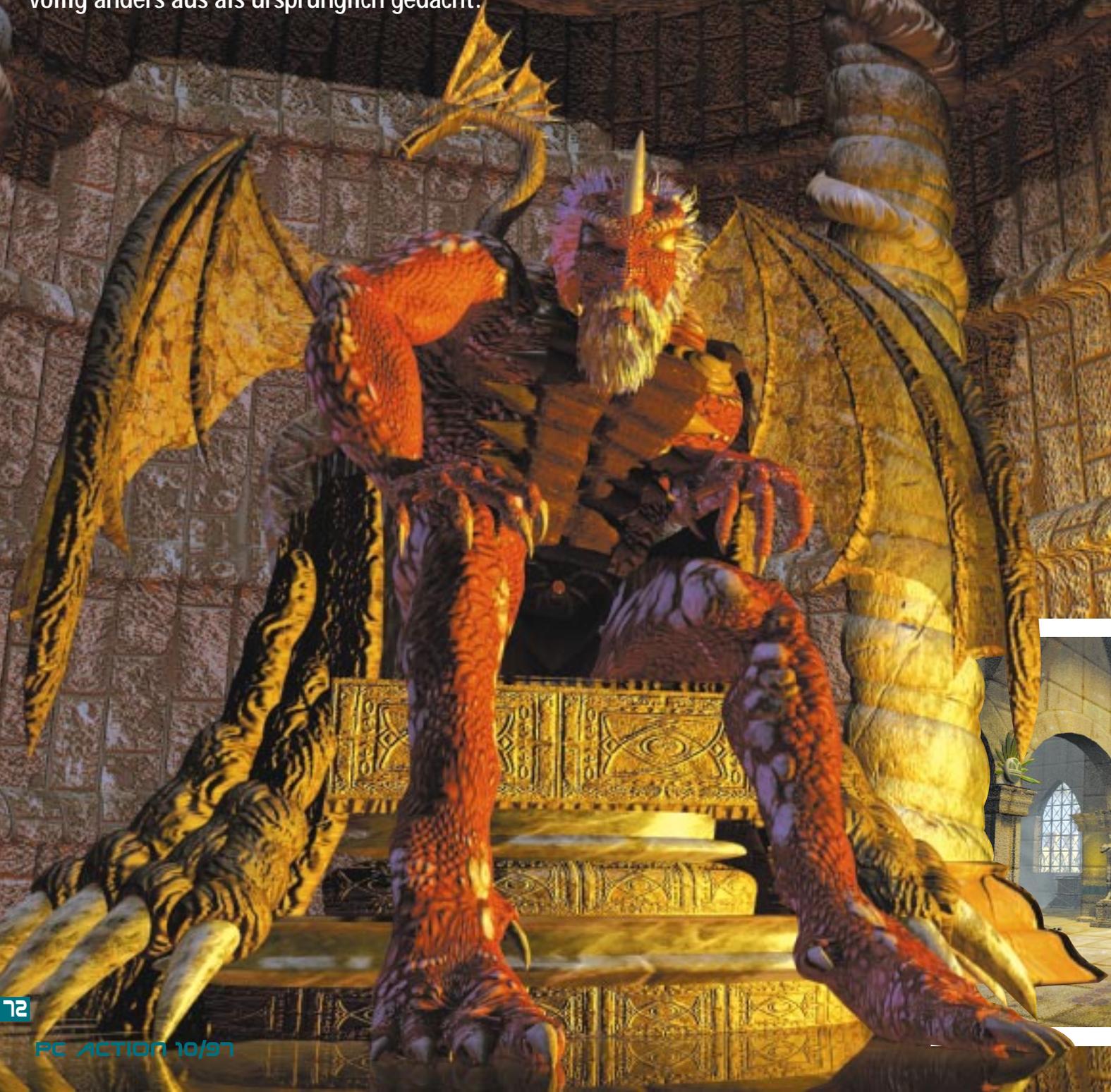


Lands of Lore: Götterdämmerung • Rollenspiel/Adventure

# SAGENHAFT



Schon als vor drei Jahren die ersten Screenshots von Lands of Lore 2 in der Fachpresse auftauchten, war die Erwartungshaltung riesig. Auch wenn so mancher gar nicht mehr daran glauben wollte, in wenigen Tagen ist es schließlich doch so weit. Und wie bei so mancher langen Entwicklung sieht das Endergebnis völlig anders aus als ursprünglich gedacht.





