

Adventures

Markus Schwerdtel



Die alten Rittersleut'. Wenn sich gestandene PC-Redakteure eine Konsole zulegen, dann hat das einen besonderen Grund. Zum Beispiel das fantastische Xbox-Rollenspiel **Knights of the Old Republic**. Seit Wochen erzählen wir uns in den Mittagspausen von unseren Abenteuern in Biowares Meisterwerk. Denn durch die freie Gesinnungswahl gibt es zahllose Lösungswege, kaum eine Heldenkarriere verläuft wie die andere. Bevor Sie jetzt zum Xbox-Controller greifen: Die Entwickler bohren die PC-Fassung von **Knights of the Old Republic** bis zum Erscheinen im Herbst noch mit etlichen neuen Quests auf. Und bis dahin können Sie unsere Preview lesen und das Video-Special auf CD/DVD genießen.

Höllischer Zeitdruck. Kurz vor knapp erreichte uns diesen Monat das Testmuster von **Temple of Elemental Evil**. Um Troikas Komplexitäts-Hammer trotzdem ausgiebig zu spielen, haben wir den Haupttester Georg Valtin für einige Tage in unseren Redaktions-Kerker gesperrt. Dort musste er bei Pizza und Cola Monster im Akkord verdreschen. Schließlich ist **Temple of Elemental Evil** einer der großen Rollenspiel-Hoffnungsträger dieses Jahres. Das Ergebnis der freiwilligen Haft lesen Sie in seinem Test auf den nächsten Seiten.

Adventure-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Baldur's Gate 2	Rollenspiel	01/01	91%
2	Diablo 2	Action-Rollenspiel	08/00	90%
3	Morrowind	Rollenspiel	07/02	89%
4	Gothic 2 + Addon	Rollenspiel	10/03	88%
5	Earth & Beyond	Online-Rollenspiel	12/02	87%
6	Dark Age of Camelot	Online-Rollenspiel	05/02	86%
7	Monkey Island 4	Adventure	01/01	86%
8	Dark Project 2	Action-Adventure	05/00	86%
9	Final Fantasy 8	Rollenspiel	03/00	85%
10	Neverwinter Nights	Rollenspiel	08/02	85%
11	Everquest Europa	Online-Rollenspiel	02/03	84%
12	Runaway	Adventure	01/03	84%
13	Dungeon Siege	Action-Rollenspiel	06/02	84%
14	Vampire	Rollenspiel	09/00	84%
15	Arx Fatalis	Rollenspiel	08/02	84%
16	Asheron's Call 2	Online-Rollenspiel	02/03	83%
17	Nox	Rollenspiel	03/00	83%
18	Tomb Raider 4	Action-Adventure	01/00	83%
19	Resident Evil 3	Action-Adventure	12/00	83%
20	Planescape Torment	Rollenspiel	03/00	82%
21	Icewind Dale 2	Rollenspiel	11/02	82%
22	Harry Potter 2	Action-Adventure	01/02	82%
23	Temple of Elemental Evil	Rollenspiel	NEU	80%
24	Indiana Jones 6	Action-Adventure	05/03	80%
25	Fluch der Karibik	Action-Adventure	09/03	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

Test

Temple of Elemental Evil108



D&D für Profis

Temple of Elemental Evil



Mit komplexem Regelwerk und taktisch schwierigen Rundenkämpfen am Fließband begeistert Troikas neues Werk anspruchsvolle Fantasy-Rollenspieler.

WWW

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

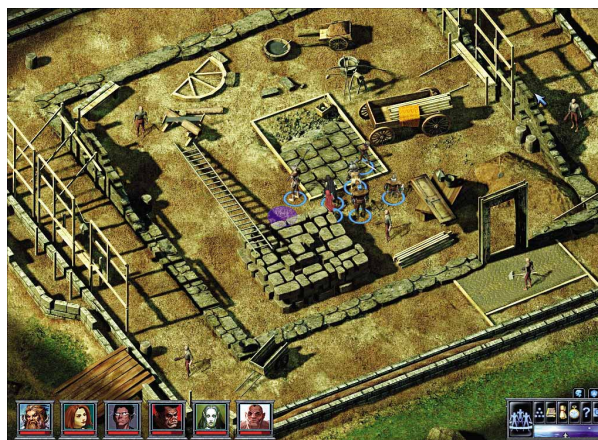
Das Böse in Fantasy-Welten hat viele Gesichter: Drachen, Untote, verrückte Zauberer. Und meist finden heldenhafte Abenteurer diese Fieslinge erst beim Endkampf im hintersten Winkel einer finsternen Festung. Anders in **Temple of the Elemental Evil**, denn hier wissen Sie bereits zu Beginn, dass die Wurzel allen Übels im namensgebenden Gebäude steckt.

