

Adventures

Martin Deppe



Supel Überlsetzung! Nach dem morgendlichen Zähneputzen ziehe ich meine Yamma Ashi-Ma-ki of the Ikazuchi an, setze meinen Eclipse Noroi-Bachi of the Inoshishi auf und schnappe mir den Yasha Nisun-Nobi of the Kumo. Schnell noch das Wörterbuch Japanisch-Deutsch bereitegelegt, dann kann's losgehen: Das gute Action-Rollenspiel **Throne of Darkness** hat dermaßen ulkige Waffen- und Rüstungsbezeichnungen, dass sogar die blödsinnigen **Diablo 2**-Namen dagegen verblassen. Übersetzung gefällig? Meine drei Ausrüstungsgegenstände heißen auf Deutsch: Beinschienen mit erhöhter Lebensdauer und Schadensreflektion, Kopfschmuck mit Leben und Mana +5 sowie Bogen mit Giftschaden und Stärkebonus.

Immer auf die Abenteurer. Schlimm genug, dass mich **Outcast** mit unverständlichen Begriffen traktiert hat. Da habe ich statt Fischen Sankaars gefuttert und bin auf Twon-Has geritten, um Mons zu suchen. Ich musste mich doch schon durch den Lateinunterricht quälen – da will ich beim Spielen nicht auch noch den Langenscheidt wälzen. Fehlt nur noch, dass das nächste **Star Trek**-Adventure auf Klingonisch ist. Dann sollten Sie schon mal folgenden Satz üben: Tthingan Hol vliatlhHbe' – ich spreche kein Klingonisch!

Adventure-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Ultima 9	Rollenspiel	2/00	92%
2	Monkey Island 3	Adventure	1/98	92%
3	Baldur's Gate 2	Rollenspiel	1/01	91%
4	Diablo 2	Action-Rollenspiel	8/00	90%
5	System Shock 2	Action-Rollenspiel	10/99	90%
6	Gothic	Rollenspiel	4/01	88%
7	Grim Fandango	Adventure	1/99	88%
8	Outcast	Action-Adventure	8/99	87%
9	Monkey Island 4	Adventure	1/01	86%
10	Metal Gear Solid	Action-Adventure	1/01	86%
11	Dark Project 2	Action-Adventure	5/00	86%
12	Asheron's Call	Online-Rollenspiel	1/00	86%
13	Final Fantasy 8	Rollenspiel	3/00	85%
14	Everquest	Online-Rollenspiel	6/99	85%
15	Vampire	Rollenspiel	8/00	84%
16	Nox	Rollenspiel	3/00	83%
17	Tomb Raider 4	Action-Adventure	1/00	83%
18	Resident Evil 3	Action-Adventure	12/00	83%
19	Lands of Lore 3	Rollenspiel	5/99	83%
20	Technomage	Action-Rollenspiel	1/01	82%
21	Indiana Jones 5	Action-Adventure	1/00	82%
22	Planescape Torment	Rollenspiel	2/00	82%
23	Icewind Dale	Rollenspiel	9/00	82%
24	Summoner	Action-Rollenspiel	6/01	81%
25	Throne of Darkness	Action-Rollenspiel	NEU	79%

Zu den Adventures gehören Spiele, deren Gattung Rätsel, Aufgaben und eine ausgefeilte Handlung betonen, wie z.B. Grafik-Adventures, Rollenspiele, Action-Adventures, Detektivspiele.

Adventure-Inhalt

Tests

Throne of Darkness126

Schlachtfest in Japan

Throne of Darkness

Sieben Samurai stellen sich im Werk ehemaliger Blizzard-Mitarbeiter gegen einen dämonischen Shogun. Viele neue Ideen sollen Diablo 2 kräftig einheizen.

Facts

- 7 Charaktere
- 4 Clans
- 16 Waffenklassen
- 76 Fertigkeiten
- 30 Gegnertypen
- 12 Quests
- 7 Nebenquests

Die Regeln im mittelalterlichen Japan waren einfach: Der Shogun befiehlt, der Shogun hat immer Recht. Blöd nur, wenn sich so ein Kriegsherr auf die Seite des Bösen schlägt. Shogun Kira Tsunayoshi verbündet sich mit dem Kriegsdämon Zanshin, um von seiner Bergfestung aus mit einer Armee von Untoten und mystischen Monstern das Land zu terrorisieren. Eine kleine Gruppe Samurai soll im Auftrag ihrer Vor-

gesetzten, den Daimyos, dem größtenwahnsinnigen Oberbefehlshaber Einhalt gebieten.