## LANDS OF LORE 1

Schon 1993 war *Lands of Lore* technologisch auf dem neuesten Stand. Obwohl es natürlich noch eine Diskettenversion (14 HD-Disketten) und als Erweiterung ein sog. „Speech-Pack“ für die Sprachausgabe gab, erschien Westwoods erstes Rollenspiel außerdem bereits auf CD-ROM zusammen mit einer lokalisierten deutschen und französischen Fassung. Das SVGA-Abenteuer um die Rettung des Gladstone-Königs Richard führte den Spieler noch als Chef einer vierköpfigen Heldengruppe schrittweise durch eine handgezeichnete Rollenspielwelt. Die verstoßene Verlobte des Königs trat aus Rache in den Dienst der Dunklen Armee und stieß nach dem Studium vieler Mysterien auf die sogenannte Niedermaske. Mit dem mächtigen Artefakt der Alten Götter konnte sie sich als Hexe *Scotia* jede beliebige äußere Form geben. So gelang es ihr, unbemerkt in die Nähe des Königs zu kommen und ihn zu vergiften. Der Spieler wurde auf die Suche nach einem helfenden Elixier geschickt und sammelte auf der gefährlichen Reise alle nützlichen Informationen über die Niedermaske und ihre Besitzerin. Durch Mut und Erfahrung konnte die Hexe schließlich besiegt werden. Doch kurz vor ihrem Tod übertrug *Scotia* ihrem unwissenden Sohn *Luther* einen Teil der mächtigen Magie der Ahnen-Götter. Seitdem verwandelt sich der junge Mann unkontrolliert in eine kleine Echse oder ein riesiges Monster und wandert auf der Suche um Hilfe durch die Welt von *Lands of Lore*. Jahre nach diesen Ereignissen ist es *Luther*, den man 1997 aus der Ich-Perspektive auf dem Weg begleitet, sich vom Fluch seiner Mutter zu befreien.



Im Gegensatz zu anderen Genres fristeten Rollenspiele in den letzten Jahren ein recht freudloses Dasein. Grund dafür sind die langen Entwicklungszeiten und die komplizierten Zusammenhänge, die in einer frei begehbaren Welt programmiertechnisch zu bewältigen sind. Außerdem gab es in der Vergangenheit nur eine begrenzte Zahl an Käufern. Rollenspiele waren Nischenprodukte. Mit viel Enthusiasmus (8.000 Mannstunden verschlang allein das Beta-Testing) und einer kreativen Vision mach-

ten sich die Westwood Studios unter der Leitung von Executive Producer Louis Castle dennoch auf, die Hürden der langen Entwicklungsphase zu nehmen. Ähnlich wie Blizzard mit *Diablo* in Sachen Action und Multiplayer einen neuen Rollenspiel-Weg ging, schöpft Westwood aus den interaktiven Möglichkeiten modernen Spieldesigns und wandte sich von starren Regel-Systemen ab, hin zu mehr spielerischer Freiheit. Das bedeutet allerdings nicht, daß auf klassische Rollenspiel-Elemente verzichtet wurde. Vielmehr hat

man sie geschickt versteckt in den Spielverlauf integriert.

