

**Bei Electronic Zoo schmort derzeit ein „Rollbraten“ nach ungarischen Rezept in der Pfanne – sowas lockt natürlich automatisch ausgehungerte Joker-Redakteure an!**

**Wie die Wölfe haben wir uns über das neue Rollenspiel hergemacht und herzhaft zugebissen...**

Die Leute von Kalynthia leben seit Generationen friedlich vor sich hin, da sieht man es natürlich gar nicht gerne, wenn plötzlich allerlei Monster die Gegend unsicher machen. Also wird ein Magier-Kongress einggerufen, wo man überein kommt, dass ein paar Helden die Sache schon wieder ins Lot bringen werden. Gesagt, getan? Wow, eine derart originelle Hintergrundgeschichte will erstmal verdaut sein! Was soll's, suchen wir uns halt vier Spellcaster und Haudraufs aus der gebotenen Zwölfergruppe aus. Damit die „Fantastischen Vier“ auch Rückendeckung haben, versichert man sich der Unterstützung einflussreicher Kreise, etwa der Priester. Je nachdem, wie die Wahl ausfällt, verläuft das Game anders, denn ehe es ans Eingemachte geht, muss unser Helden-Quartett für die Sponsoren allerlei Klein-Quests erledigen. Auch auf die Unterhaltungen (per Multiple Choice) haben die Hintermänner Einfluss, falls der Ansprechpartner nämlich ein Hünchen mit dem betreffenden Verein zu rupfen hat, wirkt sich das negativ auf seine Gesprächsbereitschaft aus. Irgendwie verständlich... In die Städte reist man dann à la „Legend of Faerghail“ per Mausclick von Location zu Location, in der Wilderness über eine hübsche Landkarte (Vogelperspektive), und in den Dungeons per pedes durch 3D-Kavernen. Von verschlammten Labyrinthen bis hin zur durchgestylten Nobel-Umgebung hat das Spiel zwölf verschiedene Outfits im Angebot, allesamt nicht umwerfend, aber immerhin. Rundum gelungen hingegen die Heldenporträts: Wenn die Hitpoints mal sinken, schauen die Jungs ziemlich ramponiert aus der Wäsche. Und das kann leicht passieren, schleichen doch gleich 80 animierte und schon aus der Ferne sichtbare Monstertypen durch's Spiel. Wie gut, dass die Iconsteuerung und das stark an „Eye of the Beholder“ orientierte Kampfsystem über jeden Zweifel erhaben sind! Spells muss man bei Magiern lernen oder in den Kellern finden, gecastet werden sie durch simplen Klick von einer Scroll-Liste. Bei den Rätseln hat erneut „Dungeon Master“ Pate gestanden – ein verschachteltes System geschlossener Türen erlaubt nur dann weitere Fortschritte, wenn zuvor der passende Schlüssel, hebel oder Druckknopf gefunden wurde. Gänzlich eigenständig kommt schliesslich der Sound daher: vielfältige und wunderschöne Musikstücke, wohin man auch lauscht. OK, die ungarischen Programmierer haben sich kräftig bei der Konkurrenz bedient, aber gut geklaut ist ja bekanntlich schon halb gewonnen. Wir sehen also keinen Grund, warum Ihr Euch nicht auch in Abandoned Places verbeissen solltet – guten Appetit! (jn) Amiga Joker, Dezember 1991

#### Abandoned Places

<b>Grafik:</b>	67%
<b>Sound:</b>	84%
<b>Handhabung:</b>	86%
<b>Spielidee:</b>	58%
<b>Dauerspass:</b>	76%
<b>Preis/Leistung:</b>	64%

<b>Red. Urteil:</b>	75%
<b>Für</b>	
<b>Preis:</b>	ca 94,- DM
<b>Hersteller:</b>	Electronic Zoo
<b>Genre:</b>	Abenteuer
<b>Spezialität:</b>	Vier Disketten und abschaltbare Musik, eine deutschsprachige Version soll folgen.

Diese Seite kommt von

Joker-Archiv.de:

<http://jokerarchiv.spokbook.org>

Die URL für diese Seite ist:

<http://jokerarchiv.spokbook.org/modules.php?name=Content&pa=showpage&pid=48>