



Markus Schwerdtel
markus@gamstar.de

OFF- UND ONLINE-SORGENKINDER

BABYLON OBLIVION. Kaum war unser **Oblivion**-Test der letzten Ausgabe (entstanden mit der englischen Fassung) unwiderruflich in der Druckerei, schneite die deutsche Verkaufsversion herein und sorgte für lange Redakteursgesichter: Was hat sich Bethesda bei den unverständlichen Abkürzungen und der teils sinnentstellenden Übersetzung bloß gedacht? Ist den amerikanischen Entwicklern denn nicht klar, dass Europa einer ihrer wichtigsten Absatzmärkte ist? Zugegeben, nach einer gewissen Eingewöhnungszeit fallen die Übersetzungsfehler im Spiel kaum auf. Aber mich ärgert die Ignoranz von Bethesda den Kunden gegenüber – unser Geld nimmt die Firma ja auch...

LIZENZ-LUSCHEN. Warum **D&D Online** seinem großen Namen nicht gerecht wird, lesen Sie ausführlich auf den nächsten Seiten. Ich frage mich nur, wieso ein erfahrenes Studio wie Turbine (**Asheron's Call**) dermaßen viele Designfehler in ein einziges Spiel packen kann. Hat man sich zu rigide an das D&D-Regelwerk gehalten? War der Fan-Einfluss zu stark? So oder so sehe ich mit Sorge **Der Herr der Ringe Online** entgegen. Denn auch das kommt von Turbine, und wieder steht eine dicke Fantasy-Lizenz dahinter.

ABWERTUNGEN

Spiele altern, besonders grafisch. Ein Jahr nach seinem Erscheinen überprüfen wir jeden Titel, ob eine Abwertung nötig ist. Wenn ja, kennzeichnen wir das in der Hitliste mit diesem Symbol:

INHALT

TESTS

D&D Online	94
Elder Scrolls 4: Oblivion (dt.)	98
Pathologic	100
RF Online	101

GAMESTAR-ABENTEUER-CHARTS 06/2006

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Quests // Handlung	Charakter // Feindwork	Kampfsystem // Items	Rätsel	Kommentar
1	World of Warcraft	Online-Rollenspiel	Vivendi	Blizzard	08/05 (90)	91	8	8	9	10	9	10	9	10	8	10	08/05: Patch 1.5.1
2	Guild Wars	Online-Rollenspiel	NCSOFT	Arena Net	07/05 (85)	88	9	8	9	8	9	10	8	8	10	9	01/06: Addons/Patches
3	Elder Scrolls 4: Oblivion	Rollenspiel	2K Games	Bethesda	05/06 (90)	87	10	9	7	6	7	10	9	10	9	10	06/06: dt. Version
4	Knights of the Old Republic 2	Rollenspiel	Activision	Obsidian	04/05 (88)	87	6	9	6	10	8	9	10	10	10	9	
5	Baldur's Gate 2	Rollenspiel	Avalon	Bioware	01/01 (92%)	87	5	7	8	10	9	10	10	9	9	10	08/01: Addon
6	Vampire 2	Action-Rollenspiel	Activision	Troika	01/05 (87)	86	8	9	7	10	7	10	10	10	7	8	
7	Diablo 2	Action-Rollenspiel	Vivendi	Blizzard	08/00 (90%)	86	5	10	10	8	10	7	6	10	10	9	09/01: Addon
8	Everquest 2	Online-Rollenspiel	Ubisoft	Sony Online	03/05 (84)	86	9	9	6	8	8	9	9	10	9	9	12/05 05/06: Addon
9	Gothic 2	Rollenspiel	Koch Media	Piranha Bytes	10/03 (88%)	85	7	8	8	10	6	9	10	10	8	9	10/03: Addon
10	Neverwinter Nights	Rollenspiel	Atari	Bioware	08/02 (87%)	84	6	8	9	8	10	8	9	9	8	9	06/04, 04/05: Addons
11	Sacred	Action-Rollenspiel	Take 2	Ascaron	03/04 (87%)	84	7	8	7	9	9	10	8	8	9	9	
12	Star Wars Galaxies Online	Rollenspiel	Activision	Sony Online	10/03 (77%)	84	7	8	7	10	9	10	10	7	8	8	überarb. Version
13	Dungeon Siege 2	Action Rollenspiel	Microsoft	Gas Powered Games	10/05	84	9	9	5	10	9	9	9	9	8	7	
14	Dark Age of Camelot	Online-Rollenspiel	GOA	Mythic	05/02 (86%)	84	7	7	7	10	7	10	8	10	8	10	06/05, 05/06: Addons
15	Fahrenheit	Action-Adventure	Atari	Quantic Dream	10/05	82	7	8	10	10	6	8	10	4	9	10	
16	The Fall	Rollenspiel	Deep Silver	Silver Style	02/05 (82)	81	7	8	9	8	6	9	10	7	9	8	03/05: Patch 1.8
17	Planescape Torment	Rollenspiel	Avalon	Black Isle	03/00 (82%)	81	3	7	8	10	8	8	10	9	9	9	
18	Black Mirror	Adventure	DTP	Future Games	05/04 (80%)	79	5	9	8	10	8	7	8	8	7	9	
19	The Westerner	Adventure	DTP	Revivronic	04/04 (84%)	79	6	8	8	8	8	6	8	10	8	9	
20	Moment of Silence	Adventure	DTP	House of Tales	11/04 (80)	79	5	8	9	8	6	8	9	8	9	9	
21	Final Fantasy 11	Online-Rollenspiel	Ubisoft	Square	12/04 (84)	79	6	6	6	8	8	9	8	10	9	9	
22	Arx Fatalis	Rollenspiel	Koch Media	Arcane Studios	08/02 (84%)	79	6	8	7	9	10	8	8	7	7	9	
23	City of Villains	Online-Rollenspiel	NCSOFT	Cryptic Studios	01/06	78	7	7	9	8	9	8	6	7	9	8	
24	Fable: The Lost Chapters	Action-Rollenspiel	Microsoft	Lionhead	11/05	78	8	9	8	9	7	7	7	7	7	9	
25	Ankh	Adventure	Bhv	Deck 13	12/05	78	7	10	7	10	9	5	7	6	9	8	

Zu den Abenteuerspielen gehören Spiele, die Rätsel, Aufgaben und eine ausgefeilte Handlung betonen, etwa Grafik-Adventures, Online- sowie Solo-Rollenspiele, Action-Adventures oder Detektivspiele.

