



UNDERMASTER ANGESPIELT

Undermaster

22.11.2013

Undermaster angespielt

Erste Schritte

Das Spiel Undermaster beginnt mit einem Blick auf ein kleines, aber feines Verlies. Ein einsamer Erdwichtel tappt durch die Gänge. Man hört geheimnisvolle Geräusche, wie in einer Tropfsteinhöhle. Hier und da hallt ein gruseliges Lachen durch die Gänge.

Wir bekommen die erste Aufgabe: Locke mehr Erdwichtel an. Dazu nehmen wir die Spitzhacke und markieren eine Felswand. Per Doppelklick greifen wir uns den Erdwichtel und setzen ihn an dieselbe Stelle.

Besonders süß: Wenn man sich einen Erdwichtel greift, kichert dieser als hätte man ihn gerade gekitzelt. Der Erdwichtel beginnt dann sofort, eifrig die Felswand einzureißen. Er verlegt auch gleich noch die Bodenplatten.

Mehr Erdwichtel

Nun ist genug Platz für einen zweiten Bettkasten mit Stroh. Mit der neuen Schlafgelegenheit kommt auch Verstärkung in Form eines zweiten Erdwichtels. Doch Schlafen ist ja nicht das einzige Bedürfnis der unterirdischen Bewohner. Also wird jetzt eine Küche in Angriff genommen. Dasselbe Spiel: Spitzhacke anklicken und die Erdwichtel in Stellung bringen.

Während die beiden die Felswände zerhacken, können wir uns etwas umschauen. Es gibt bereits einen tollen Thronsaal mit atmosphärischer Beleuchtung. Das wäre auch für den Schlafraum der Erdwichtel schön. Die Deko-Auswahl ist noch nicht sehr groß, da wir noch am Anfang des Spiels stehen. Aber zwei Wandfackeln und zwei Feuerkörbe können wir uns locker leisten.

Ab ins Schlafgemach der kleinen Arbeiter und schon ist eine weitere Aufgabe erledigt, für die wir Punkte und andere nützliche Items bekommen.

Inzwischen ist auch die Küche fertig. Dort stellen wir noch eine Feuerstelle hinein und schon kocht der erste Erdwichtel Gemüsesuppe für alle.



Erdwichtel bei der Arbeit

Die Wohlfühlfaktoren

Damit sich die Bewohner in unserem Verlies so richtig wohl fühlen, wäre ein Esstisch nicht schlecht. Den kann man in einer Werkstatt herstellen. Gesagt getan – unsere Erdwichtel schlagen den nächsten Raum in den Fels.

Durch den Bau der Küche haben wir bereits die richtigen Bodenplatten erspielt. Wenn die Werkstatt fertig ist, kommt der erste Troll in unser Verlies. Trolle sind in Udermaster für die Werkzeugherstellung zuständig. Somit können wir jetzt auch einen Esstisch in Auftrag geben.

Das ist aber noch lange nicht alles: Wie wir erfahren, sind die Erdwichtel gläubig. Ein Schrein in ihrem Schlafraum ist daher das beste Motivationsmittel, um ihren Fleiß anzukurbeln. Inzwischen sind einige Erdwichtel müde vom vielen Felshacken. Sie ruhen sich abwechselnd in ihren Bettchen aus.

Auch die Ruhezeiten können wir verkürzen – Dafür brauchen wir einen „Schwarze-Mann-Schrank“. Mit diesen ungewöhnlichen Dingen kennen wir uns natürlich nicht gut aus, deshalb muss das Ganze erst einmal erforscht werden. Das dauert nur 5 Minuten und schon kann es weiter gehen. Unser Troll kann nun die Teile für den „Schwarze-Mann-Schrank“ herstellen. Per Mausclick setzen wir sie zusammen und stellen das vollendete Möbelstück ins Schlafzimmer. Somit sind wir schon in Level 8 angekommen.



Troll an der Werkbank

Udermaster Allgemeines

Udermaster ist ein Rollenspiel mit viel schwarzem Humor. Es entführt die Spieler in die Unterwelt, die ihre ganz eigenen Regeln hat. Es gilt herauszufinden, wie man am besten die sagenumwobenen Gestalten in Udermaster in sein Verlies lockt.

Hilfe bekommt man dabei von Igor dem treuen Diener. Dieser spart nicht mit Schmeicheleien und verrät hin und wieder wichtige Details zu den Erdwichteln, Trollen und Goblins.

Für ein buntes Treiben im Dungeon braucht es nämlich viele verschiedene Gestalten. Goblins können z.B. tolle Dinge für die

Werkstatt erfinden – Hexenmeister liefern das nötige Wissen.

Was die Vampire und die Dämonin Sukkubus in Udermaster anstellen, das wird an dieser Stelle noch nicht verraten.



Vampir und Sukkubus

