



Markus Schwerdtel
markus@gamestar.de

DUNGEONS & DOWNLOADS

BELAGERUNGSZUSTAND. Fühlen Sie sich auch so ausgehungert? Kein Wunder, schließlich wurden Solo-Rollenspieler in den letzten Monaten nicht gerade üppig versorgt. Haltet aus, Waffenbrüder! Schließlich kommt Anfang September mit **Dungeon Siege 2** ein echtes Schwergewicht. Nachdem wir die fast fertige Fassung ge-

sehen haben, können wir schon sagen: Das Action-Rollenspiel sieht klasse aus und wird mehr Tiefgang als der ziemlich seichte und sterile Vorgänger bieten. »Dungeon Siege 2 spielt sich nicht mehr selbst, du darfst jetzt auch was machen«, versprach uns Chef-Designer Chris Taylor augenzwinkernd bei einem Treffen. »Außerdem wird es keine Bug-Patches geben, höchstens für neue Hardware!« Da sind wir mal gespannt.

NETZ-NACHSCHUB. Günstigen Rollenspiel-Nachschub aus dem Internet haben wir mit **Pirates of the Sword Coast** und **Fate** ausgegraben. Ersteres ist ein weiteres Modul für **Neverwinter Nights**, letzteres ein knuffiger **Diablo**-Klon in Niedlich-Grafik. Bei beiden bekommen Sie viel Spielspaß für wenig Geld, müssen allerdings – wie immer bei Download-Spielen – auf Ausstattung wie gedruckte Handbücher verzichten. Mir soll das egal sein, so entlasten die kurzweiligen Abenteuer wenigstens die Urlaubskasse.

INHALT

TESTS

Fate	112
Das Geheimnis der vergessenen Höhle	114
Neverwinter Nights: Pirates of the Sword Coast	115

GAMESTAR-ABENTEUER-CHARTS 09/2005

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Quests // Handlung	Charakter // Teamwork	Kampfsystem // Dialoge	Items // Rätsel	Kommentar
1	World of Warcraft	Online-Rollenspiel	Vivendi	Blizzard	08/05	91	8	8	9	10	9	10	9	10	8	10	08/05: Patch 1.5.1
2	Knights of the Old Republic 2	Rollenspiel	Activision	Obsidian	04/05	88	7	9	6	10	8	9	10	10	10	9	
3	Baldur's Gate 2	Rollenspiel	Avalon	Bioware	01/01 (92%)	88	6	7	8	10	9	10	10	9	9	10	08/01: Addon
4	Diablo 2	Action-Rollenspiel	Vivendi	Blizzard	08/00 (90%)	87	6	10	10	8	10	10	7	6	10	10	09/01: Addon
5	Vampire 2	Action-Rollenspiel	Activision	Troika	01/05	87	9	9	7	10	7	10	10	10	7	8	
6	Gothic 2	Rollenspiel	Koch Media	Piranha Bytes	10/03 (88%)	86	8	8	8	10	6	9	10	10	8	9	10/03: Addon
7	Guild Wars	Online-Rollenspiel	NCSoft	Arena Net	07/05	85	9	8	7	8	9	9	8	8	10	9	
8	Neverwinter Nights	Rollenspiel	Atari	Bioware	08/02 (87%)	85	7	8	9	8	10	8	9	8	9	8	06/04, 04/05: Addons
9	Sacred	Action-Rollenspiel	Take 2	Ascaron	03/04 (87%)	85	8	8	7	9	9	10	8	8	9	9	
10	Everquest 2	Online-Rollenspiel	Ubisoft	Sony Online	03/05	84	9	9	6	8	8	9	7	10	9	9	
11	Dark Age of Camelot	Online-Rollenspiel	GOA	Mythic	05/02 (86%)	84	8	8	5	9	8	10	8	10	8	10	01/04, 06/05: Addons
12	Planescape Torment	Rollenspiel	Avalon	Black Isle	03/00 (82%)	82	4	7	8	10	8	8	10	9	9	9	
13	Morrowind	Rollenspiel	Ubisoft	Bethesda	07/02 (89%)	82	7	7	7	8	8	10	8	10	7	10	01/03, 09/03: Addons
14	The Fall	Rollenspiel	Deep Silver	Silver Style	02/05	82	8	8	9	8	6	9	10	7	9	8	
15	Black Mirror	Adventure	DTP	Future Games	05/04 (80%)	81	7	9	8	10	8	7	8	8	7	9	
16	The Westerner	Adventure	DTP	Revivestronic	04/04 (84%)	81	8	8	8	8	6	8	10	8	9	9	
17	Star Wars Galaxies	Online-Rollenspiel	Activision	Sony Online	10/03 (77%)	81	8	8	7	9	6	10	8	9	8	8	
18	Moment of Silence	Adventure	DTP	House of Tales	11/04	80	6	8	9	8	6	8	9	8	9	9	
19	Final Fantasy 11	Online-Rollenspiel	Ubisoft	Square	01/04 (84%)	80	7	6	6	8	8	9	8	10	9	9	
20	Arx Fatalis	Rollenspiel	Koch Media	Arcane Studios	08/02 (84%)	80	7	8	7	9	10	8	8	7	7	9	
21	Icwind Dale 2	Rollenspiel	Avalon	Black Isle	11/02 (80%)	78	6	7	7	8	9	8	6	9	9	9	
22	Final Fantasy 8	Rollenspiel	Sony	Square	03/00 (85%)	78	4	8	7	10	7	9	8	8	10	7	
23	City of Heroes	Online-Rollenspiel	NCSoft	Cryptic Studios	09/04 (77%)	77	7	7	8	7	9	8	8	8	9	6	
24	Obscure	Action-Adventure	Atari	Microids	08/04 (81%)	76	7	9	8	8	7	8	8	8	6	7	
25	Monkey Island 4	Adventure	Electronic Arts	Lucas Arts	01/01 (86%)	76	6	9	6	9	5	6	7	10	10	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.