Lizenz versemelt?

DUNGEONS & DRAGONS ONLINE

Willkommen in Sturmkap. Hier, Euer Schwert. Viel Spaß damit. Aber hier mal schnell ein Fass aufmachen wie in anderen Welten – da habt Ihr Euch aber sehr getäuscht!



Sturmkap, so heißt die Stadt, in der Sie Ihr Heldendasein in **Dungeons & Dragons Online** beginnen. Sturmkap, so heißt die Stadt, in der Sie Ihr Heldendasein fristen. Sturmkap, so heißt die Stadt, in der Sie Ihr Heldendasein beenden. Letzteres wahrscheinlich recht bald – denn die Online-Variante des erfolgreichen Pen & Paper-Regelwerks **Dungeons & Dragons** bricht mit vielen gewohnten Online-Rollenspiel-Regeln und verschreckt damit potenzielle Helden. Welche Ironie: Gerade weil **Dungeons & Dragons Online** seinem Namen gerecht werden will und stark am D&D-Re-

gelwerk klebt, gehen die Meinungen über das Spiel weit auseinander. Fans des Systems loben die akkurate Umsetzung ihrer Regeln, wer aus Azeroth oder Norrath schnell mal zu Besuch kommt, vermisst Komfort und einfache Zugänglichkeit. Dazu kommen häufige Server-Lags und lange Ladezeiten.

Unvertraute Gegend

Dungeons & Dragons Online ist nicht in den *Forgotten Realms* (**Baldur's Gate**, **Neverwinter Nights**) angesiedelt, sondern im noch jungen *Eberron*. Fans der Echtzeit-Strategie kennen die lauschige Gegend bereits aus **Dragonshard** von Liquid Entertainment. Im Falle von **D&D Online** sind Sie hauptsächlich in der Stadt Sturmkap (englisch: Stormreach) und deren Dungeons unterwegs. Ein paar Quests führen Sie zwar vor die Tore der Stadt, Sturmkap bleibt trotzdem das größte Areal im Spiel. Klassische Reisen zu Fuß oder Pferd sind nicht nötig: Sie nehmen einen Auftrag an und stehen nach kurzer Ladepause in der Zone zukünftiger Heldentaten. Das Gefühl von Weite wie bei anderen Online-Rollenspielen will dabei nicht aufkommen.

Einen neuen Charakter können Sie aus fünf Rassen und neun Klassen formen. Bei den Rassen dominieren Fantasy-Standards wie Menschen, Halblinge, Elfen und Zwerge. Von den außergewöhnlichen *Eberron*-Völkern haben es nur die maschinengleichen Kriegsgeschmiedeten ins Spiel geschafft. Turbine hebt sich wohl Wand-

ler, Wechselbälger und die mit Geistern verbundenen Kalashhtar für Erweiterungspakete auf.

Massenhaft Instanzen

Haben Sie einen Auftrag angenommen, laufen Sie bis vor die entsprechende Tür oder den Katakombeneingang. Bevor Sie das Abenteuer beginnen, teilt Ihnen das Spiel mit, welcher Stufe das Dungeon entspricht und wie groß dieses in etwa ist. Und noch eine kurze Ladepause weiter stehen Sie auch schon im Herzen von **Dungeons & Dragons Online**. Jedes Abenteuer ist eine Instanz, eine eigens für Sie erstellte Kopie eines Quest-Areals. Nur Sie und – falls vorhanden – Ihre Gruppe befinden sich in der aktuellen Zone. Neu ist das nicht, **Guild Wars** liefert das sogar ohne monatliche Gebühr. Wirklich gut gelungen: Ein virtueller Spielleiter führt Sie mit dramatischer Stimme (Englisch,



Trügerisch: Dieser Sonnenuntergang währt ewig.

deutsche Untertitel) an bestimmten Punkten stimmungsvoll durch das Abenteuer. Danach wird es schnell weniger schön: Sie laufen durch oft gleich aussehende Höhlen und Gewölbe, um sich gegen Skelette, Zombies oder Kobolde zu wehren.

Nur im Pulk

Sollten Sie allein unterwegs sein, ist ein schneller Tod vorprogrammiert, denn die Aufgaben sind eher auf gut balancier-

FEHLERHAFTES INI-DATEI



Dungeons & Dragons Online speichert in der deutschen Version die Zahlenwerte für die Mauseinstellungen falsch ab. In der Voreinstellungsdatei (»Eigene Dateien\Dungeons & Dragons Online\UserPreferences.ini«) stehen die Werte im deutschen Format mit Kommata getrennt, das Spiel braucht diese Angaben jedoch im US-Format mit Punkten. Öffnen Sie die Textdatei in einem beliebigen Editor, und korrigieren Sie die Werte **MouseLookSmoothingAmount** und **MouseLookSensitivity**. Beispiel: **0,16** wird zu **0.16**. Aktivieren Sie schließlich über die Dateieigenschaften den Schreibschutz. Ansonsten gehen die Korrekturen beim nächsten Spielstart verloren.



