

Neuer Name für Greyhawk

Temple of Elemental Evil

Epische Breite und taktische Tiefe: In der D&D-Welt Greyhawk bekämpfen Sie rundenweise mit bis zu fünf Fantasy-Heroen eine finstere Königin.



WWW
www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Kurz vor dem Ende des Sumpfes springt die Monsterkröte aus dem Brackwasser. Zwar pfeift unser Heldentrupp schon auf dem letzten Loch – aber es bleibt keine Wahl: Attacke! Grimwald der Zauberer jagt dem fiesen Frosch eine Ladung

magischer Pfeile entgegen. Oh Schreck! Mit lautem Knall wickelt das Biest seine Zunge um Ivanhoe, unseren Bogenschützen, und setzt ihn vorübergehend schachmatt. Pantera die Priesterin verdoppelt ihre Größe – dadurch ist sie nahezu un-

verwundbar und richtet mehr Schaden an. Den entscheidenden Schlag teilt jedoch Paladin Peter aus: Er schickt das Untier in die Amphibienhöhle. Und wir wenden uns neuen Abenteuern in **Temple of Elemental Evil** (früher **Greyhawk**) zu.

Bei einem Vor-Ort-Besuch konnten wir eine Beta-Version des Rollenspiels von Troika Games (**Arcanum**) ausführlich anspielen. Das Programm ist wie **Baldur's Gate 2** im **Dungeons & Dragons**-Universum angesiedelt, allerdings in einem anderen Abschnitt. Statt Sie in die Forgotten Realms zu versetzen, sind Sie in der Greyhawk-Welt unterwegs. Die ist etwas weniger fantastisch, dafür deutlich mittelalterlicher als das Szenario im Bioware-Klassiker. Ihren Heldentrupp mitsamt Ausrüstung und Zaubersprüchen brauen Sie grundsätzlich aus den gleichen Zutaten wie im Vorbild; allerdings basiert das Troika-Spiel auf der neuesten Version 3.5 des **D&D**-Regelwerks.

Ort alles Schlechten

Die Handlung des Spiels dreht sich um den »Tempel des abgrundtief Bösen«, wie der Titel von **Temple of Elemental Evil** auf Deutsch hieße. Eigentlich sollen Sie eine simple Rettungsaktion nahe des riesigen Heiligtums durchführen. Dann stellt sich jedoch heraus, dass in dem Gemäuer eine missgünstige Königin unbekanntem Ursprungs haust. Die Entwickler versprechen, dass sich die Story



Ein Zauberer attackiert den fiesen Ork per magischem **Meteorschlag**, und unser Paladin kümmert sich wenig später um den Oger (oben).



Obermotze wie der **Feuerdämon** schützen sich per Zauberschild.



Unser Magier lässt seinen **Kettenblitz** auf einen Trupp Feindpilze los.

weitgehend Ihrem Spielstil anpasst. So gibt es nicht nur mehrere Schlusssequenzen. Auch der Anfang der Kampagne hängt von der Gesinnung Ihrer Helden ab. Wer mit einem guten Team antritt, startet auf dem Land und steht der Bevölkerung gegen Monster bei. Wer

sich allerdings für einen bösen Trupp entscheidet, muss zu Beginn erst mal brave Wachleute meucheln. Die Entwickler schätzen, dass durchschnittliche Spieler allein mit der Hauptkampagne um die 50 Stunden beschäftigt sind; dazu kommen unzählige Nebenquests.



Die **Skelettkrieger** in den Katakomben sind nur in Massen eine Gefahr.

Der nächste, bitte

Beim Kampfsystem setzen die Entwickler auf Rundenschlachten. Zwar laufen Ihre bis zu fünf Heroen in Echtzeit übers Gelände, aber sobald ein Monster auftaucht, pausiert das Geschehen, und Sie erteilen in aller Ruhe Ihre Befehle. Am oberen Bildschirmrand zeigen markierte Porträts von allen Beteiligten, in welcher Reihenfolge Freund und Feind zuschlagen. Außerdem verrät Ihnen ein Balken links, über welche Möglichkeiten Sie verfügen: Grün bedeutet, dass Sie noch ausreichend Aktionspunkte zum Angriff haben. Gelb hingegen zeigt, wie viele Schritte Sie noch gehen können.

Beim Anspielen fanden wir das System erst gewöhnungsbedürftig. Nach gut einer Stunde kamen wir aber prima klar und konnten die Vorteile nutzen: Übersicht und taktische Tiefe selbst bei vielen Gegnern.

Bewegte Helden

Auf Ihrer Abenteuerreise erkunden Sie Dörfer wie das mitten in den Kron-Hügeln gelegene Hommlet, gelangen zur Stadt Verbobonc bei den Lortmil-Bergen und in den dunklen Gnarley-Wald. Die Landschaften sind handgezeichnet, wirken aber nicht ganz so liebevoll wie in **Baldur's Gate 2**. Dafür sieht der Heldentrupp zeitgemäßer aus. Die Figuren bestehen aus Polygonen und bewegen sich recht lebensecht. Einige Steuerungselemente übernimmt Troika fast unverändert aus dem Vorbild von Bioware. Etwa die Gebietskarte: Die klärt automatisch den Nebel über erkundetem Terrain auf. Eine Weltkarte zeigt außerdem, welche Ortschaften Sie bereits erkundet haben. Sie bereits erkundet haben. Ein Extra basteln die Entwickler

Das Kampfsystem



Bei Feindkontakt schaltet das Programm in den Rundenmodus. Der **gelb-grüne Balken** links verrät, wie oft Sie pro Runde angreifen oder gehen können. Per **Kontext-Menu** wählen Sie erst den passenden Zauber aus. Dann klicken Sie in der gewünschten Reihenfolge auf die **Orks** und sehen zu, wie Ihr Magier seine **magischen Pfeile** abfeuert.

für alle, die das **D&D**-Regelwerk zum Frühstück verputzen: den »Ironman«-Modus. Jederzeit speichern fällt aus. Tote Partymitglieder lassen sich weder wiederbeleben noch ersetzen. Und bei der Charaktergenerierung dürfen Sie pro Held nur einmal Statuspunkte auswürfeln – wenn Sie Pech haben, sind Sie mit einem Trupp aus Luschen unterwegs. **PS**

Temple of Elemental Evil

Genre: Rollenspiel **Entwickler:** Troika Games
Termin: Oktober 2003 **Ersteindruck:** Sehr gut

Peter Steinlechner: »Der Herbst ist gerettet! Mit Temple of Elemental Evil kommen Rollenspiel-Fans durch die dunkle Jahreszeit. Zwar wirkt die Grafik stellenweise etwas mau, doch das gleichen Runden-Kampfsystem und liebevoll umgesetzte D&D-Regeln mehr als aus.«