

## Rückkehr nach Midkemia

# Return to Krondor

Seit fünf langen Jahren warten Rollenspieler auf den Nachfolger zu *Betrayal at Krondor*. Rechtzeitig zu Weihnachten sollen sich die Pforten des Märchenreichs Midkemia wieder öffnen.



Jimmy und seine Freunde stoßen in Krondor auf schön animierte Polygon-Bürger und malerische Render-Schauplätze.

**W**as macht ein gutes Rollenspiel aus: Schöne Grafik, ein komplexes Kampfsystem? Nach Ansicht von Fantasy-Autor Raymond Feist muß vor allem die Story stimmen. Und damit hat er Erfahrung: Rund 12 Millionen Bücher weltweit hat der Kalifornier schon verkauft; fast alle spielen in seinem phantastischen Reich Midkemia. Genau dorthin entführt Sie auch das Rollenspiel *Return to Krondor*, das drei Jahre lang in enger Zusammenarbeit zwischen

Feist und dem Programmiererteam Pyro Technix entwickelt wurde, ursprünglich für 7th Level. Nach deren Pleite schlüpfte man bei Sierra unter, wo auch schon der erste Teil der Krondor-Saga erschienen war.

## Götter, Diebe und Piraten

Die Hintergrundgeschichte entstammt weitgehend der Feder des Meisters und ist zu seinen Büchern voll kompatibel. Als Ex-Dieb Jimmy die Hand machen Sie sich

auf, die verlorengegangene »Träne der Götter«, ein magisches Artefakt, wiederzubeschaffen. Eine Bande skrupelloser Piraten kommt Ih-

nen dabei vehement in die Quere. Doch das ist noch gar nichts, verglichen mit dem finsternen Bösen, das später auf Sie lauert. Zum Glück müssen Sie die Reise nicht ganz alleine meistern. Nach und nach treffen Sie auf vier Gefährten, einer davon der Sohn des legendären Zaubers Pug – der Held aus Feists allererstem Roman.

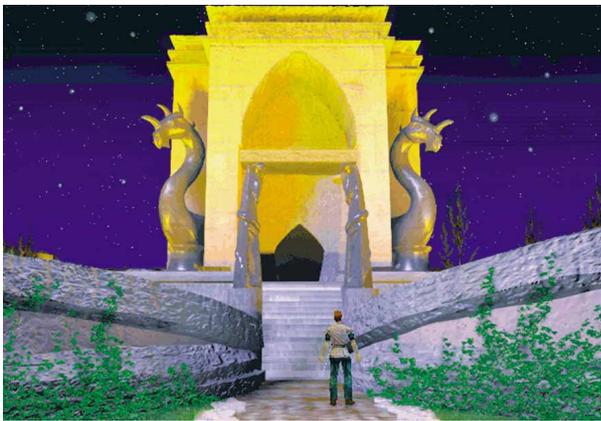
## Mit Maus und Dietrich

Wie der Titel schon andeutet, ist *Return to Krondor* nicht der erste digitale Besuch in der Fürstenstadt. Bereits vor fünf Jahren durften Sie in *Betrayal at Krondor* Abenteuer im Feist'schen Fantasyreich erleben. Damit haben sich die Ähnlichkeiten zum Vorgänger allerdings auch schon erschöpft. Statt aus klassischer Egoperspektive steuern Sie Ihre maximal fünf Polygon-Helden mit der Maus durch vorgerenderte Schauplätze. Wie in einem Adventure nehmen Sie mit einem sich ver-



Ein besiegtter Meuchelmörder bringt uns zehn Erfahrungspunkte ein.

ändernden Cursor Gegenstände genau unter die Lupe, öffnen Türen oder knacken gut versteckte Schatzkisten. Allerdings sind manche Schlösser mit Fallen gesichert. Je nach ihren Fähigkeiten erkennen Ihre Recken die einzelnen Komponenten der Falle und entschärfen sie mit dem jeweils passenden Schlüsselsatz. Dabei merkt sich das Spiel, welche Schloßsysteme Sie schon einmal geknackt haben. Stoßen Sie erneut darauf, wird die Falle unverzüglich erkannt und automatisch deaktiviert.



Im örtlichen Tempel erfährt Jimmy schnelle (und kostenlose) Heilung.