Vor dem Abenteuer gibt's Infos über das Dungeon.



Über ein Menü markieren Sie sich als **Gruppe-Suchender** und finden andere Mitspieler.



Kämpfe sind in Dungeons & Dragons sehr **actionreich**, die Reflexe der Abenteurer und das Teamwork der Gruppe spielen daher eine große Rolle.

te Gruppen ausgelegt. Und das ist die eigentliche Krux an **D&D Online**. Denn dieses Finden von Mitspielern ist unnötig kompliziert geraten: Zwar zeigt ein Symbol über den Charakteren die aktive Suche nach Kompagnons an, für welche Quests die Spieler Unterstützung suchen, müssen Sie allerdings im direkten Dialog herausfinden. Und da stolpern Sie gleich über die nächste Hürde: Während Sie beispielsweise in **Guild Wars** per Tastendruck englische Bezeichnungen einblenden, bleiben Sie in **D&D Online** oft im Sprachgewirr mit unseren europäischen Nachbarn stecken. Dazu kommt, dass es nicht einmal Sprechblasen für die Figuren gibt, was die Kommunikation zumindest innerhalb eines Raumes erheblich erleichtern würde.

Ungewohnte Rangordnung

Derzeit liegt die obere Stufengrenze in **D&D Online** bei 10, was 450.000 Erfahrungspunkten entspricht. Anders als gewohnt unterteilt das System eine Stufe in fünf Ränge. Je nach Klasse gibt es bei bestimmten Rängen Bonustalente, und jeden vierten Aufstieg dürfen Sie eines Ihrer Grundattribute erhöhen. Außerdem investieren Sie Aktionspunkte in Klassenverbesserungen. Für spätere Stufen aufsparen können Sie solche Punkte übrigens nicht, bei jeder Beförderung verfallen nicht benutzte Aktionspunkte. Sehr ungewöhnlich für ein Online-Rollenspiel – aber nicht für ein Pen&Paper-Rollenspiel – ist die Vergabe von Erfahrungs-

punkten. Die bekommen Sie nur am Ende einer Quest oder bei wichtigen Ereignissen. Erlegte Monster lassen manchmal Gegenstände zurück, Ihr Charakter gewinnt nach einem erfolgreichen Kampf jedoch keine Erfahrung hinzu. So dauert der Stufenaufstieg in **D&D Online** deutlich länger als in **World of Warcraft** oder **Everquest 2**.

Alles anders

Wer andere Online-Rollenspiele kennt, wird mit den Kämpfen in **D&D Online** erst einmal Probleme haben. Per Maustaste schlagen Sie auf einen Gegner ein, mit Tabulator visieren Sie in der Hitze des Gefechts gefährliche Widersacher an. Theoretisch können Sie mit konsequentem Drücken der Maus weiterhin um sich schlagen, oder Sie bemühen die automatische Attacke. Zauberkundige Charaktere müssen gemäß der Vorlage Ihre erlernten Zauber in einem Menü vorbereiten und über eine Ruhephase hinweg im Gedächtnis speichern. Erst dann steht dem Einsatz der Zauber über eine der Shortcut-Leisten nichts mehr im Weg. Nun müssen Sie nur noch dafür sorgen, dass Ihnen der Feind nicht aus dem Visier huscht – sonst können Sie ihn auch nicht mehr

treffen. Blocken und Ausweichen steuern Sie mit zusätzlichem Druck auf die Shift-Taste.

DIE COLLECTOR'S EDITION

Für knapp 60 Euro bekommen Fans in der schicken Sammler-Box von **Dungeons & Dragons Online** eine Menge geboten: Neben einer Schnellreferenz für die Tastaturbefehle, einem DIN A3-Poster, jeweils zwei unterschiedlichen Miniatur-Figuren, einer CD-ROM mit exklusiven Artworks und einer Soundtrack-CD freuen sich die Käufer über einen exklusiven Gegenstand im Spiel (Stiefel der Geschwindigkeit) und einem Gast-Zugang für immerhin fünf Tage.



MARKUS SCHWERTDEL

markus@gamestar.de

In 20 Jahren treffen sich die Designer von D&D Online auf ein Bier und fragen sich: »Wer ist eigentlich auf die Schnapsidee mit dem Monstermetzeln ohne Erfahrungspunkte gekommen?«, und »Was hat den Publisher getrieben, uns dafür in Zeiten von World of Warcraft auch noch Geld zu geben?« Ganz ehrlich: Ich musste mich für den Test regelrecht zwingen, D&D Online zu spielen. Wie Dirk richtig sagt: Das Regelsystem funktioniert am Küchentisch prächtig, doch es reicht eben nicht für ein gutes Multiplayer-Online-Spiel.



»Lieber im Kohlenkeller questen«



Gegessen und regeneriert wird nur in Tavernen.



Glück gehabt: Waldläuferin Anoolia entdeckt die **Schallwellenfälle** noch rechtzeitig.