Wie die Kämpfer in **Diablo 2** stürmen die japanischen Ritter durch die Lande, um per Mausclicks Gegner zu verdreschen, allerdings im siebenköpfigen Team. Die Ähnlichkeit mit Blizzards Megaseller kommt nicht von ungefähr: Einige Mitglieder der **Throne of Darkness**-Mannschaft arbeiteten bereits an **Diablo** und dem Addon **Hellfire**

mit. Unter dem Firmennamen Click Entertainment wollen sie mit ihrem Spiel mehr abliefern als einen plumpen Klon. Einige Ideen im Spiel erweisen sich jedoch als Stolperfallen.

Sieben zum Sieg

Anders als die **Diablo**-Recken treten die Helden von **Throne of Darkness** nicht alleine zum Kreuzzug gegen das Böse an. Wie in Akira Kurosawas Filmklassiker **Die sieben Samurai**

ziehen sieben Heroen in Richtung Bergfestung los. Den Ausgangspunkt des Abenteuers, und damit die Clanzugehörigkeit des Trupps, wählen Sie. Diese Entscheidung hat aber keine echten Auswirkungen, die Gruppe besteht stets aus Anführer, Schwertkämpfer, Berserker, Zauberer, Bogenschütze, Ninja und dem so genannten Brick. Dieser superstarke Muskelmann räumt mithilfe seiner Stahlkeule für seine Kollegen unüberwindliche Hindernisse weg. Die sieben Männer unterscheiden sich sowohl im Aussehen als auch in der Ausgangsverteilung der Charakterwerte sowie den erlernbaren Zaubersprüchen. Nur Ninja und Zauberer beherrschen etwa die Feuer-Kanji-Formel. Außerdem können nicht alle Charaktere das volle Waffenarsenal nutzen: Unhandliche Lanzen und Keulen fallen dem Bogenschützen sofort wieder aus der Hand.

Daheim beim Daimyo

Maximal vier Streiter stehen gleichzeitig auf dem Schlachtfeld. Nur einen davon lenken Sie selbst. Die anderen drei laufen hinterher und kämpfen recht intelligent mit. Der Rest Ihrer Mannschaft wartet im heimischen Schrein auf den Einsatz und regeneriert dort Lebens- und Zauberkraft, das



Auf Demo-CD:
spielbare Demo

WWW

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



Mit einer **Blitzwelle** beharkt der Schwertmeister Gaiya-jiro, den Endgegner der Berserker-Unterquest. Per Zauber verleiht der Haudrauf links seinem Speer Eisschaden. Die **gelbe Linie** auf der Karte (links oben) führt zur nächsten Hauptaufgabe.

mystische Ki. Mit dem Daimyo-Button teleportieren Sie verletzte Samurai jederzeit zurück in die Burg und frische Kämpfer herbei. Zu Hause sammelt der Daimyo langsam seine eigene Art von magischer Energie. Die ist in geringen Mengen zum Beamen nötig; die Wiederbelebung eines verstorbenen Helden kostet hingegen einen großen Batzen dieser Kraft. Nach einem schweren Kampf sind Sie oft gezwungen, mehrere Minuten zu warten, bis sämtliche Samurai erneut lebendig und wohlaf sind. Sterben alle sieben, hilft sowieso nur der einzig verfügbare Spielstand.

Reihen und Rollen

Um die Truppe besser im Zaum zu halten, haben sich die Entwickler ein ausgebufftes Formations- und Verhaltenssystem einfallen lassen. In einem komfortablen Menü legen Sie bis zu zwölf Aufstellungen für die Krieger fest, die Sie dann im Kampf jederzeit abrufen können. Zusätzlich befehlen Sie im Rollen-Editor jedem Streiter, welchen Zauberspruch und welchen der beiden Waffenslots er bevorzugt anwenden soll. Im Spiel-Alltag sind die Formationen jedoch praktisch nutzlos, weil sie sich nicht in Laufri-



Notfalls kämpfen die Helden auch allein, wie hier der Ninja gegen die **Kappa-Schildkröte**. Die restlichen sechs Samurai sind entweder tot oder rasten zu Hause.

tung mitdrehen: Kämpft der Bogenschütze normalerweise hinten, so steht er nach einer 180-Grad-Drehung der Gruppe plötzlich an vorderster Front. Da hilft es auch nichts, dass Sie per Tastendruck die Formation manuell neu ausrichten können. Gerade in Gebäuden und Höhlen ist es wegen der häufigen Richtungswechsel klüger, gleich ganz auf diese innovative und gut gemeinte, aber leider überflüssige Spielerei zu verzichten.

