie vor phasenorientiert. Bei aller gebührenden Objektivität: eine geniale Idee. Denn Sie geben Ihrer Gruppe zu Beginn jeder Gefechtsrunde Anweisungen, die diese dann nacheinander (von Ihnen nicht mehr zu beeinflussen) ausführen. Das war schon beim Vorgänger spannend, zumal es taktische Finesse forderte. Für alle, die womöglich noch Spielstände von »Bane of the cosmic forge« oder »Crusader of the Dark Savant« besitzen: Alte Parties dürfen auch im achten Teil Ihre Arbeit fortsetzen. Wenn auch mit leicht reduzierten Werten, um die Spannung zu erhalten. Je nachdem, wie Sie den Vorgänger beendeten, ergibt sich ein anderer Startpunkt. So auch, wenn Sie mit einer brandneuen Gruppe anfangen. Ein Multiplayermodus wird aller Voraussicht nach nicht vorhanden sein. (vs)



Wie wollen Sie aussehen? Intellektuell? Pummelig? Kriegerisch? Oder gar außerirdisch? Die Charaktergenerierung bietet genügen Auswahl...

ELDER SCROLLS III: MORROWIND



Ausgefeilte NPC stellen diesmal eine echte Herausfordrung dar.

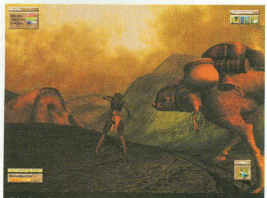
Fasziniert Sie die Komplexität von Onlinerollenspielen? Fürchten Sie aber hohe Telefonkosten? Oder Playerkiller? Oder nervige Mitspieler? Dann bietet der dritte Teil von Elder Scrolls vielleicht die perfekte Lösung.

Vor sieben Jahren erschien der erste Teil der »Elder Scrolls« Reihe. 1996 dann das bis dahin weitflächigste Computerrollenspiel »Daggerfall«. Elder Scrolls III findet ebenfalls in Tamriel statt, in der Elfenprovinz Morrowind, um genau zu sein.

SPIELFAKTEN

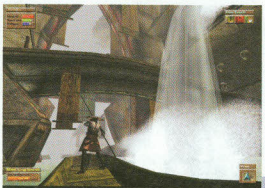
- **Hersteller:** Bethesda
- **Genre:** Rollenspiel
- **Termin:** 4. Quartel 2001
- **Internet:** www.elderscrolls.com

■ **Besonderheiten:** 50 mal größer als Redguard ■ keine Zufallscharaktere oder -gebäude (wie in Daggerfall) ■ NPCs sind alle so »echt« wie der Spielercharakter ■ 10-15 »Gilden« ■ Polygoncounts, die 3D-Shooter-Quantität erreichen ■ Construction-Kit enthalten.



Die beeindruckende Grafik von Elder Scrolls III wird Ihren Hardware-Tribut fordern.

Allerdings hat sich das Antlitz des Fantasyreichs merklich verändert. Todd Howard von Bethesda nannte als größtes Manko Daggerfalls, neben den zahlreichen Bugs, die Monotonie in punkto Spielewelt und NPC. Deshalb machen nun nicht mehr zufallsberechnete Dungeons und Städte die Umgebung aus. Die größenmäßig in etwa dem »Vorgänger« entsprechende Spielwelt besteht aus handgearbeiteten 3D-Kulissen. Ebenso die Charaktere: nicht die gewohnt hirnlose Klonhorden durchstreifen die Lokalitäten. Sie sind bezüglich der Komplexität der sie beschreibenden Werte vielmehr ein Abbild des Spielercharakters. Da dem Helden der Ultimamentalität entsprechend jede Handlungsmöglichkeit offen gehalten werden soll, kann er NPCs sogar in jedem Fall ins Jenseits befördern. Selbst, wenn sie zur Lösung der Haupthandlung notwendig sind. Diese Freiheit zeigt sich auch an den Fertigkeiten. Jede Charakterklasse beherrscht jede Fähigkeit. Nur eben unterschiedlich gut. Ein Magier wird sich kaum mit einer schweren Eisenrüstung schützen können, er darf es aber versuchen. Ebenso kann jeder Ritter ruhig einige Zauberformeln in den Bart nuscheln. Mit einem (vermutlich unerfreulichen) Fehlschlag muss er jedoch rechnen. Das Kampfsystem geht wie gewohnt in



Städte und Dungeons sind nicht mehr wie in Daggerfall zufallsberechnet.