## Kämpfe à la Feist

Bei Ihren Streifzügen durch Krondor stolpern Sie über jede Menge Gegner. Mal stoßen Sie auf ein paar herumlungernde Räuber, dann wieder auf ganze Monsterhorden. Nach einem taktischen Kampfsystem, das Feist höchstpersönlich vor 25 Jahren entwickelt hat, teilen Sie Schwertstreiche aus und beschwören Flammenzauber. Magische Sprüche lesen Ihre Helden entweder von einem Pergament ab, oder sie mischen die passenden In-



Auch die allerhärtesten Gegner bekämpfen Sie jedesmal rundenweise.

gredienzen selbst zusammen. Während der Kämpfe sollten Sie des öfteren die Perspektive wechseln. Nur so sehen Sie im Verborgenen lauerner Briganten. Besiegte Gegner werden Ihnen in Erfahrungspunkten vergütet, mit deren Hilfe Sie die Cha-

rakterwerte Ihrer Helden kräftig tunen können.

Wie schon im Vorgänger ist auch in **Return to Krondor** die Handlung in mehrere Kapitel eingeteilt. Insgesamt zehn Abschnitte erwarten Sie, die mit mehreren Unterquesten vollgestopft sind. **MIC**

## Return to Krondor

Genre: Rollenspiel

Hersteller: Sierra

Termin: Dezember '98

Ersteindruck: Sehr gut

**Mick Schnelle:** »Die fünf Jahre Wartezeit scheinen sich gelohnt zu haben. Endlich mal wieder ein Rollenspiel, bei dem viel Wert auf die Story gelegt wird. Durch das ausgefeilte Kampfsystem und das knifflige Fallenscharfen dürften auch Cracks auf Ihre Kosten kommen.«



## Interview mit Autor Raymond Feist

**GameStar:** Wie stark warst Du an der Entwicklung und Entstehung des Spiels beteiligt?

**Feist:** Erheblich mehr als an Betrayal. Ich wollte seinerzeit den Dynamix-Jungs nicht auf die Nerven fallen. Und die haben geglaubt, ich wäre nicht interessiert. Diesmal war ich über die gesamte Entwicklungsphase mit dabei. Das betrifft nicht nur das Ausarbeiten der Story, sondern auch das Spielgefühl. Return to Krondor ist »midkemisch« und bleibt der Tradition meiner

Geschichten absolut treu.

**GameStar:** Warum dauerte es so lange, das neue Krondor-Spiel zu entwickeln?

**Feist:** Sechs Monate haben wir allein verloren, weil Dynamix die Fortsetzung nicht machen wollte und ich mir einen neuen Publisher suchen mußte. Nachdem ich mit Pyro Technix ein neues Entwicklerteam gefunden hatte, verschlang die Ausarbeitung des Skripts ein weiteres Jahr. Und zu allem Überfluß mußten die Programmierer eine neue Grafikingine entwerfen. Das hat dann einfach zu langer gedauert. Für das

nächste Spiel werden wir mit Sicherheit aber nicht wieder fünf Jahre brauchen.

**GameStar:** Wie erklärst du dir die Rollenspielflaute der letzten Jahre?

**Feist:** Früher stürmte man mit seinen Helden durch die Dungeons und metzelte alles nieder. Bis heute haben sich zwar Grafik und Technik erheblich verbessert, aber sonst ist leider vieles beim alten geblieben: Eine gute Story fehlt oft. Die meisten Entwickler kriegen gar nicht mit, daß sie sich ständig wiederholen. Doch die Käufer langweilen sich und lassen solche Titel links liegen.

**GameStar:** Was habt Ihr bei Teil 2 besser gemacht?

**Feist:** Es mag ja etwas eitel klingen, aber ich glaube, daß es in Sachen Storygehalt nichts vergleichbares zu den beiden Krondors gibt. Wir wollen, daß sich der Spieler wie ein Leser meiner Bücher fühlt.

»Eine gute Story fehlt oft«

Ich habe Briefe von Leuten erhalten, die bei Betrayal Tränen vor Rührung vergossen haben. Wenn Du die Leute bei ihren Gefühlen erwischen kannst, ist das Qualitäts-Entertainment. Auf so etwas bin ich stolz. Außerdem mag ich keine Geschichten, in denen die Bösewichter böse sind, weil sie einen Bart tragen.