

Spar- Diablo

FATE

Ein kleines Dorf, ein nahezu bodenloses Verlies voller Monster – und ein kleiner Held, der sich mit seinem Haustier in die Tiefe wagt.

Es gibt keine Fertigkeit**en**bäume, keine Klassen. Rendersequenzen fehlen. Sie werden auch nicht durch Dschungel- und Höllen-Levels reisen. Und die Story, sofern man das bisschen Text so nennen darf, ist noch dünner als Ihr Tageshoroskop. Egal, denn das Action-Rollenspiel **Fate** ist zwar ein ziemlich dreister, aber lau-niger **Diablo**-Klon.

200 Levels

Das Örtchen Grove beherbergt alles, was Sie als Abenteurer benötigen: Händler für Zauber, Waffen und Rüstung, eine



Vor lauter Monstern sieht man unsere kleine Heldin Petzilla und Hund Lutz im Endkampf gar nicht mehr.

Schatztruhe, in der Sie Zeug lagern können und ein paar umherflanierende Personen, die Sie immer wieder mit Quests versorgen. Da ist beispielsweise der Zombie auf dem Friedhof, der Skelette nicht mag und Sie bittet, möglichst viele davon in Knochenhaufen zu verwandeln. Oder der junge Mann, der unbedingt seine kostbare Armbrust wieder haben will. Welchen Auftrag Sie auch annehmen: Er wird Sie ins nahe Dungeon führen. Vor dessen Eingang steht ein besonderer Questgeber, ein Zauberer. Der hat im ganzen Spiel nur einen Auftrag für Sie: Töte Bossmo-ster XYZ auf Level ZYX. Die Buchstabenplatzhalter stehen da nicht von ungefähr. Denn wartet der Boss beim ersten Durchspielen von **Fate** vielleicht noch als fetter Oger auf Dun-geon-Level 47, lauert er viel-

leicht beim zweiten Mal auf Level 45 und ist ein Drache. Haben Sie das Monster geknackt, ist aber noch nicht Schluss – wenn Sie nicht wollen. Denn die Höhle hat satte 200 Levels mit entsprechend starken Gegnern. Wollen Sie Ihren Charakter nicht mehr spielen, schicken Sie ihn in Rente, können aber noch ein Rüstungsteil oder eine Waf-fe verzaubern lassen und einem Nachfolger hinterlassen. Im Klartext: Beginnen Sie noch mal von vorne, hat der neue Charakter den wertvollen Gegenstand als Erbe bereits im Inventar.

Hol's Gold!

Nur mit einer kleinen Axt bewaffnet wagen Sie sich das erste Mal in die Höhle. Recht schnell steigen Sie nach den ersten Monstermetzeleien im Level auf und ernten Ruhm. Erfahrungspunkte bestimmen Stär-

ke, Gesundheit oder Mana, Ruhmespunkte verteilen Sie auf Waffenfähigkeiten wie Axt, Bogen oder Schild – je nachdem, auf was Sie sich spezialisieren möchten. Zudem können Sie besonders kostbare und starke Ausrüstungsgegenstände erst mit genug Ruhm benutzen.

Genau wie in **Diablo 2** lassen die von Ihnen gemeuchelten Viecher allerlei Zeug fallen. Häufig ist es nutzloser Plunder wie schwache Waffen und Klammotten. Wenn Sie alles aufheben, ist ratzfatz Ihr Inventar vollgemüllt. Doch nun kommt der Clou von **Fate**: Sie sind nicht allein unterwegs. Ein wehrhaftes Haustier (Katze oder Hund) begleitet Sie, mitsamt eigenem Inventar und einer ganz besonderen Fähigkeit: Das liebe Vieh läuft alleine ins Dorf, verkauft dort den Krempel und kehrt mit Gold zu Ihnen zurück. Je tiefer

ENTWICKLER-CHECK

Wild Tangent wurde 1998 von Alex St. John gegründet, der vorher bei Microsoft die Entwicklung der DirectX-Schnittstelle koordinierte. Ziel der Firma ist es, massentaugliche Spiele über das Internet zu verbreiten. Dazu bedient man sich spezieller Kompressions- und Streaming-Verfahren. Bisher hat die Firma auf Wildgames.com ([www.gamestar.de/quicklink: 672](http://www.gamestar.de/quicklink/672)) an die 60 Titel im Angebot, darunter Sport- und Puzzlespiele.



Bekannte Monster wie diesen Beholder treffen Sie an jeder Ecke.



Statt eines Fertigkeitenbaums gibt es in Fate nur Attributswerte.



An diesen Statuen können Sie Ihr Schicksal herausfordern. Entweder es erscheint ein Gegner oder eine Belohnung.



Mit Ambossen lassen sich Dinge aufwerten. Doch das Schicksal kann auch einen Malus darauf zaubern.



Ausrufezeichen bedeuten Quests für Sie.

Sie im Dungeon stecken, desto länger ist Ihr Begleiter abwesend. Auf Level 1 dauert es 30 Sekunden, auf Level 8 schon 90.