Echtzeit vonstatten. Allerdings verfügt jede Waffe nun über drei verschiedene Werte, welche die unterschiedlichen Schlagarten symbolisieren. Per Maus entscheiden Sie, ob Sie etwa ein Schwert zum Schwingen, Stoßen oder Schlagen verwenden wollen. Ihrem Gegenüber (vermutlich einem von 200 Monstern) fügt eine erfolgreiche Attacke, dem jeweiligen Waffenwert entsprechend, mehr oder minder schweren Schaden zu. Das Magiesystem teilt sich in sechs Schulen auf. Dazu gehören neben dem Üblichen auch Disziplinen wie Alchemie oder Spruchkunde. Mit Hilfe letzterer basteln Sie eigene Zauber.

Im Vergleich zu Genrekollegen trumpft Elder Scrolls III vor allem grafisch auf. Bethesda will die Rollenspiele vom Fluch der mäßigen Optik befreien und hat eine Engine in aktueller 3D-Shooter-Qualität zusammengezimmert. Ihre Hardwaregefräßigkeit stellt noch ein Problem dar (Minimum-Anforderung (!): PIII/500). Da der Erscheinungstermin erst gegen Ende 2001 liegt, dürfte dies bei der rasanten PC-Entwicklung schon wieder relativ normal sein. **(vs)**



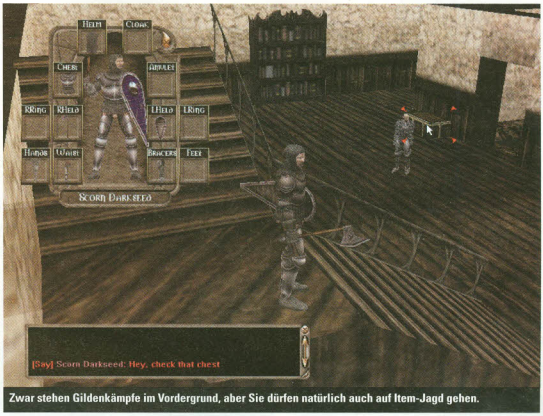
Alle Charaktere sollen Lippensynchron sprechen.

SHADOWBANE

SPIELFAKTEN

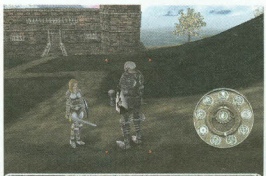
- **Hersteller:** Wolfpack Studios
- **Genre:** Online-Rollenspiel
- **Termin:** August 2000
- **Internet:** http://www.shadowbane.com/
- **Besonderheiten:** Online Rollenspiel für Mac und PC ■ 21 Klassen ■ Shards stellen unterschiedliche Welten dar ■ keine langen Update-Downloads ■ browserähnliches Prinzip

Gehören Sie zu der gewalttätigen Rollenspielersorte? Hauen Sie gerne andere Ultima- oder Everquest-Fans über's Ohr oder auf den Kopf? Dann können Sie sich in Shadowbane so richtig austoben...



Zwar stehen Gildenkämpfe im Vordergrund, aber Sie dürfen natürlich auch auf Item-Jagd gehen.