Das ist nicht das einzige Ungewöhnliche am neuen Werk von Troika (**Arcanum**), das im Vorfeld oft als klassisches Rollenspiel bezeichnet wurde. Klassisch ist jedoch nur das Szenario: Das Spiel versetzt Sie in die altherwürdige Greyhawk-Welt

des **Dungeons & Dragons**-Universums, pfeift aber auf epische Handlung und tiefsinnige Dialoge. Dafür bietet das Abenteuer bockeschwere taktische Kämpfe vom Feinsten. Profis dürfen sich auf mehr als 100 Monsterarten, genauso viele Zaubersprüche, 50 Nebenquests und eine knapp 40-stündige Haupthandlung freuen. Einsteiger wird **Temple of Elemental Evil** überfordern und frustrieren.

Regelkenntnisse zwingend erforderlich

Bei der Charaktererstellung wählen Sie aus den üblichen sieben Rassen wie Mensch, Halb-Ork, Gnom sowie aus elf Klas-



Die Landschaftshintergründe wie diese **Burgbaustelle** sind schön gezeichnet.

sen, darunter Paladin, Barde und Kleriker. Außerdem erhalten die Recken berufsspezifische

Sonderfähigkeiten (insgesamt gibt es 79 dieser »Feats«) wie Waffenspezialisierung, verbesserte Rettungswürfe oder Konzentration fürs Zaubern. Zunächst bilden fünf Streiter Ihre Party, später dürfen Sie bis zu drei zusätzliche NPCs als Verstärkung verpflichten. Eine wichtige Rolle spielt die Gesinnung Ihrer Heldenschar, da sich der Spielverlauf für Gut und Böse unterscheidet: Brave Abenteurer wollen den üblen Tempel zerstören, Fieslinge hingegen dessen Macht für sich nutzen.

Schön der Reihe nach!

Normalerweise laufen Sie in Echtzeit durch die Iso-Landschaften, unterhalten sich mit NPCs und suchen Gebäude nach Schätzen ab. Für die Kämpfe schaltet das Spiel dagegen in einen Rundenmodus um. Entsprechend der Initiativwerte der Figuren errechnet das Programm die Reihenfolge, in der die Streithähne ins Gesche-



Im finsternen Tempel des Bösen lauern beinahe in jedem Raum **Bösewichte**. Hier bekommen wir es mit Tempelwachen und Bugbears zu tun, denen unsere Party per Zauber einheizt. (1280x1024)



Beim Uferspaziergang überraschen gefährliche **Riesenkrebse** unsere Abenteurer.

hen eingreifen. Am oberen Bildschirmrand zeigt eine Porträtleiste, wann die eigenen Leute und wann die Feinde dran sind – das erleichtert die Kampfplanung erheblich.

Pro Zug haben die Charaktere jeweils eine bestimmte Anzahl von Aktionspunkten, die durch einen vertikalen Balken am linken Bildrand symbolisiert werden. Je nach Situation und Beruf nutzen Sie diese Punkte beispielsweise zum Angriff, Zaubern oder für Positionswechsel. Alternativ wappnen Sie sich für eine Aktion des Gegners und bringen Ihren Recken in Bereitschaft: »Ready vs. Spells« bewirkt etwa, dass der Held den anvisierten Bösewicht attackiert, sobald dieser eine Zauberformel murmelt. Dagegen sorgt »Ready vs. Approach« dafür, dass der erste in Reichweite kommende Unhold eins auf die Mütze

kriegt. Die Steuerung ist dabei ähnlich einfach wie in **Neverwinter Nights**: Ein Rechtsklick auf einen Charakter aktiviert ein kreisförmiges Menü, über das Sie alle möglichen Manöver bequem aufrufen können.

Mischung entscheidet

Da **Temple of Elemental Evil** in den zahlreichen Kämpfen extrem hohe Anforderungen an die Abenteurer stellt, haben nur ausgewogene, aufeinander abgestimmte Truppen Erfolg. Das haargenau umgesetzte D&D-Regelwerk (Version 3.5) erlaubt selbst für eine einfache Klasse wie Kämpfer mehrere Ausrichtungen: Soll es nun der Metzler sein, der mit einer Zweihandwaffe austeilt? Oder doch lieber der klassische Tank, der extrem viel aushält und sich als mobiles Hindernis zwischen Feinde und Kameraden stellt?