Schmied auf Abruf

Wenn Sie bei **Throne of Darkness** zu Beginn des Abenteuers Schmied und Priester gerettet haben, stehen sie fortan auf

Kommando für allerlei Transaktionen zur Verfügung. Gefundene Gegenstände tauschen Sie allerdings nicht gegen Gold: Nicht-magische Ausrüstung wandert in das Lager des Schmieds. Der bastelt daraus gegen Bezahlung neue, bessere Waffen und Rüstungen mit magischen Sockeln. Für viel Geld setzt der Handwerker in einem zweiten Arbeitsgang darin die Überreste getöteter Gegner ein. Ein Schildkrötenpanzer verbessert die Rüstungseigenschaften, und Skorpionschwänze verleihen Waffen mehr Biss. Allerdings dauert es oft lange Minuten, bis der Schmied mit seinem Werk fertig ist – Sie kön-

Ausrüstungs-Baukasten



Der **Waffenschmied** im Einsatz: Aus einer Rüstung mit magischen Sockeln und diversen Beutestücken macht er nach knapp drei Minuten Warterei ein kostbares Stück.

nen sich inzwischen aber um andere Dinge kümmern. Die Reparatur angeschlagener Ausrüstung kostet nur ein Butterbrot und ein paar Sekunden.

Ähnliche Aufgaben übernimmt der Priester: Er identifiziert Gegenstände, hebt Flüche auf und nimmt magische Ausrüstung als Opfergabe für die vier Elementar-Gottheiten entgegen. Spenden Sie genug, rückt der heilige Mann einen Punkt für den Fertigungsbaum heraus. Außerdem verschachtet er Heiltränke. Bei sieben Char-



Im **Formations-Editor** entwerfen Sie Kampfaufstellungen, die Sie im Spiel umständlich manuell nachjustieren müssen.

Petra Schmitz



Im Sumpf der Farben

Throne of Darkness versucht nicht ganz erfolglos, ein paar Dinge besser als das große Vorbild Diablo 2 zu machen.

Enttäuscht bin ich aber darüber, dass Blizzards Genrekönig ausgerechnet in der Disziplin Grafik mehr bietet als der innovative Verfolger. Muss denn in der japanischen Sagenwelt alles schlammgrün und matschbraun sein? Auch unschön: Die prächtigen Fummel, die meine Recken erstreiten, sehe ich nur in den seltensten Fällen an ihren mäßig animierten Heldenkörpern. Allerdings stimmen dafür Atmosphäre und die spannenden Quests.



Der **Quest-Bildschirm** gibt Auskunft über die geschafften Missionen. Neben den zwölf Hauptaufgaben wartet pro Streiter eine Privat-Quest. **Wegpunkt-Portale** verbinden die wichtigsten Schauplätze.

akteren artet die Verwaltung der Ausrüstung schnell in Arbeit aus: Etwa ein Drittel der Spielzeit verbringen Sie mit Kramen im Inventarbildschirm!

Ki statt Karate

Bei jedem Levelaufstieg verteilen Sie nicht nur sechs Punkte

auf die Werte Stärke, Geschicklichkeit, Vitalität, Charisma und die Geisteskraft Ki, sondern die Männer klettern auch den Fertigkeitenbaum ein Stück weiter hoch. Feuer-, Blitz-, Wasser- und Erd-Zauber sind nicht für jeden Kämpfer so individuell wie in **Diablo 2**: Gerade bei Fertigkeiten niedrigerer Levels gibt es viele Überschneidungen. Fast alle Charaktere können einen kleinen Feuerball beschwören, doch nur der Zauberer entfesselt den Feuerdrachen. Im Vergleich zum großen Vorbild fällt **Throne of Darkness** in Sachen Zauberei sowieso eher langweilig aus: Standard-Formeln für Feuer-, Blitz-, und Eiswälle können keinen **Diablo**-Veteranen mehr locken. Innovative Zaubereien oder Beschwörungen fehlen völlig. Auch grafisch enttäuschen die farblosen Sprüche; keiner erreicht nur annähernd den prächtigen Armageddon-Schauer des **Diablo 2**-Druiden.

Vier Clans – ein Ziel

Egal, für welchen Clan Sie sich am Anfang entscheiden, die zwölf Hauptquests sind immer die gleichen. Sie prügeln sich durch die Wildnis und gefallene Festungen der verbündeten Daimyos, um schließlich Tsunayoshi in seinem Turm zu stellen. Abhängig von der Wahl des Ausgangspunkts müssen Sie

auch drei Unteraufgaben erfüllen, die jeweils mit einem der Charaktere verknüpft sind. So soll etwa der Anführer seinem alten Lehrmeister eine geklaute Gebetschnur wiederbeschaffen. Eine gelbe Linie auf der Übersichtskarte zeigt an, wo die Hauptquest weitergeht.