Fünf Generationen sind vergangen, seit der All-Vater über die Welt von »Shadowbane« herrschte. Nun liegt das Land in Trümmern. Ständige Finsternis, wilde Naturgewalten, tödliche Krankheiten und schreckliche Hungersnöte plagen die Bevölkerung. Diese Voraussetzungen sind der ideale Nährboden für aufstrebende Warlords, welche das Reich in ihrer Machtgier in langwierige Kriege stürzen. So brutal wie das klingen mag, bietet Shadowbane damit den idealen Anlass für »Player vs Player«-Kämpfe (PvP) – für die Entwickler von Wolfpack Studios ohnehin der Grundstein eines jeden Online-Rollenspiels. Demnach dreht sich alles um die Auseinandersetzungen zwischen den Gilden, welche mit Politik, Intrigen und nackter Gewalt einander um ihren Einfluss zu bringen versuchen. Die Gruppierungen beherrschen dazu ganze Landstriche, samt den darauf gelegenen Ortschaften. Sie können eigene Gebäude errichten oder Stadtwachen zum Schutz der heimischen Gestade rekrutieren. Wirklich sicher ist man in der Welt von Shadowbane nämlich nirgendwo. Auch in der eigenen Ortschaft kann einem ein Meuchelmörder den Lebensfaden zerschneiden. Das auf Erfahrungsleveln basierende Fertigkeitssystem kennt folglich auch keine friedfertigen Fähigkeiten wie Backen oder Schneidern (siehe »Ultima Online«), sondern fokussiert Zauber- und Waffenbeherrschung. Darauf baut wiederum der Kampfmodus auf: Um die Einwirkung von Lags zu mindern, greifen Sie Ihre Widersacher per Mausklick an, dann erfolgt das eigentliche Gemetzel aber auf der Grundlage Ihrer Attribute und nicht der Qualität Ihrer Internetverbindung. Zwar soll es Server in der ganzen Welt geben. Die dienen jedoch weniger der Zugriffsgeschwindigkeit, denn sie entsprechen nicht den von Ultima gewohnten Shards. Vielmehr bietet jeder einzelne Server ein eigenständiges Königreich. Sie können mit Ihrem Helden zwischen diesen hin und her reisen. Außerdem beheimaten diese Länder unterschiedliche Rassen. Spielbar für Sie sind neben Menschen auch Zwerge, Elfen, Halbelfen, Irekei (rothäutige Wüstenbewohner), Halbriesen oder Minotauren beziehungsweise Zentauren. Die erlernen wiederum verschiedene Berufe (derzeit 21), welche ihrerseits bestimmte Fähigkeiten mit sich bringen (Disziplinen genannt). Die Individualisierung Ihres Charakters (zum Beispiel Haut- und Haarfarbe, Geschlecht usw.) soll so weitreichend sein, dass es alles bisher dagewesene in den Schatten stellt. **(vs)**



Jede Klasse verfügt über ihr eigenes Magiesystem. Manche basieren auf Mana, andere wiederum auf Reagenzien.



Feurio! Da steht das Lager in Flammen und der nächste Gegner wartet schon.



Sparring: Monster sind quasi Übungsvieh, bevor der Gildenkrieg losbricht.

ANACHRONOX

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** ION Storm
- **Genre:** Rollenspiel
- **Termin:** Herbst 2000
- **Internet:** http://www.anachronox.com

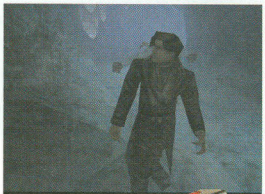
Besonderheiten: Geschaffen von Tom Hall, dem Mitgründer von id-Software und maßgeblichen Entwickler von »indiziert«, »indiziert 2« und »verboten« ■ über 100 Gegner ■ 400 NPCs ■ 3D-Video-Tool »Planet« enthalten.



Die futuristischen Städte sollen an eine Mischung aus Bladerunner und Total Recall erinnern.

Ein Rollenspiel in der Art von Final Fantasy, nur mit einer 3D-Shooter-Grafik. Hört sich gut an? Finden wir auch. Daher haben wir einen näheren Blick auf »Anachronox« geworfen.

