

Schwerter, Zauber, Drachenblut

von Jörn-Erik Burkert

Nachdem Beryland in der Zeit der Drachenkriege schon viele seiner besten Männer verloren hat, schwebt nun ein weiteres Unglück über dem Land. Vor vielen Jahren hatte ein weiser Mann, namens Sullivan den Orden "Brotherhood of the White Rose" gegründet, um Glauben und Lehren der Götter von Beryland zu verbreiten. Ein Teil der Gemeinschaft mißbrauchte die Ziele des Ordens und brachte die Vereinigung schnell ins Zwielicht. Um die Machenschaften zu durchkreuzen, beschloß Sullivan den Orden aufzulösen. Bevor er

grausamen Schicksal zu berichten. Nur ein Held der neun Aufgaben innerhalb von zwölf Monaten löst, kann das Land von seinem Fluch befreien...

Freaks, die den ersten Teil von

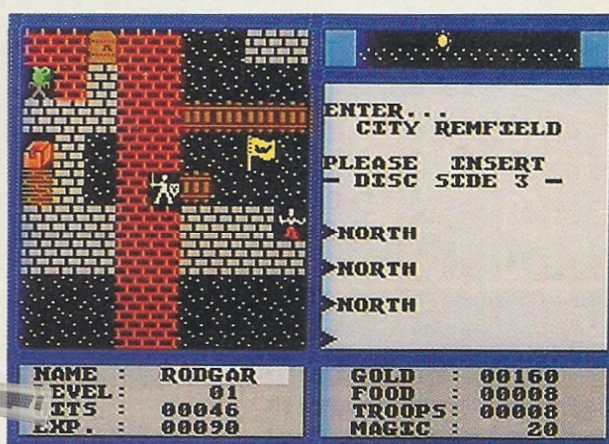
geführten Aktionen protokolliert. Außerdem existiert zur besseren Orientierung ein Koordinatensystem. Während der Reise sollte man mit jedem Wesen kommunizieren, um genügend Infos zur Lö-

Verteidigung ermittelt. Sinkt die Körperkraft auf Null, ist der Held aus dem Rennen und man hat verloren. Das Kampfsystem hat aber auch seine Macken, denn hat der Held einen Feind angegriffen, schlägt der nie automatisch zurück, sondern hält solange still, bis der nächste Angriff durch den Helden erfolgt. Reaktionen durch den Gegner hätten den Spielspaß gesteigert.

Optisch zeigt sich der zweite Teil der Ormus-Saga im Ultima-Look und hat zahlreiche Grafiken für Gegenstände und Monster parat. An Sounds wurde kräftig gespart, was aber ganz gut tut. Die Städte und Burgen sind riesige mehrstöckige Labyrinth und Dungeons, die dem Abenteuerer lan-



Angriff durch verschiedene Monster gehört zum Abenteuer: Spinnen, Werwölfe, Hexen...



In der Stadt kann man Informationen einholen und sich in Gasthäusern ausruhen und stärken

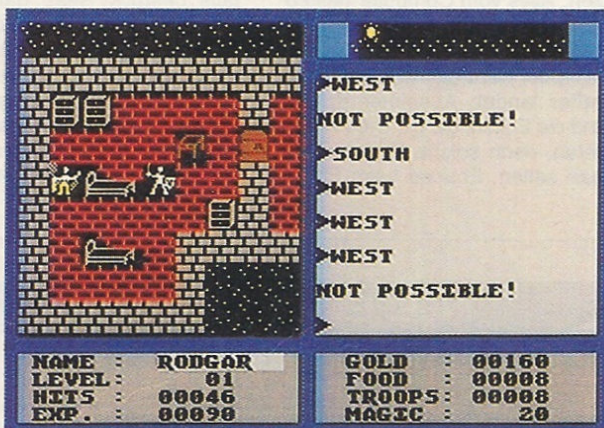
aber dazu kam, wurde er von seinen Widersachern getötet. Die Meuchelmörder übernahmen die Führung der Glaubensgemeinschaft und setzten alles daran, Beryland unter ihr Regime zu bekommen. Die Vorgänge dieser Zeit schrieb ein Ordensmitglied in einem Buch nieder, welches er vor seinem Tod in der Bibliothek der Festung Arbon versteckte. Das Werk war in einer alten Runenschrift geschrieben und hatte den Titel "Ulboore".

Mehr als 80 Jahre später brach ein Erdbeben im östlichen Teil des Reichs das Buch ans Tageslicht und gab den Menschen ein neues Rätsel auf. Perkins, ein Forscher, hörte von dem Fund und begann den Folianten zu untersuchen. Mit seinem Freund Blackmoore sammelte er viele Informationen über alte Schriften und Runenzeichen. Nach einiger Zeit gelang es den beiden die Schrift zu entschlüsseln. In der alten Bibliothek studierten sie dann den Inhalt und erfuhren, daß Sullivan Schutzbefohler der Götter war und für die Entweihung, das Lesen des Buchs, Beryland mit einem Fluch belegt werde. Im selben Augenblick wird Perkins durch einen Feuerball getötet und Blackmoore bleibt nur die traurige Aufgabe, den Beryland-Bewohnern von ihrem

"The Ormus Saga" schon gespielt haben, werden die Geschichte des fernen Fantasy-Reichs Beryland schon zum Teil kennen und sofort wissen, worum es beim zweiten Part des Games geht. Also Ausrü-

sung des Spiels zu sammeln. Außerdem heißt es Augen auf, denn Schätze füllen den Geldbeutel, was Verbesserungen bei Rüstung und Waffen bedeutet. Haut man ab und an einem unliebsa-

gen Spielspaß bescheren, wenn da nicht das Zeitlimit wäre. Da man die Zeit im Nacken hat, muß die optimale Lösungsvariante gefunden werden, was dem Game zusätzliche Spannung verpaßt. Die Optionen fürs Laden- und Speichern der Spielstandes runden den guten Eindruck des Games ab. Sicher kann das Spiel bei Grafik und Ausstattung mit Kingsofts »Die Prüfung« nicht konkurrieren, aber Freunde Ultima-ähnlicher Abenteuer werden bestens bedient. Gespannt darf man auf den dritten Teil des Abenteuers sein, das sich in Vorbereitung befindet. Warten wir's ab!



Ein Schläfchen sorgt für neue Lebenskraft, läßt aber wertvolle Zeit zum Lösen der Mission verrinnen

stung geschnappt und los geht's ins Abenteuervergnügen. Der Spieler steuert den Helden per Joystick als Einzelcharakter durchs vielfältige Beryland. Im Hauptmenü werden alle Aktionen (Reden, Kämpfen, Suchen, Zaubern usw.) zusammengedrückt. Im Status-Mode werden alle Bewegungen und aus-

men Gegenüber eins über die Rube und tötet ihn sogar, bekommt Erfahrungspunkte und kann verschiedene Spells einsetzen. Heilen, Teleportieren oder Verbesserung bei der Verpflegung sind nur ein kleines Spektrum, aus den ca. zwanzig Sprüchen. Beim Kampf wird per Würfelsystem Angriff und

Titel: The Ormus Saga II, Preis: 25 Mark, Vertrieb: Mike Doran Softwareproduktion, Bachfeld 12, 86623 Lamertheim

OMUS SAGA II

64'er
7

WERTUNG von 10

Spielidee

Grafik

Sound

Schwierigkeit **mittel**