Defensive Aktionen wie auch alle Angriffe werden vom Spiel ausgewürfelt, Ergebnisse blendet **D&D Online** zusätzlich auf einer Würfelgrafik ein. Da alles in Echtzeit abläuft, erinnern die Kämpfe eher an ein Action-Adventure als an ein Online-Rollenspiel. Hier liegt auch eines der größten Probleme: In anderen Computerversionen des D&D-Regelwerks wie **Baldur's Gate 2** können Sie den Kampf pausieren und taktisch vorgehen. Bei einer Pen & Paper-Runde funktioniert das natürlich auch. Gefechte in **D&D Online** laufen jedoch so schnell ab, dass nicht nur die Eigenschaftswerte Ihres Charakters, sondern auch

Ihre Reflexe eine große Rolle spielen. Von Anfang an sind die Abenteuer in Sturmkap auf Gruppen ausgelegt. Solisten finden bis auf die Trainingsmissionen so gut wie keine Aufgaben. Selbst mit einem Sack voll Heiltränken ist die Sache nicht getan – streng nach Vorlage können Sie sich nur in Tavernen oder an speziellen Heil-Obelisken eines Dungeons ausruhen und Energie tanken. So müssen Sie vor einem Abstecher in ein schwieriges Abenteuer erst einmal eine ausgewogene Truppe finden, die sich mit Schutz- und Heilzaubern am Leben erhält.

Gute Stimmung

Was **D&D Online** in Sachen Bedienung unkonventionell und oft umständlich löst, macht es mit der opulenten Grafik teilweise wieder gut. Turbine hat die magische Welt von Eberron prächtig eingefangen, der Einsatz von Leuchteffekten gibt der Optik einen märchenhaften Touch. Allerdings entfaltet sich die ganze Pracht erst auf der Texturdetailstufe »Sehr hoch«, für die eine Grafikkarte mit 256 MB Speicher unbedingt zu empfehlen ist. Insgesamt skaliert die 3D-Engine von **D&D Online** deutlich besser als die von **Everquest 2**. An das eindrucksvollere **Guild Wars** reicht **D&D Online** aber nicht heran. Musikalisch bleibt der Titel weit hinter den orchestralen Glanzstücken in **Everquest 2** und **Guild Wars** zurück. Dafür unterstützen die guten Soundeffekte die Atmosphäre gerade in Kanalisationen und Höhlen sehr gut. Raumklang auf 5.1-Systemen bekommen **Everquest 2** und **World of**

KEINE PREPAID-KARTEN!
Auf der Verpackung von **D&D Online** werden neben dem Lastschriftverfahren und PayPal auch noch Prepaid-Karten (wie Gametime-Cards für WoW) als Zahlungsart angegeben. Dieser Hinweis ist allerdings nicht richtig; Codemasters arbeitet noch daran, dieses System in Europa irgendwann einzuführen.

PETRA SCHMITZ petra@gamestar.de

Ich wollte es ja wirklich lieb haben, dieses Dungeons & Dragons Online. Aber allein die Tatsache, dass es in Eberron und nicht in den wunderbaren vertrauten Forgotten Realms spielt – oh nö! Und sicher, das mit den dauernden Gewölbens entspricht der Pen&Paper-Vorlage. Doch ich als Mensch, der sich nur die Augen zuzuhalten muss, um einen klaustrophobischen Anfall zu bekommen, fühle mich in Sturmkap regelrecht eingesperrt. **D&D Online** mag ja unter Nahe-am-Original-Gesichtspunkten ein ganz vortreffliches Stück Software sein. Unter Spielspaß-Aspekten ist es für mich schlicht unerträglich. Ich bleibe bei **Guild Wars**.

»Eingesperrt in Eberron«



In sieben Schritten erstellen Sie beim Spielstart Ihren **Charakter** nach bewährter D&D-Manier.

WarCraft besser hin. Sehr positiv hingegen ist die bereits eingebaute Sprachfunktion, mit der sich Gruppen über ein an-

geschlossenes Headset bequem ohne Zusatzsoftware unterhalten können. **PET DS**
www.gamestar.de **QUICKLINK: D140**

DIRK STEIGER dirk@gamestar.de

Seine Komplexität kann ich dem Spiel nicht vorwerfen, dafür hat sich Turbine mit der Umsetzung des Regelwerks und der typischen Pen & Paper-Atmosphäre zu viel Mühe gegeben. Was ich **D&D Online** aber zum Vorwurf mache: Wieso gibt es keine Kurzinfo für Gegenstände? Wieso ist die Standardbelegung der Maustasten so verdreht? Warum ist die Suche nach Gruppen so umständlich? Wieso gibt es keine Kontextmenüs für Objekte? Hier hätte Turbine etablierte Standards übernehmen können, statt zwanghaft eigene schaffen zu wollen. So bleibt **D&D Online** eine Spielwiese für beinharte Fans der Regelwerke. Der angekündigte WoW-Killer ist es aber auf keinen Fall.

»Eine Offenbarung – für Fans«

DUNGEONS & DRAGONS ONLINE ONLINE-ROLLENSPIEL

PUBLISHER: Turbine / Atari RELEASE (D): 30.4.2006
 SPRACHE: Deutsch CA. PREIS: 39 € + 13 €/Monat
 AUSSTATTUNG: Mini-Box, 1 DVD, 47 S. Handbuch USK: ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER									PROFI
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

VERGLEICHBAR MIT **Guild Wars** (85, GS 7/05) Diablo-inspiriert mit tollem PvP in schönem 3D.
Everquest 2 (86, GS 5/06) Episches Online-Rollenspiel mit aufwändiger Grafik.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
• Geforce 4 Ti	1,8 GHz Intel	2,8 GHz Intel	3,4 GHz Intel
• Rad. 9500/9600	XP 1800+ AMD	XP 2600+ AMD	XP 3200+ AMD
• Rad. X6000/700	512 MB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM
• GF FX 5800/5900	3,0 GB Festpl.	5,0 GB Festpl.	5,0 GB Festpl.
• Rad. 9700/9800	DSL	DSL	DSL