Sylvester »Sly« Boots ist der typische Detektiv. Die Geschäfte gehen schlecht, sein Glück hat Ihn verlassen, er steht mit dem Rücken zur Wand, kurz vor dem Abgrund, ist völlig verzweifelt, der Trunksucht verfallen ... na ja, kennt man ja, sowas. Im Gegensatz zu anderen Vertretern seiner Zunft trägt er aber eine noch viel schwerere Bürde: Zum einen lebt er in der futuristischen Stadt Anachronox, was für sich genommen schon schlimm genug ist, zum anderen muss er auch noch herausfinden, welche finsteren Mächte das Universum zerstören wollen. Bei dieser Aufgabe helfen Ihm bis zu drei Partymitglieder, welche Sie alle selbst steuern. Zu sehen bekommen Sie das Ganze aus einer vom Charakterblickfeld unabhängigen Perspektive. Mehr noch, Mr. Boots tägliches Leben wird uns zwischendurch immer wieder durch Filmsequenzen erzählt. Längere Kamerafahrten und flotte Schnitte machen diese Episoden unterhaltsam. Die Sequenzen wurden mit dem Editierprogramm »Planet« erschaffen, welches ION-Storm mit dem Spiel ausliefert. So können Sie selber "Sly-Filme" drehen.



Filmsequenzen in der Spielgrafik machen einen großen Teil des Geschehens aus.

Die Welt von Anachronox besteht aus einer schwer veränderten Engine von id-games. Kämpfe finden aber nicht in Echtzeit statt, sondern in einem rundenbasierten Modus, der am ehesten an Final Fantasy erinnert. So kommt es auf Ihr taktisches Geschick (natürliche Deckung!) und auf Ihre Attributwerte (Macht, Weisheit und Beweglichkeit) an. Sie müssen über hundert verschiedene "Monster" besiegen.

Die Waffenfertigkeiten richten sich nach dem von Ihnen verwendeten Instrumentarium, welches Sie über einen sogenannten Elementor selbst verändern dürfen. Trotzdem ist es natürlich kein 3D-Shootern: Über 400 NPCs bevölkern Stadt und Spiel, alle durch eine komplexe Skriptsprache redselig gemacht. Diese doch recht unterschiedlichen Kreaturen, von Reptilienmenschen bis zu blauen Aliens, leben verteilt über sechs bizarren Welten, die es zu besuchen gilt. Optisch zeichnen sich letztere durch 32-Bit Texturen, realistische Licht- und Wettereffekte aus. **(vs)**



Lippensynchronität gehört zu einen der Selbstverständlichkeiten der bis zur Unkenntlichkeit aufgemotzten id-Engine.

DRAGONFLIGHT

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Grolier Interactive
- **Genre:** Rollenspiel
- **Termin:** voraussichtlich noch im Herbst 2000
- **Internet:** http://pern.grolier.co.uk/home.html
- **Besonderheiten:** Basierend auf den Romanen von Anne McCaffery ■ aufgeteilt in 5 Kapitel ■ über 200 Charaktere ■ erscheint auch für Dreamcast



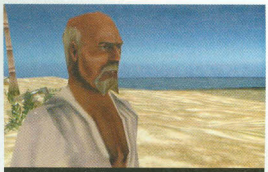
Die Flügel sind nicht zur Zierde da...

Zusammen mit ihrem schuppigen Anhang zieht Anne McCaffery in die PC-Welt ein. Drachenreitende Rollenspielerfans dürfen sich freuen: die Welt von Pern gibt es bald in digitaler Form – zum Nachspielen.



Wer auf Pern von seinem »Hausdrache« redet, meint es zumeist wörtlich.