Dank des funktionalen **Kreismenü** greifen Sie bequem auf alle Aktionen zu.

Die gleiche Wahlvielfalt gilt auch für die anderen Berufe. Ein Zauberer, der sich auf Verbesserungsmagie für seine Kollegen spezialisiert, kann genauso effektiv sein wie ein Sprücheklopfer, der mit Feuerbällen und Säurepfeilen um sich ballert.

Laufburschen gesucht

Genretypisch findet der Heldentrupp bei besiegten Gegnern, in Schatzkisten und bei Händlern Waffen, Rüstungen, magischen Schmuck und andere nützliche Gegenstände. Bei den Einwohnern der Städte erhalten Sie häufig Aufträge, die sich aber meist als Laufburschenjobs entpuppen und relativ wenig Erfahrungspunkte bringen.

Die leicht angestaubte Iso-Grafik von **Temple of the Elemental Evil** basiert auf der **Arcanum**-Engine und ist in allen Belangen zweckmäßig, angefangen von den Landschaftsbildern über die Zaubereffekte bis hin zu den Animationen. Mitunter sind die Hintergründe etwas zu dunkel, sodass man Türen und

Georg Valtin



Ein Fest für Kopfarbeiter

Für Hardcore-Rollenspieler mit einem Faible für taktische Kämpfe ist **Temple of Elemental Evil** eine Offenbarung: Kein anderes Spiel

setzt das D&D-Regelwerk derart präzise um und stellt mich dabei vor so anspruchsvolle und abwechslungsreiche Gefechte, bei denen ich deutlich mehr Denkarbeit leisten muss als in den meisten Strategiespielen.

Ich vermisse jedoch eine epische Rahmenhandlung wie bei **Neverwinter Nights**, Dialoge à la **Planescape Torment** und die Questvielfalt von **Baldur's Gate 2**. Für mich gehört zu einem erstklassigen Rollenspiel eben mehr als die zugegeben sehr guten Kämpfe. Wer sich davon aber nicht abschrecken lässt und **Icewind Dale 2** zu simpel findet, wird **Temple of Elemental Evil** lieben. Alle anderen bleiben bei modernen und wesentlich zugänglicheren Rollenspielen wie **Gothic 2** und Co.

Gänge erst beim dritten Hinschauen erkennt. Das Spiel simuliert 3D-Sound und unterstützt damit die unheimliche Tempel-Atmosphäre. **GV**

Temple of Elemental Evil

Rollenspiel



Publisher: Atari, (0190) 771 882 Release (D): 2.10.2003
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorbereitung) Preis: ca. 50 Euro
Ausstattung: Mini-Box, 2 CDs, 176 S. Handbuch USK-Freigabe: ab 12 Jahre

Einstieger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Eingewöhnung: 1 Stunde

Solo-Spaß: 50 Stunden

Multiplayer-Spaß: -

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro

- taktisch anspruchsvolle Kämpfe
- gut umgesetzte D&D-Regeln
- komplexe Charakterentwicklung
- abwechslungsreiche Gegner

Kontra

- für Einstieger ungeeignet
- mittelmäßige Grafik
- zu viele Laufburschen-Quests
- dünne Story

MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original

Multiplayer-Modi: -

HARDWARE-KONFIGURATION

Geforce 1/2 MX Geforce 2/4 MX Radeon 9000 Geforce 3/3 Ti Geforce 4 Ti
GF FX 5600/Ultra Radeon 9500 Pro Radeon 9700/Pro Radeon 9800 Pro GF FX 5800/5900

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 700 MHz	CPU mit 1,2 GHz	CPU mit 1,7 GHz
128 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
1,1 GByte Installationsgröße	1,1 GByte Installationsgröße	1,1 GByte Installationsgröße
Geforce-Karte	Geforce-2-Karte	Geforce-3-Karte

ALTERNATIVEN

Baldur's Gate 2 (92%, GS 01/01)

Epische Story, sehr gut ausgearbeitete Charaktere und perfekte Mischung aus Kampf und Rätseln.

Neverwinter Nights (85%, GS 08/02)

Technisch top, inhaltlich entwickelt das Spiel erst in der zweiten Hälfte sein volles Potenzial.

WERTUNG

Grafik:	Befriedigend
Sound:	Gut
Bedienung:	Gut
Spieltiefe:	Sehr gut
Multiplayer:	Nicht vorhanden

Hardcore-Rollenspiel für Taktiker.