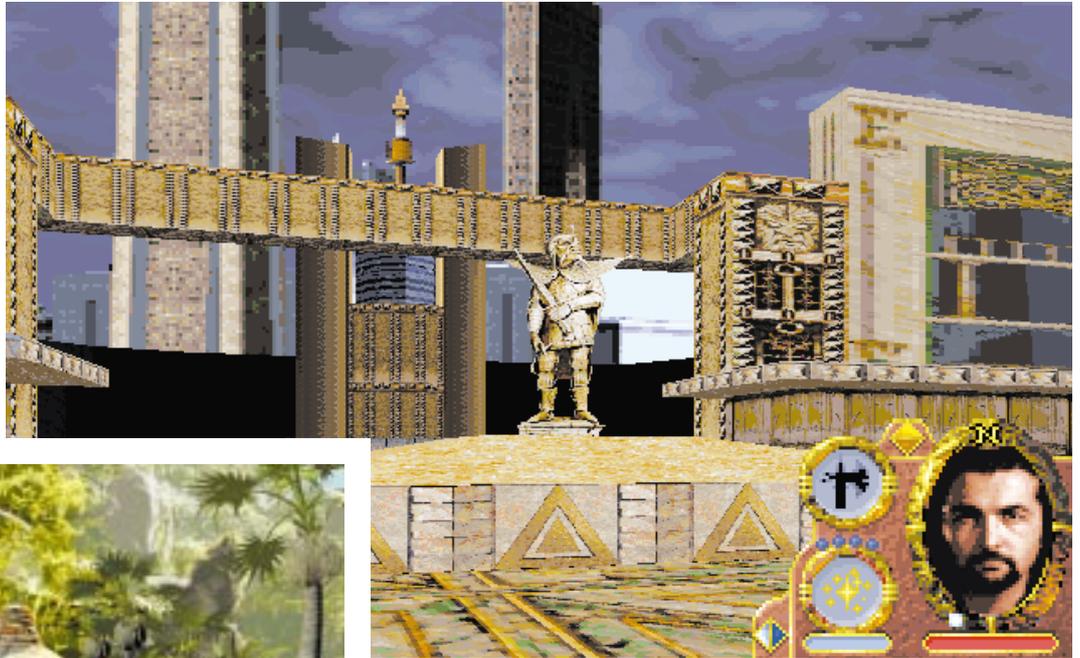
### Die Freiheit des Geistes

*Luther* ist in seinem Tun und seinen Entscheidungen völlig frei. Je nachdem, wie man die Suche nach der Heilung des lästigen Fluches angeht, entwickelt sich das weitere Spiel, das sich dem eigenen Stil anpaßt. *Luther* kann verständnisvoll und vorsichtig auftreten, mit jedermann versuchen, gut Freund zu werden, oder aber auch als bössartiger und rücksichtsloser Rächer durch die Lande ziehen,

An spielentscheidenden Stellen schaltet die 3D-Engine in gerenderte Standbilder. Von dort aus klickt man sich weiter (links unten). Westwoods clever ausfaltbares Inventory-System stört mit VGA-Look das Gesamtbild.



Die versunkene Stadt der Ahnen steigt aufgrund Luthers Bemühungen wieder aus den Fluten empor (unten). Dort hofft der geplagte Held, weitere Informationen über die Heilung seines Fluches zu finden (rechts).



Faszinierende Farbenspiele gibt es immer wieder in den erzählenden Videos und den schrittweise verknüpften Standbildern zu sehen.



Kreativer Prozeß: Die letzte Gestalt des Drarakels unterscheidet sich deutlich von den ersten Entwürfen.

um endlich Frieden zu finden. Sieben unterschiedliche Spelausgänge lassen erahnen, wie verwoben die Zusammenhänge sind. Da Luther von Beginn an Waffen, Rüstung und magische Energie besitzt, ist es dem Spieler jederzeit freigestellt, als Kämpfer oder Magier aufzutreten. Und je nachdem, in welchem Umfang er diese Möglichkeiten nutzt, gestaltet sich seine Umwelt. Wird eifrig von Schwertern, Äxten und Bogen Ge-

brauch gemacht, generiert die Software an anderer Stelle immer wieder neue Monster und Gegner. Konzentriert man sich auf den Einsatz von Magie, gibt es weniger gefährliche Kampfsituationen, aber so manches Problem mehr zu lösen. Stichwort Rätsel: In LOL 2 bekommt man es mit keinen kryptischen Denkspielchen zu tun, alle „Rätsel“ sind Problemstellungen, die sich aus der Interaktion mit der Spielumgebung ergeben. Wie

komme ich über den Fluß, erreiche ich das obenliegende Fenster, komme an der Wache vorbei? Zum Teil gibt es sogar mehrere Lösungswege, was auch durch Luthers Verwandlungsformen bedingt ist. Als kleine Echse kann er durch enge Spalten flitzen und als Biest riesige Felsblöcke zur Seite schieben.