Die berühmte Drachenwelt-Serie von Anne McCaffrey soll auch als Computerspiel für Ruhm sorgen. Die Idee schwebt den Entwicklern von Grolier Interactive allerdings schon seit einigen Jahren im Kopf herum. Ähnlich wie das gleichnamige Spiel auf dem Amiga verzögerte sich das PC-Projekt um Äonen... Über ein Jahr lang mussten etwa Fans den Stillstand auf Groliers Webseite beobachten, schon befürchtend, das ganze Projekt sei frühzeitig verstorben. Nun fliegen sie wieder. »Sie« sind in diesem Fall der junge Drachenreiter D'kor und sein Drache Smanth. Da es sich in letzter Zeit zu einer wahren Designerkrankheit entwickelt hat, die Hintergrundgeschichte bis zur Veröffentlichung geheim zu halten, können wir nur soviel verraten: der Reptilienjockey muss die Gefahren, die mit dem vorbeiziehenden Roten Stern einhergehen, von seinem Volk abwenden. Außerdem spielt der Konflikt zwischen den progressiven Einstellungen junger Drachenreiter und den konservativen Ansichten der Eltern eine Rolle. Alle Hauptcharaktere (insgesamt gibt es 200) wie auch die in fünf Kapitel aufgeteilte Handlung sollen zwar denen der Bücher nahe kommen, haben ansonsten aber keinen direkten Zusammenhang mit diesen. Dem Versuch, Atmosphäre und Dichte der Romane zu transferieren, fiel auch ein übermäßig ausgeweitetes Kampfsystem zum Opfer, da Pern bis auf die Gefahr der »Thread« eher eine friedliche Welt ist. Zwar dürfen Sie Gegner vernichten, dann aber zumeist in der Luft und eben nur im zum Erzählstil passenden Rahmen.



An den Stränden von Pern: »Der alte Mann und das Meer« oder »Wo die Literaten braten«.



Dragonflight wird vermutlich mit einem Minimum an Kämpfen auskommen.

Dem Rollenspielgenre entsprechend entwickelt D'kor aber eine ganze Reihe Fertigkeiten, die sein Vorankommen erleichtern. Wichtig hierbei auf jeden Fall das Führen von Dialogen. Da es aber derartig viele Charaktere gibt, mit denen Sie ein Pläuschchen halten müssen, wurde auf kompliziertes Skripting verzichtet. Die Gespräche sind linear, jedoch trotzdem entscheidend.

An Schlüsselpositionen des Spiels treffen Sie Entscheidungen, die Einfluss auf das weitere Geschehen haben. Einen Multiplayermodus gibt es bisher nicht, aber das Gerücht, dass ein weiterführendes Projekt in einem ausschließlichen Mehrspielerableger gipfeln soll, ist bislang nicht aus der Welt geschafft, sprich dementiert worden. **(vs)**



WIZARDS & WARRIORS

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Activision
- **Genre:** Rollenspiel
- **Termin:** Herbst 2000
- **Internet:** www.activision.com/games/wizards
- **Besonderheiten:** Von D.W.Bradley ■ Echtzeit und rundenbasiert ■ sechsköpfige Party ■ 10 Rassen ■ 15 Klassen ■ 35 Fähigkeiten ■ 60 Charaktereigenschaften ■ 80 Monstermodelle ■ 300 verschiedene Monsterarten ■ 100 Zauber ■ 120 NPCs ■ 500 Ausrüstungsgegenstände ■ etwa 200 Stunden geschätzte Spielzeit.

Nicht überall, wo Sirtech draufsteht, ist auch Wizardry drin. Der für die letzten drei Teile verantwortliche D.W. Bradley arbeitet an seinem eigene Projekt mit dem verheißungsvollen Namen »Wizards & Warriors«

Wenn Rollenspielwidersacher Namen tragen, die man korrekt nur mit Hilfe von Cut&Paste aus dem Pressetext extrahieren kann, dann ist klar: Altmeister D.W. Bradley hat seine Finger »im Spiel«. Und tatsächlich: Cet Ude D'wa Kahn schimpft sich der finstere Oberschurke seines neuesten Streichs, welcher selber die deutlich leiter merkbare Bezeichnung »Wizards & Warriors« trägt.

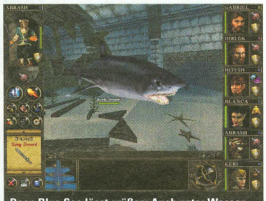
Damit Sie die Vorgeschichte halbwegs durchschauen, gleich zu Beginn eine Auflistung der weiteren Hauptcharaktere: Anephas (Cets Gegenspieler), Kerah (Anephas »engel«ischer Gehilfe), G'Ezerred Ra (von Cet verfluchter Magier) und Erathsmedor (ein netter Drache). Diese illustre Bande ägyptischer Zungenbrecher hat sich im Land Gael Serran eingefunden, um dort einem Heldensixpack das Leben schwer zu machen. Die müssen nämlich nach dem Mavin Sword suchen, damit der weltbedrohende Zwist unter Obengenannten ein Ende findet.