Sämtliche Gegner, die Ihnen der abtrünnige Shogun entgegenwirft, stammen aus der japanischen Mythologie. Übergroße Kappa-Schildkröten und vogelartige Tengus greifen Ihren Trupp oft auch mit Zaubersprüchen an. Dabei beweisen die Widersacher Köpfchen: Angeschlagene Feinde ergreifen die Flucht und versuchen, Sie in die Nähe weiterer Monsterhorden zu locken. Viele erledigte Gegner lassen einen Gegenstand zurück, den der Schmied einbauen kann.

Grün-braune Hölle

Grafisch versucht **Throne of Darkness**, den Flair des mittelalterlichen Japans einzufangen. Wer prächtige Paläste und blühende Kirschbaumhaine erwartet, wird enttäuscht: In den Wäldern und Höhlen der Landschaft dominieren triste Grün- und Brauntöne. Nur hin und wieder finden sich Farbtupfer wie Wasserfälle oder hübsche Gebäude, die Sie zudem nur selten betreten können. Lediglich die Samurai und ihre Feinde sind bunt und detailreich ge-

staltet, auch wenn die Animationen im Vergleich zu den Protagonisten aus **Diablo 2** etwas ruckartig wirken. Nur ganz selten verändern besondere Ausrüstungsgegenstände das Aussehen der Helden. Transparenzeffekte gibt es nicht: Kämpfer und Gegner hinter Gebäu-



Gegner höherer Levels wie diese **Terror-Ritter** beherrschen die gleichen Zauber wie die Samurai.



Im **Schrein des Daimyo** erholen sich unsere Streiter nach den Kämpfen gegen die Dämonen.

den werden verdeckt, und Sie können nur auf gut Glück klicken oder auf die KI der Helden hoffen. Solche Situationen sind aber zum Glück selten. **MS**

Markus Schwerdtel



Kronprinz mit Macken

Sieben Helden, Formationen, fast 80 Zaubersprüche – das hört sich doch prima an. Wie so oft sieht die Praxis anders aus: Bis alle meine

Leute optimal ausgerüstet sind, verbringe ich schon mal eine halbe Stunde im Inventarbildschirm. Der eigentlich tolle Formations-Editor ist ein heißer Anwärter auf die halbherzigste Funktion des Jahres, und ein Großteil der magischen Formeln sieht so spektakulär aus wie ein Kartentrick aus dem Micky-Maus-Heft.

Motivierender Baukasten

Trotzdem zieht mich **Throne of Darkness** immer wieder an den Monitor. Das liegt zum einen an der gruseligen, durch die Quests gut erzählten Geschichte. Die japanischen Bezeichnungen für Gegenstände sind zwar gewöhnungsbedürftig, tragen aber zur Atmosphäre bei. Der Hauptgrund dürfte aber das unverwüsthliche Spielprinzip mit Monstermeuchelei und Sammeln sein. Gegen die schier unendlichen Möglichkeiten des Waffenschmieds sieht der Horadrim-Würfel aus **Diablo 2** alt aus, auch wenn mir die Wartezeiten den Spaß etwas vermiesen. Vielleicht klappt es bei **Throne of Darkness 2** ja ohne solche Ärgernisse.

Throne of Darkness

Genre: Action-Rollenspiel Anspruch: Fortgeschrittene, Profis Sprache: Engl. (Dt. i. Vb.)
 Entwickler: Click Entertainment Publisher: Vivendi Univ., (06103) 994 040 Preis: ca. 80 Mark

MULTIPLAYER

Internet (8 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
 Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Cooperative, King of the Hill

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2 TNT G400 Voodoo 3 TNT 2 Geforce Voodoo 5 Radeon Geforce 2

MINIMUM STANDARD OPTIMUM

CPU mit 300 MHz	CPU mit 450 MHz	CPU mit 700 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	256 MByte RAM
600 MByte Installationsgröße	930 MByte Installationsgröße	1.200 MByte Installationsgröße

ALTERNATIVEN

Diablo 2 (90%, GS 8/001) Genre-Primus mit fünf Charakteren und 21 Quests. Dank Internet-Ranglisten langfristig motivierend.
Nox (83%, GS 3/00) Buntes Action-Abenteuer mit drei Charakteren, aber auf die Dauer nervigen Schatten-Effekten.

WERTUNG

Grafik:	Ausreichend
Sound:	Befriedigend
Bedienung:	Sehr gut
Spieltiefe:	Gut
Multiplayer:	Gut

Grafisch triste, aber motivierende Japano-Prügelei.