LAUTSPRECHER: Stereo | 2 vorne, 2 hinten | 5.1 | 6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Texturen + Lichteffekte - auf Dauer eintönig	9 / 10
SOUND	+ stimmungsvolle Geräusche - uninspirierter Soundtrack	6 / 10
BALANCE	+ Klassen unterscheiden sich deutlich - Talente umständlich	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ dunkles Ambiente gut eingefangen - kein Tagesablauf	7 / 10
BEDIENUNG	+ eigenwillige Tastenbelegung - kleinteilige Oberfläche	5 / 10
UMFANG	+ Quests mehrfach spielbar - keine durchgängige Welt	6 / 10
QUESTS	+ Aufgaben eintönig - schwache Belohnungen	6 / 10
TEAMWORK	+ Klassen ergänzen sich - Gruppen schwer zu finden	10 / 10
KAMPF	+ actionlastig und spannend - Defensive umständlich	7 / 10
ITEMS	+ Modifikatoren wirken sich aus - magische Waffen selten	6 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT
 EINGEWÖHNUNG 2 Stunden SOLO-SPASS - MULTIPLAYER-SPASS 100 Stunden

FAZI: REGELTREUES ONLINE-ABENTEUER FÜR GRUPPENSPIELER.

69 SPIELSPASS

DVD: Test-Check

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK D103

Böse Überr. f. dt. Obl.-Spie.

ELDER SCROLLS 4 OBLIVION (DT.)



Sprach-Wirrwarr im Riesenreich Cyrodiil: In der deutschen Version von Oblivion stören viele Fehler die Atmosphäre. Dazu kommt eine neue Macke: Die Tastaturbelegung lässt sich nicht speichern.

Es ist kein gutes Zeichen, wenn gleich die erste Textmeldung des Spiels verspricht: »Jetzt entdeckt Oblivion Ihre Video-Hardware und stellt die Video-Optionen entsprechend.« Die böse Vorahnung wird kurz darauf zur Gewissheit: Das Rollenspiel-Epos **The Elder Scrolls 4: Oblivion** ist in der deutschen Version ein Flickenteppich aus Übersetzungsfehlern, Fehlbezeichnungen und grammatikalisch sinnlosen Dialogen. Dazu kommt ein neues Technik-Problem mit der Tastaturbelegung, das es in der englischen Version nicht gab.

Die Übersetzung ist

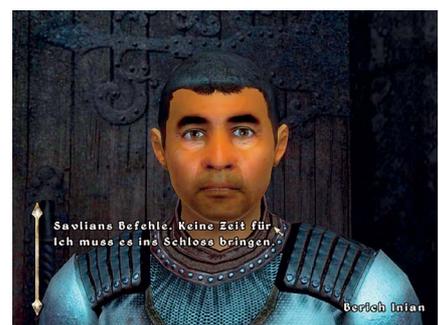
Scheinbar ist Velwyn Benirus ein wankelmütiger Kerl: 2.500 Goldstücke verlangt er für sein

Haus in Anvil, doch wer ihm das Geld schließlich anträgt, erhält eine Abfuhr. Denn in Wahrheit liegt der Preis bei 5.000 Goldstücken. In der englischen Version von **Oblivion** wird der Preis korrekt angezeigt, die falsche Zahlenangabe kam mit der deutschen Übersetzung ins Spiel. Der Hauspreis-Fauxpas gehört zur schlimmsten von acht Fehlerkategorien, die wir beim Test der deutschen Fassung identifiziert haben, der »irreführenden Übersetzung«: Manche Texte im Spiel geben schlicht falsche Informationen. Bei einer Aufgabe für die Magiergilde in Chorrol heißt es beispielsweise, man solle »innerhalb eines Tages« zurückkehren, gemeint ist allerdings »in einem Tag«, also nach

Ablauf von 24 Stunden. Weil die Antwortzeilen in Dialogen abgeschnitten sind, müssen Sie raten, was wohl mit »Ich habe Martin gefunden. Er ist in« gemeint sein könnte. Durch die falsche Benennung von Zaubern entpuppt sich der »Feuerball« als Heilzauber, wer auf der Karte die Wegmarkierung »Bruma Jearls« anklickt, findet sich in Cheydinhal wieder.

Schw. Tr. d. Le.en.-W.

Neben solchen groben Schnitzern, die den Spielfluss stören, nagen in der deutschen **Oblivion**-Version unzählige Detailfehler an der Atmosphäre. Dass die deutschen Begriffe meist länger sind als die englischen, hat Bethesda Übersetzer offenbar in arge Not gestürzt. Also



Wenn Texte mitten im Satz **abbrechen**: Keine Zeit für was? Eine ordentliche deutsche Übersetzung?

wurde passend gemacht, was nicht passte: »Wäh. eine Kl. o. erst. eine selb. def. Kl.«, bittet das Spiel beispielsweise bei der Klassenwahl; im Inventar tummeln sich Buchstabenmonster wie »Schw. Tr. d. Le.en.-W.«. Gemeint ist ein »Schwacher Trank der Lebens-Wiederherstellung«, im Volksmund auch »Heiltrank« genannt. Trotz des Punkte-Wahnsinns ragen in den Menüs viele Beschriftungen über die Schaltflächen hinaus. Dass häufig Unsinn entsteht, wenn englische Begriffe zusammenhanglos ins Deutsche übertragen werden, lässt sich an **Oblivion** belegen. Hinter »Maras Gift« verbirgt sich kein schädliches Mittelchen, sondern ein Heilzauber – das englische »gift« bedeutet »Geschenk«. Dass jeder in der Kaiserstadt die »Geheime Universität« zu kennen scheint, mag daran liegen, dass die im US-Original gar nicht so geheim ist. Sondern »arcane« – das Wort bedeutet hier »magisch«.

Auch ihr!