Drei Wiedergeburten

Auch in **Fate** locken so genannte Set-Gegenstände, also Rüstungen und Waffen, die zusammen gehören und miteinander kombiniert besondere Macht entfalten. Auch schon bekannt: gesockelte Harnische, Schwerter oder Stäbe, die Sie mit Edelsteinen aufwerten dürfen. Nicht aus Ihrem Inventar wegzudenken sind Identifikations- und Stadtportal-Rollen sowie haufenweise Mana- und Heiltränke. Denn anders als in **Diablo 2** regeneriert der Held nicht von alleine, sondern muss stets auf die kostbare Flüssigkeit zurückgreifen. Stirbt er, können Sie aus drei Optionen wählen. Die erste: für ein Schweinegeld nah am Punkt Ihres Dahinscheidens wiedergeboren werden. Die zweite: umsonst ein paar Levels weiter weg auferstehen, aber ohne Gold in den Taschen. Das bleibt erst mal dort, wo Sie in den Höhlenboden gebissen haben. Die dritte:

Sie werden am Todesort wieder belebt, verlieren jedoch Erfahrungspunkte und Ruhm.

Olle Bekannte

Fate macht sich nicht die Mühe, neue Monster zu erfinden. Die Gestalten kennen Sie: Drachen, Lichs, Oger und so weiter. Da die Levels zufallsgeneriert werden, gibt es zuweilen ekelhaft lange Wege, die in leeren Räumen enden. Umso schlimmer, dass es

unter Tage recht langweilig aussieht. Da hilft auch der Comic-Look des Spiels nichts.

Wer **Fate** spielen möchte, kann sich eine Demo aus dem Netz (www.playfate.com) ziehen. Wer dann Lust auf die Vollversion hat, muss das Programm gegen eine Gebühr von zirka 18 Euro (Kreditkarte) freischalten lassen oder es sich im Wild-Tangent-Shop bestellen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [G71](#)

HAUSTIER-TUNING



Abhängig vom verfütterten Fisch wird Ihr Begleiter zum Tiger, Geier oder einer widerlichen Spinne.

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Wer **Diablo 2** kennt und mag, kann in **Fate** nichts falsch machen. Für ein paar Stunden ist die Monster- und Item-Hatz im 200-Level-Dungeon recht motivierend. Doch nach einer Weile öden die Levels an. Und das Zufallsdesign nervt, wenn man nach endlosen Windungen in einem leeren Raum steht. Sehr gelungen finde ich allerdings die Idee mit dem Haustier. Das erspart Hin und Her, um Krampel zu verkaufen. Für den Preis ist das Spiel ganz okay. Allerdings kostet **Diablo 2** mittlerweile auch nicht mehr.

»Lieber das Original spielen!«



FATE ACTION-ROLLENSPIEL		RELEASE (D): 5.7.2005	
PUBLISHER	Wild Tangent	CA. PREIS	18 Euro
SPRACHE	Englisch	USK	keine Einstufung
AUSSTATTUNG	keine, da nur per Download		

GEEIGNET FÜR	
EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER
1	2 3 4 5 6 7 8 9 10

VERGLEICHBAR MIT	
Diablo 2 (87, GS 08/00)	Das Sammel-Sucht-Klick-Monster-tot-Original.
Sacred (85, 03/04)	Diablo-Klon aus Deutschland mit riesiger Welt.

TECHNISCHE ANGABEN			
3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	650 MHz CPU	800 MHz CPU
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	128 MB RAM	265 MB RAM
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	240 MB Festpl.	240 MB Festpl.
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850		
Radeon X600	Geforce 6800		

LAUTSPRECHER	
<input checked="" type="checkbox"/> Stereo	<input type="checkbox"/> 2 vorne, 2 hinten
<input type="checkbox"/> 5.1	<input type="checkbox"/> 6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ läuft auch auf alten Rechnern - keine modernen Effekte	6 / 10
SOUND	+ schottisch klingende Musik - kaum Sprachausgabe	6 / 10
BALANCE	+ Quest stets dem Können des Helden angepasst + Tipps	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ erinnert an Diablo 2... - ...ohne die Klasse zu haben	5 / 10
BEDIENUNG	+ wer Diablo 2 kennt, kennt die Steuerung von Fate	10 / 10
UMFANG	+ Endlos-Dungeon... - ...wird schnell ode.	7 / 10
QUEST	- Standard-Kram: Hauen, Belohnung kassieren.	4 / 10
CHARAKTER	+ viele Attributswerte + Ruhmespunkte	7 / 10
KAMPFSYSTEM	+ Zaubersprüche - keine speziellen Fertigkeiten	5 / 10
ITEMS	+ massenhaft Gegenstände + Upgrades	10 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 5 Minuten - SOLO-SPASS 10 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS -

FAZIT: KURZWEILIGER, ABER AUF DAUER ODER DIABLO-KLON.