### Neues KI-System

LOL 2 wird erstmals über Westwoods neues System zur Steuerung Künstlicher Intelligenz verfügen. Das Verhalten aller Kreaturen wird hierbei durch acht Parameter wie Hunger, Angst oder Lebenskraft gesteuert. Zudem verfügen NPCs über eine sogenannte „line of sight“. Das heißt, alles in ihrem optischen Wahrnehmungsbereich liegende geht in die Verhaltenssteuerung mit ein. Beispielsweise kann man von einer Bestie solange verfolgt werden, bis man sich hinter einem Felsbrocken oder Busch versteckt. Konversation wird hingegen vornehmlich als erzählerisches Mittel eingesetzt. Trifft Luther auf plauderwillige Charaktere, kann das Gespräch nur durch das Überreichen von Gegenständen oder das Ziehen der Klinge beeinflusst werden. Bei über 100 magischen Gegenständen mag das ausufernd wirken, aber Westwood hält sich dabei strikt an logische Zusammenhänge. In der riesigen Schöp-

fung von LOL 2 ist dies auch nötig. Bis zu seiner Erlösung durchreist Luther 20 verschiedene Welten, die zum Teil noch in Unter-Levels aufgeteilt sind. Eines der Dschungelgebiete zum Beispiel ist, im Verhältnis gesehen, vier Quadratkilometer groß. Da ist man zu Fuß schon eine ganze Ecke unterwegs, kann sich aber dank der Spiellogik auf seinen gesunden Menschenverstand verlassen. Trotzdem benötigte der



### VERGLEICH

So wie Diablo in einigen Punkten mit Actionspielen verglichen wird, darf für LOL 2 auch ein Blick ins Adventure-Genre getan werden. Schließlich handelt es bei Westwoods neuestem Streich in spielerischer Hinsicht nicht um einen direkten Nachfolger des ersten Teils. LOL 2 nimmt dem oftmals als strikt empfundenen Rollenspiel-Reglement geschickt seinen Schrecken und erleichtert den Zugang zu diesem Nischen-Genre, ohne auf dessen klassische Spielelemente zu verzichten. Kein Spiel hat in den letzten Jahren die Charakterbezogene Fantasy-Thematik überzeugender und atmosphärischer umgesetzt.

LOL: Götterdämmerung .....	92%
Wizardry Gold .....	80%
Betrayal in Antara .....	80%
Daggerfall .....	79%
Wizardry Nemesis .....	71%



**HAUPTDARSTELLER**

**Luther:** Nach seiner Festnahme in Gladstone flieht der 26jährige Ziegenbart Luther, um das Drarakel, den Beobachter der Welt, aufzusuchen. Von ihm erhofft sich Scotias Sohn Hilfe, um seinen Verwandlungsfluch endlich loszuwerden. Ganz nach Willen des Spielers hat Luther auch eine böse Seite, die jeden anderen Charakter im Spiel verletzen oder gar töten kann, Freunde können stets zu Feinden werden. Anfangs hat Luther auf die zufälligen Verwandlungen keinen Einfluß, was den Fortgang seiner Suche manchmal erschwert. Im weiteren Verlauf des Spiels aber erhält man Gegenstände und Wissen, womit dieses Problem einigermaßen in den Griff zu bekommen ist. Aber nur mit einer gehörigen Portion Ahnen-Magie kann sich Luther endgültig von seinem Schicksal befreien. Die aber gibt es nur in Form des wiedergeborenen Gottes Belial, den Luther töten muß, um in den Besitz von dessen Energien zu kommen.



**Dawn:** Die attraktive 32jährige Dawn ist die Hofmagierin des Königreichs Gladstone. Sie hat von Belials bevorstehender Wiedergeburt Wind bekommen und setzt alles daran, die Reinkarnation des Bösen zu verhindern. Dabei erfährt sie von Luthers Problem und seiner schicksalhaften Verknüpfung mit Belial. Je nach Verhalten des Spielers wird Dawn Luthers Pläne unterstützen oder durchkreuzen.