Besonders auffällig werden die falschen Übersetzungen, wenn sie sich in die Dialoge schleichen. »Show me what you



Abkürzungs-Wahn im deutschen Inventar – unsere Favoriten sind der »Schw. Tr. Feuerschi.« (Feuerschinken?) und die Aufforderung »Hammer reparieren«. Dabei ist der gar nicht kaputt, sondern schlicht ein Reparaturhammer.

SPRACHLICHES SAMMELURIUM

Einige **Beispiele** aus den deutschen Oblivion-Texten: falsche Wortwahl, fehlerhafte Textzuordnung, kryptische Abkürzungen, englische Textfetzen.



got!«, brüllen im Englischen die Gegner im Kampf, zu Deutsch etwa: »Zeig mir, was du drauf hast!« Im deutschen **Oblivion** fragen die schwertschwingenden Gegner dagegen neugierig: »Zeigt mir, was ihr da habt!« Ohne Sinn und Verstand kabeln wir uns kurz darauf mit einem Straßenräuber: »Gib's her oder stirb!« – »Nimm das von mir, wenn du kannst!« – »Dieser hier zieht das sogar vor!« In den Straßen der Städte sorgen Grammatikfehler für vollends abstruse Dialoge: »Wie geht's?« – »In Ordnung, und ihr?« – »Wiedersehen.« – »Auch ihr!«

Tastenärger

Neben inhaltlichen Fehlern strotzt das deutsche **Oblivion** vor technischen Schlamperien. Mal fehlt in den Gesprächen schlicht die Sprachausgabe; wer keine Untertitel aktiviert hat, dem entgehen so Informationen. Andersrum passen man-

che der Untertitel nicht zum Gesagten oder wiederholen sich. In die Texte schleichen sich zudem immer wieder englische Satzketten ein, die schlicht vergessen wurden. Weil zwar alle Texte, aber keine Schilder in der Welt übersetzt wurden, passen die Namen der Läden nicht mehr zu denen an den Eingangstüren – hier ist Raten angesagt. Zuordnungsfehler sorgen zudem dafür, dass männliche Helden immer mal wieder als »Heldin von Kvatch« bejubelt werden oder dass sich unser Bretonen-Charakter als Nord beschimpfen lassen muss. Bei den Charakterwerten ist die Beschreibung des Attributs »Intelligenz« falsch verknüpft, wer dessen zugehörige Fertigkeiten wissen will, muss ins Handbuch sehen. Am schlimmsten aber: Das deutsche **Oblivion** speichert die Tastaturbelegung nicht. Die geänderten Tasten werden zwar im deutschen Part der Konfigurationsdatei abgelegt, beim Spielstart liest **Oblivion** aber die englischen Werte aus. Eine Lösung bringt derzeit neben Handarbeit in der .ini-Datei nur das Patch-Modul, das Sie auf unserer DVD finden.

Fans müssen's richten

Schuld am Lokalisierungs-Wirrwarr ist Bethesda, denn die Amerikaner haben die Sprachübertragung selbst übernommen. Die deutsche Zweigstelle des Publishers Take 2 bekam nur das Handbuch zur Korrektur, nicht die Spieltexte. Die Vertonung, für die ebenfalls Bethesda verantwortlich war, ist dagegen mit professionellen Sprechern ordentlich gelungen.

CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamestar.de

Letzte Ausgabe haben wir die englische Version von Oblivion bejubelt. Erst nach Redaktionsschluss kam das deutsche Testmuster an – und verschlug uns die Sprache. Soviel Pfusch am Übersetzungstisch darf sich kein modernes Megaspield leisten! Es ist ein Armutszeugnis für Bethesda, aber auch für die Qualitätskontrolle von Take 2, denn diese Version hätte nicht im Laden stehen dürfen. Dass es besser geht, hat Ubisoft schon vor vier Jahren mit dem nicht weniger umfangreichen Vorgänger Morrowind gezeigt, der perfekt eingedeutscht war. Es ist für Bethesda doppelt peinlich, wie schnell und professionell die Fangemeinde mit ihren Patches die Scharte ausweitet, während von offizieller Seite nichts passierte. So toll das Spiel nach wie vor ist – als deutscher Spieler komme ich mir veräppelt vor.



»Armutsz. für Bethesda«



Die Ladenschilder sind nicht übersetzt, die Namen der Geschäfte in den Dialogen aber schon.

Zwar ist ein offizieller Patch angekündigt, bis zum Redaktionsschluss gab es aber nur Fan-Modifikationen. Die zeigen ohnehin eindrucksvoll, wie eigenverantwortlich die Spielergemeinde mittlerweile auf Probleme reagiert. Wenige Tage nach dem Verkaufsstart gab es bereits Sprach-Patches mit über 1.500 Korrekturen, Interface-Mods machen die sperrigen Menüs zugänglicher, Technik-Patches erzielen teils deutliche Steigerungen der Spielge-

schwindigkeit. Die wichtigsten Mods finden Sie auf unserer DVD. Bis Bethesda offiziell nachbessert, werden wir die deutsche Verkaufsversion ab: Für die Tastaturbelegungs-Probleme verliert die Bedienung einen Punkt, die irreführende Übersetzung kostet zwei Punkte bei der Atmosphäre. Den Grafik- und den Gold-Award gibt es trotzdem, schließlich steckt hinter der Lokalisierungs-Katastrophe immer noch ein erstklassiges Rollenspiel.