Zu Beginn des Spiels erschaffen Sie zunächst bis zu fünfzehn Helden. Während des Abenteuers können Sie in die Stadt zurückkehren und sechs Recken mit auf Tour nehmen, die Ihnen am passendsten erscheinen. Die Klassen- und Rassenauswahl entspricht (wenig verblüffend) in etwa der von »Wizardry«. So gibt es als mögliche Berufe Priester, Magier, Kämpfer, Ninja, Mönche oder Samurai. Dazu kommen drei Stände, die nur mit der nötigen Erfahrung während des Spiels erlernbar sind, nämlich die Valkyre (ausschließlich weiblich), der Zen Master und der Assassin. Diese vereinen verschiedene Fähigkeiten in einer Person. Ihre Helden gehören Gattungen von Menschen, Zwergen, Elfen, bis zu den dubiosen Gnobbits oder Whiskas an.

Ihre Umwelt, die bis über 200 Stunden-spass bringen soll, sehen Sie aus der »üblichen« Egoperspektive. Die zuerst geplante zusätzliche Kameraansicht wurde während der Entwicklung über Bord geworfen. Ebenso der Multiplayermodus. Ein Großteil der Interaktion liegt, wie gewohnt, auf den Kämpfen (mit über 300 Monstern). Diese tragen Sie nach »Baldur's Gate«-Manier in pausierbarer Echtzeit aus. Das heißt soviel wie: Sie platzieren Ihre magischen wie physischen Attacken und lassen dann die Recken per Knopfdruck aus der Erstarrung erwachen und auf ihre Gegner losprügeln. Wie üblich erhalten Sie für besiegte Gegner Punkte, die auf die 35 klassenspezifischen Fertigkeiten zu verteilen sind. **(vs)**



Zaubern und Gegner vertrimmen dürfen Sie sowohl in Echtzeit als auch im rundenbasierten Modus.


Deep Blue Sea lässt grüßen: Auch unter Wasser lauert Gefahr – wo ist nur die Harpune?


Das Inventar erinnert an gängige Rollenspiele.

POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** SSI Brand/ Mattel Interactive
- **Genre:** Rollenspiel
- **Termin:** Winter 2000
- **Internet:** http://www.poolofradiance.com/
- **Besonderheiten:**

Benutzt die 3rd Edition von D&D ■ 40 Monster ■ über 60 Questen ■ Erfahrungspunktgrenze bei Level 16 ■ 8 Klassen ■ 5 Rassen ■ 100 Zauber

Der erste Teil von Pool of Radiance enthielt damals als erstes Spiel die Regeln der zweiten Edition von Dungeons & Dragons. Passenderweise erscheint nun zur Veröffentlichung der »Third D&D-Edition« der Titel Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor.



Auch, wenn der erste Eindruck an »Baldur's Gate« erinnert, die 3D-Engine von Stormfront bringt das Rollenspielgenre technisch einen guten Schritt voran.



Die Kämpfe finden in einer Echtzeitvariante statt. Alle Akteure sind vollständig dreidimensionale Objekte.

Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor spielt – wie könnte es anders sein – in den Forgotten Realms. Dort sorgt besagtes »Strahlenbecken« unter der Stadt New Phlan für Ärger. 1369, im »Jahre des Handschuhs« verschleudert der Pool nämlich Energiewellen, welche alle Lebewesen in Ihrer Umgebung zu Untoten verwandeln. Dies ist der Einstiegspunkt für Sie und Ihre vier Helden (später bis zu sechs). Die Party durchforstet die unwirtliche Umgebung der zerstörten Elfenstadt Myth Drannor. Hierzu gehören die obligatorischen Zwergenminen, mörderische Sümpfe und von Dunkelelfen besiedelte Gebiete. Auch wenn die Umgebung grafisch zunächst ein wenig an »Baldur's Gate« erinnern mag: Stormfront hat eine eigene Engine entwickelt, die im Gegensatz zu Biowares System mit echten 3D-Modellen arbeitet. Letztere sind äußerst aufwendig und geschmeidig animiert. Sie können die Monster etwa atmen sehen. Manche Ihrer über 40 Gegner sind fast bildschirmfüllend, sprich nehmen frech und selbstbewußt 75 Prozent der Spielfläche ein. Dies bereitet Abenteurern nur optisch viel Freude, denn diese Kolosse dürften im Kampf weniger angenehme Widersacher abgeben. Zumal alle Auseinandersetzungen in Echtzeit ablaufen. Nun ja, mehr oder weniger, denn Sie stellen nach Belieben ein, in welcher Geschwindigkeit das Gemetzel vor sich geht. Nach der Initiativeberechnung verkürzt sich ein grüner Balken über dem Kopf Ihres Helden: Sobald der sein Ziel erreicht, sollten Sie eine Angriffsart gewählt haben, sonst führt Ihr Recke bloß eine Standardparade aus. Auch die bis zu 100 Priester- und Magierzauber müssen Sie entsprechend rechtzeitig auswählen...

Der rote Faden, der sich in Form der Hintergrundgeschichte durch das Abenteuer zieht, gilt mehr als Orientierung, denn als verbindlich abzuarbeitendes Programm. Die über 60 Questen sind nicht nur teilweise optional, sondern dürfen genauso gut erst nach Beendigung des Hauptplots gelöst werden. Ein Multiplayermodus sorgt auch im Netzwerk für Abenteuerfreuden. Bis zu sechs Spieler können an solch einer Partie teilnehmen. **(vs)**

VORSCHAU

PC PLAYER 11/2000 ERSCHEINT AM 4. OKTOBER*

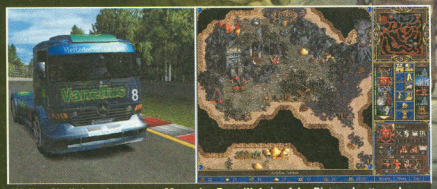
*Abonnenten erhalten das Heft in der Regel ein paar Tage früher.

HERBSTFREUDEN

WIR LIEBEN DIE NOVEMBER-NEBEL!

Ja, die feuchten Schwaden geben uns endlich wieder Gelegenheit, unseren Hobbys nachzugehen: Beispielsweise, um gleich mal mit **Baldur's Gate 2** loszulegen, welches nächsten Monat (hoffentlich) in den Läden stehen wird. Ausgesprochen nett könnte aber auch **Wizards & Warriors** werden (Preview Seite 128). Das neue Rollenspiel von »Wizardry«-Altmeister D.W. Bradley könnte ebenfalls in ein paar Wochen fertig sein.

Nun werden die Strategen ganz missgünstig schauen - brauchen sie aber nicht, denn auch für sie wird gesorgt. Etwa mit Interplays **Star Trek: New Worlds**, wo Sie die Neutrale Zone erobern dürfen. Ebenfalls für Kosmiker geeignet ist **Reach for the Stars**, das nun wirklich kommen soll. Sagt zumindest unsere redaktionseigene Kristallkugel. Das Gleiche gilt für **Sudden Strike**, sagen zumindest unsere Redaktionsberechnungen... Schließlich noch ein Leckerbissen für antike Krieger, denn auch die ersten beiden Teile von **Heroes Chronicles**, bei dem es sich um vier Mini-Strategicals auf Basis der Engine von »Heroes of Might & Magic 3« handelt, sind angekündigt. Leute mit Sinn für schnelle Bewegungen werden sich an **Crimson Skies** erfreuen dürfen, dem Fun-Flieger von Microsoft. Oder auch an **Cold Blood**, einem coolen Action-Adventure um Geheimagenten. Oder gar an **Mercedes Benz Truck Racing**, wo dicke Sterne brummig über die Beton-Bahn brettern.



Wollen Sie lieber einen teuren Mercedes Benz (links) auf der Piste schrotten oder teure Schätze in Heroes Chronicles (rechts) heben?



Huch, wer ist denn das? Wir verraten jetzt nur, dass er ab der nächsten Ausgabe unser Team verstärkt ...