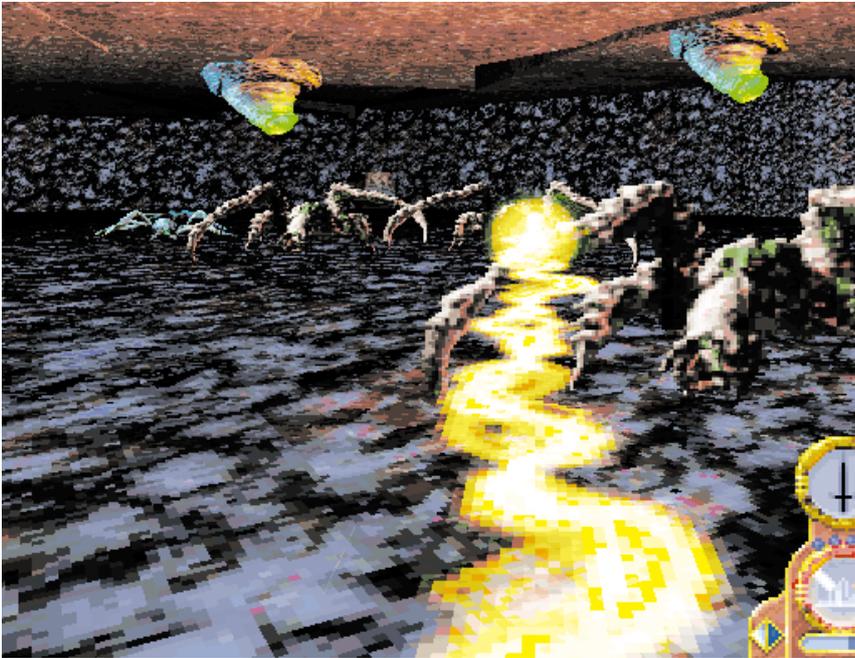
**Bacatta:** Der vierarmige Recke ist Dawns Beschützer und über zwei Meter groß. Entsprechend den Nachforschungen der Mystikerin wird er Luther freundlich oder feindlich entgegnetreten.



**Belial:** Belial ist ein Ahnen-Gott, der dem Bösen verfallen ist. Als sein Spielzeug auf Erden hatte er sich die Rasse der Dracoiden ausgesucht, die er mit mächtigen Waffen und Zaubern ausrüstete, um Zwietracht zu säen. Von den anderen Ahnen-Göttern zur Ordnung gerufen, trieb Belial unbeeindruckt weiterhin sein teuflisches Spiel. Schließlich beschloß der Rat der Götter, Belial hinzurichten, und wählte das Drarakel als Vollstrecker. Im Angesicht seines Todes ersann Belial einen Plan, der ihn wiederauferstehen lassen sollte. Er schuf ein riesiges Untier, das ihn wiedergebären sollte.

**Drarakel:** Nach Belials Tod entschwanden die Ahnengötter von dieser Welt, und ihre gewaltige Heimstatt versank in den tiefen Fluten des Meeres. Das Drarakel jedoch verließ den südlichen Kontinent und ließ sich nahe des Königreichs Gladstone nieder, um weiter über alle Geschehnisse zu wachen. Hin und wieder gab es den dortigen Bauern landwirtschaftlichen Rat und traf Vorhersagen über das Wetter. Im Laufe der Zeit aber verlor sich das Wissen der Menschen um die Existenz des Drarakels und der Ahnengötter. Nur das Drarakel wacht weiterhin.





Die 3D-Engine ist bisher einmalig im Rollenspiel-Genre (links), aber auch, wie bewegte Videos „eingestanz“ werden, ist sehenswert.



Im Spiel auffindbare, sprechende Steine erzählen von der Vergangenheit der Ahnen-Götter. Hier streiten Belial und das Drarakel.

schnellste Westwood-Tester immer noch dreieinhalb Stunden, um alles wichtige einzusammeln, alles richtige zu tun und von einem Ende des Spiels zum anderen zu rennen. Zum Vergleich: Den ersten Teil absolvierte man in nur 45 Minuten. Ein wirklich guter Spieler dürfte damit mindestens 40 Stunden beschäftigt sein, die durchschnittliche Spieldauer setzt Westwood jedoch bei 120 Stunden an.