ELDER SCROLLS 4: OBLIVION ROLLENSPIEL

PUBLISHER Bethesda / Take 2 RELEASE (D) 23.3.2005
 SPRACHE Deutsch CA. PRES 50 Euro
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 54 S. Handb., Karte USK ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT **Gothic 2** (88, GS 01/03) Immer noch Maßstab in Sachen glaubwürdiger Welt. **Fable** (78, GS 11/05) Begleiten Sie einen Helden durch ein ganzes Leben.

TECHNISCHE ANGABEN

3D- GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
<input type="checkbox"/> Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	2,0 GHz Intel	2,8 GHz Intel
<input type="checkbox"/> Rad. 9500/9600	Radeon X800 GT	XP 1800+ AMD	XP 2800+ AMD
<input type="checkbox"/> Rad. X600/X700	Geforce 6800/GT	512 MB RAM	1,0 GB RAM
<input type="checkbox"/> GF FX 5800/5900	Radeon X850 XT	4,4 GB Festpl.	4,4 GB Festpl.
<input type="checkbox"/> Rad. 9700/9800	Geforce 7800		4,4 GB Festpl.

LAUSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

- DVD:
- Community-Patches
 - Wertungs-konferenz

BEWERTUNG

GRAFIK	+ hochdetaillierte Landschaften + nutzt modernste Technik	10 / 10
SOUND	+ dynamische Musik - zu wenig Sprecher-Abwechslung	9 / 10
BALANCE	+ einstellbar + Auto-Anpassung... - ...misslingt manchmal	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ glaubwürdige Welt - viele Übersetzungspatzer	6 / 10
BEDIENUNG	+ Reisesystem - Menüs - Tasten nicht speicherbar	7 / 10
UMFANG	+ gigantische Welt + zahlreiche Aufgaben + völlige Freiheit	10 / 10
QUESTS	+ ideenreich - Abwechslung + mäßige Hauptquest	9 / 10
ITEMS	+ riesige Auswahl + verzauberbar + sammelbare Zutaten	10 / 10
KAMPESYSTEM	+ temporeich und einfach - teils ungenau	9 / 10
CHARAKTER	+ dynamisches Talentsystem + erstellbare Klassen + Gilden	10 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 60 Minuten SOLO-SPASS 60 Stunden MULTIPLAYER-SPASS -

FAZIT: MISSLUNGENE ÜBERSETZUNG STÖRT DIE ATMOSPHÄRE.

87 SPIELSPASS

»Es sieht schlecht aus...«

PATHOLOGIC

Im russischen 3D-Action-Adventure rafft ein Virus ein ganzes Dorf dahin – und wegen unzähliger Design-Schnitzer den Spielspaß gleich mit.

Mehr Klischees in einem Spiel geht nicht: ein von der Außenwelt abgeschnittenes, von einer Epidemie heimgesuchtes Dorf, Verschwörungen auf höchster Ebene und ein des Mordes verdächtigter Held, der den Tod seines Vaters aufklären will. So abgedroschen die Story von **Pathologic** klingt, so langweilig spielt sich das Action-Adventure auch.

Fasel du!

Mit dem Seher und dem Mediziner stehen zu Beginn zwei Helden zur Auswahl, die sich aber nur durch leicht anders verlau-



Bei **Händlern** kaufen Sie für viel Geld Waffen.

fende Geschichten unterscheiden. In der detailarmen Stadt dürfen Sie sich frei bewegen und Missionen annehmen. Auftraggeber schicken den Helden jedoch meist quer über die ge-

samte Karte, nur um dort mit einem weiteren Informanten zu sprechen oder eine Zielperson durch Standardwaffen wie Messer oder Pistolen auszuschalten. Die viel zu langen Dialoge laufen im Multiple-Choice-Verfahren ab. Abhängig von Ihren Antworten verraten die Leute weitere Hinweise. Durch die Gespräche und erledigte Quests verändert sich Ihr Ruf und damit die Aggressivität der Bewohner. Während der Mediziner jedoch bereits zu Beginn ein hohes Ansehen genießt, sind Sie mit dem Seher stets auf der Flucht. Das stört, zumal Sie durch die vermurkste Kampfsteuerung keine Chance gegen die stets gleich aussehenden Passanten haben.

Nervig: Nach einer gewissen Zeit lässt entweder Ihr Immunsystem nach, oder Sie klappen vor Erschöpfung und Hunger zusammen. Deshalb müssen Sie immer wieder überteuerte Medikamente kaufen und in speziellen Häusern das Bett hüten. Das stört, ebenso wie das fummelige Inventar und die detailarme Übersichtskarte, auf der das Programm zwar alle aktuellen Quests verzeichnet, erledigte Aufgaben aber nicht streicht. Schon nach kurzer Zeit geht deshalb die Übersicht flöten. **DM**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: D26

DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamestar.de

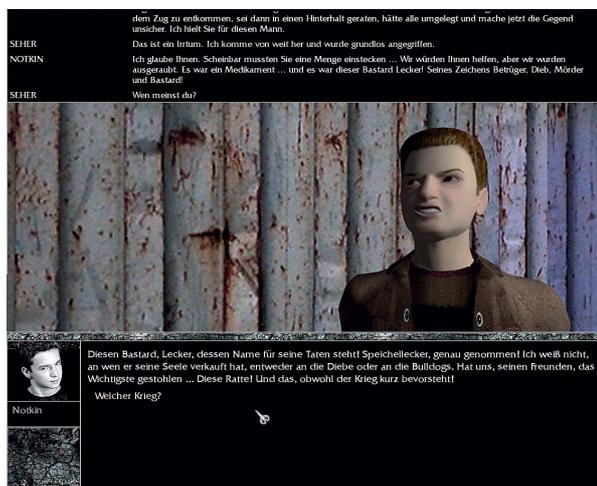
Theoretisch wäre Pathologic die ideale Medizin für Spieler mit zu hohem Blutdruck: gemütlich durch die Gegend laufen, mit Leuten reden und Quests ganz ohne Hektik erledigen. Mein Herz schlägt wegen der Wut auf das vermurkste Spieldesign aber trotzdem wie verrückt. Stundenlang renne ich durch die öde Stadt, führe ellenlange Gespräche und kämpfe mit Klon-Gegnern sowie der verkorksten Steuerung. Die unterschiedlichen Helden retten da auch nichts mehr.