PILGER MARTIN

ECHT ECTS

London, das Herbstmekka der Computerspiele-Industrie: Auch wir pilgern wieder dorthin – genauer gesagt pilgert Martin. Und er pilgert auch nicht wirklich, sondern fliegt, versteht sich. So oder so wird er Ihnen berichten, was sich auf der diesjährigen ECTS an Neuigkeiten bietet. Wir wünschen Martin schon vorab Hals- und Beinbruch sowie qualmende Socken.

SCHÜTZE LARA

DIE CROFT-FIRMA

Klar, die schießwütige Archäologin kennt jeder, aber kennen Sie auch die Firma, die dahinter steckt? Dass Eidos noch andere Mitarbeiter als nur Lara Croft hat und noch weitere bedeutende Spiele außer »Tomb Raider« veröffentlichte, beweisen wir Ihnen im nieseligen November.





COMMANDER BILL

HARTE FAKTEN

Jochens Hardware-Abteilung wird sich mit den entscheidenden Entwicklungen dieser Welt befassen: Er testet MP3-Player und prüft außerdem die neuen Eingabegeräten von Microsoft, darunter den sagenumwobenen »Strategic Commander«. Lesen Sie im nächsten Heft, ob das Gerät hält, was es verspricht ...

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.


DIE WELT IST EINE SCHEIBE...
...UND DU KANNST SIE EROBERN!
DISKWARS
DISKWARS IST DAS SPIEL TAPFERER HELDEN. FÜHRE DEINE STREITMACHT IN DIE SCHLACHT UM DAS SCHICKSAL DER WELT.
www.diskwars.com
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH • Waldstraße 23-D5 • 63128 Dietzenbach
Internet: www.amigo-spiele.de • E-Mail: diskwars@amigo-spiele.de
AMIGO

88% / 90%
PC Action

88% / 90%
PC Joker

90%
Games and More

85%
Gamerport

88%
Gamemania

Kosten Sie Die Unsterblichkeit



Interagieren Sie mit über 70 düsteren Charakteren im mittelalterlichen Prag und Wien sowie im London und New York der Moderne.

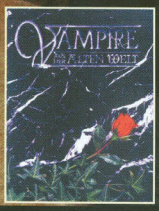


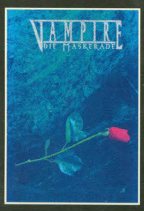
Betreten Sie als Untoter eine Welt der Dunkelheit, in der die Kreaturen der Nacht das Sagen haben.



Laben Sie sich im Einzelspieler-Modus am Nachgeschmack des menschlichen Daseins und bändigen Sie das Tier in sich.

VAMPIRE®
DIE MASKERADE
REDEMPTION™





Redemption ist erst der Anfang...
Wer von Redemption begeistert war und sich weiter in die Welt von Vampire: Die Maskerade wagen möchte, der kann das mit dem gleichnamigen Erzählspiel aus dem Hause Feder & Schwert tun.
Seit fast einem Jahrzehnt wächst der überaus dichte Hintergrund, vor dem die Kainskinder ihr allnächtliches Unwesen treiben. Sei es Vampire aus der Alten Welt, die mittelalterliche Variante des Vampire-Rollenspiels, oder der zeitgenössische Horror bei Vampire: Die Maskerade - die Szenarien und Romane aus dem Hause Feder & Schwert bürgen für Gänsehaut und Dramatik. Wagen Sie den entscheidenden Schritt über die Grenzen Ihres PC hinaus in die unendlichen Weiten Ihrer Phantasie.
Weitere Informationen unter:
www.feder-und-schwert.com
e-mail verkauf@feder-und-schwert.com

Wir veredeln die Wirklichkeit.

www.activision.de

ACTIVISION.

Vampire: Die Maskerade, White Wolf und World of Darkness sind eingetragene Warenzeichen und Vampire: Die Maskerade - Redemption ist ein Warenzeichen von White Wolf Publishing, Inc. © 2000 White Wolf Publishing, Inc. © 2000 Nihilistic Software, Inc. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision. © 2000 Activision, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.