**Visuelle Vision**

Das mag auch daran liegen, daß LOL 2 derart viel fürs Auge und Spielgefühl zu bieten hat, daß man einfach gerne durch den Dschungel oder die eisigen Höhen des Gebirges streift. In der Tat bietet jede der zwanzig Welten eine beeindruckende visuelle Bandbreite und großen Detailreichtum. Teilweise muß die 3D-Engine dabei 400 Texturen pro Einzelbild

bewältigen und schafft es auch, dank MMX-Befehlssatz, ausreichend flüssig zu bleiben. Die grafische Opulenz ist auch der Grund, weshalb Westwood grundsätzlich ohne 3D-Beschleunigung arbeitet. Keine derzeit verfügbare 3D-Karte kann diese Menge verarbeiten, einige der Texturen sind sogar 512x512 Pixel groß. Trotzdem bastelt man derzeit aufgrund der allgemeinen Nachfrage an einem 3D-Patch. Dieser wird zwar der Engine höhere Frame-Raten beschern, ihr aber leider auch die Pracht nehmen. Viele Texturen müssen dafür speziell heruntergerechnet werden. Richtig leistungsfähig präsentiert sich die Videoeinbindung. Abgesehen von den einzigartigen Filmsequenzen überzeugt auch das Einstanzen bewegter Videobilder in gerenderte Standbilder und sogar die 3D-Engine. Insgesamt hat man so bei einer Kompressionsrate von 100:1 über drei Stunden Filmmaterial auf die vier CDs gebannt. Kaum vorstellbar, wenn man die 160 Minuten Musik und Soundeffekte hinzurechnet.

**Christian Müller**



**KOMMENTAR**

» Alle Achtung! Spätestens jetzt dürfen sich die Westwood-Entwickler das Prädikat „Besonders wertvoll“ anheften. Besonders wertvoll, meine ich, im Sinne einer Weiterentwicklung des Spielspaßes durch eine Konzentration auf das Zauberwort Gameplay. Schon C&C zeigte vor zwei Jahren, welchen Effekt die Vermischung unterschiedlicher Genre-Elemente und eine kreative Neudefinition haben kann. Festgelegte Spielformen wurden einem Spielspaß-Diktat unterworfen. Ebenso bei LOL 2. Der typische PC-Rollenspieler der frühen 90er Jahre wird sich bei der gewählten Darbietungsform vielleicht nicht auf Anheb wiederfinden, aber schlußendlich doch nichts vermissen. Dafür aber dürfen sich alle, die das zähe Auswürfeln eines Spielcharakters oder ein schwer durchschaubares Kampf- oder Magiesystem bisher abschreckte, auf ein tolles und leicht zugängliches Spielerlebnis freuen. Sicher, die Grafik-Engine arbeitet nicht ausschließlich mit Polygonen, sondern skaliert hochauflösende Bitmaps. Eine ausschließliche 3D-Engine mit derartigem Detail- und Farbenreichtum und den gebotenen dynamischen Lichteffekten aber würde heutige PC-Performance noch deutlich übersteigen. Aus eigener Erfahrung kann ich außerdem sagen, daß man durch Story, Optik und Sound binnen weniger Minuten derart an das Geschehen gefesselt ist, daß daran kein Gedanke mehr verschwendet wird. Und das schaffte bisher kein 3D-Actionspiel, selbst nicht mit D3D-Beschleunigung. Für mich persönlich ist Lands of Lore: Götterdämmerung jedenfalls die Überraschung des Jahres. «

Mindestens:	Pentium 60, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM	
Empfohlen:	Pentium 166 MMX, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95	
Technik:	VGA, SVGA/SB, General Midi/MMX, D3D geplant	
Multiplayer:	keine Multiplayeroption	
Handbuch:	deutsch	Sprache: deutsch
CD/HD:	372 MB/120-320 MB	Preis: ca. DM 100,-
Hersteller:	Westwood/Virgin	Veröffentlichung: Oktober
Grafik:	89%	Sound: 93%
Genre:	Rennspiel, Adventure	

**92%** — Spielanteile:

- Action
- Rätsel
- Strategie
- Wirtschaft

Einzelspiel — Multiplayer

» Göttliches Abenteuer, nicht nur für Rollenspiel-Fans «