»Diagnose: Spielversagen!«



Den meiste Zeit verbringen Sie damit, durch das **detailarme Dorf** zu laufen.



Die **Dialoge** verlaufen je nach Antwort anders, dauern aber ewig.

PATHOLOGIC ACTION-ADVENTURE

PUBLISHER Ice-Pick Lodge / Frogster RELEASE (D) 20.4.2006
 SPRACHE Deutsch CA. PREIS 40 Euro
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 2 CDs, 26 S. Handbuch USK ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT **Fahrenheit** (82, GS 10/05) Filmreifes Adventure mit Action-Einlagen.
Myst 5 (75, GS 11/05) Auch in 3D, aber deutlich bessere Rätsel.



► DVD: Test-Check

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 4 Ti	800 MHz Intel	1,2 GHz Intel	1,4 GHz Intel
Rad. 9500/9600	800 MHz AMD	XP 1200+ AMD	XP 1400+ AMD
Rad. X600/X700	512 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
GF FX 5800/5900	1,6 GB Festplatte	1,6 GB Festplatte	1,6 GB Festplatte
Rad. 9700/9800	Geforce 7800		

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	SOUND	BALANCE	ATMOSPHÄRE	BEDIENUNG	UMFANG	HANDLUNG	RÄTSEL	DIALOGE	CHARAKTERE
schwache Texturen	öde Musik	mit dem einen Helden zu einfach, mit dem anderen zu schwer	stimmungsvoll	umständliches Inventar	mehrere Lösungswege	spannende Story	wenig Rätsel	unterschiedliche Gesprächsverläufe	generische Figuren
Charaktermodelle	sehr wenig Sprachausgabe		immer gleiche Charaktere	schwache Übersichtskarte	kurze Solo-Spielzeit	teils extrem verwirrend	ständiges Hin- und Herlaufen	zu lang(weilig)	öder Held
Animationen									
4 / 10	4 / 10	4 / 10	6 / 10	3 / 10	5 / 10	7 / 10	1 / 10	4 / 10	3 / 10

PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT

EINGEWÖHNUNG 20 Minuten SOLO-SPASS 6 Stunden MULTIPLAYER-SPASS -

FAZIT: **HÄSSLICHES ADVENTURE MIT ÖDEN DIALOGEN.**



RF ONLINE

Und täglich grüßt die gleiche Quest.



Wegen der schlechten Balance sind fast alle Quests nur gemeinsam mit **anderen Spielern** lösbar.



DVD:
Test-Check

Schon mutig von Entwickler CCR, jede aus anderen Online-Rollenspielen bekannte Design-Regel konsequent über den Haufen zu werfen. Im Idealfall entsteht bei solchen Revolutionen zwar die ein oder andere innovative Idee, bei **RF Online** ging der Schuss jedoch nach hinten los.

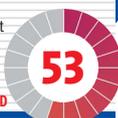
Auf dem Planeten Novus kämpfen die technikversierte Bellatio-Union, die magiebegabte Heilige Allianz Cora und das aus Cyborgs bestehende Accretia-Imperium um die Vortherrschaft. Erstere schickt zum Beispiel Kampfroboter in den Kampf, während die Cora-Allianz eher auf spirituelle Kräfte setzt. Zwei der fünf Standard-

Klassen dürfen Unentschlossene auch kombinieren. Dann haben Sie zwar mehr Fähigkeiten, erreichen aber bei keiner die Expertenstufe. Quests bekommen Sie automatisch zugewiesen. Dadurch ersparen Sie sich zwar den Weg zum Auftraggeber, viel unterwegs sind Sie aber trotzdem. Denn zum einen fehlen vernünftige Ortsangaben. Zum anderen sind die Missionen stets weit über Ihrem Level angesiedelt, weshalb Sie zunächst unzählige Feinde töten müssen, um genügend aufzusteigen. Im Kampf finden Sie zwar Waffen, die gleichen sich aber wie ein Haar dem anderen. Immerhin dürfen Sie eigene Gegenstände herstellen und verkaufen, was sich sogar auf die Wirtschaft auswirkt (fraktionsübergreifend schwankende Preise). Das langweilt aber ebenso schnell wie die x-te »Töte 20 von diesen Monstern«-Quest in der stimmigen, jedoch unglaublich detailarmen Welt. **DM**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **D13**

RF ONLINE

GENRE	Online-Rollenspiel
PUBLISHER	CCR / Codemasters
CA. PREIS	30 € + 13 €/Monat
ANSPRUCH	Profis
MINIMUM	800 MHz, 256 MB
PREIS/LEISTUNG	BEFRIEDIGEND



DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

RF Online schreit förmlich »Einsteiger, lasst die Finger von mir!« Die viel zu schweren, immer gleichen Aufgaben frustrieren, vernünftige Questbeschreibungen fehlen und die für asiatische Online-Spiele typische Levelaufstiegs-Monotonie beleidigt mich als Everquest-2-Fan. Doch auch Profis werden mit dem Titel nicht viel Spaß haben. Dazu fehlen Möglichkeiten, seinen Charakter bis ins kleinste Detail individuell auszustatten oder vernünftige Berufe zu lernen.

»Online-
Trauerspiel«