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 Fertigkeitsbäume, 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- nster 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 ent- sprechend 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 Charak- ter den wertvollen Gegenstand als Erbe bereits im Inventar.

Hol's Gold!

Nur mit einer kleinen Axt be- waffnet wagen Sie sich das erste Mal in die Höhle. Recht schnell steigen Sie nach den ersten Monstermetzeleien im Le- vel auf und ernten Ruhm. Erfah- rungsunkte bestimmen Stär-

ke, Gesundheit oder Mana, Ruh- mespunkte verteilen Sie auf Waffenfähigkeiten wie Axt, Bo- gen 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 Kla- motten. Wenn Sie alles aufhe- ben, ist ratzfatz Ihr Inventar vollgemüllt. Doch nun kommt der Clou von **Fate**: Sie sind nicht allein unterwegs. Ein wehrhaf- tes Haustier (Katze oder Hund) begleitet Sie, mitsamt eigenem Inventar und einer ganz beson- deren 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 Mi- crosoft die Entwicklung der DirectX-Schnittstelle ko- ordinierte. 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 Fertigkeitsbaums 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 weg-zudenken sind Identifikations- und Stadtportal-Rollen sowie haufenweise Mana- und Heil-tränke. 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.

Alle 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			
PUBLISHER	Wild Tangent	RELEASE (D)	5.7.2005
SPRACHE	Englisch	CA. PREIS	18 Euro
AUSSTATTUNG	keine, da nur per Download	USK	keine Einstufung
GEEIGNET FÜR			
EINSTEIGER	2	FORTGESCHRITTENER	7
PROFI	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	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
ATMOSPHERE	+ 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.



Im Reich der Render-Rätsel

DAS GEHEIMNIS DER VERGESSENEN HÖHLE

Ab in die Steinzeit – dabei stoßen Sie auf Rätsel, die schon Anno Neandertaler veraltet waren.

Es geschieht am helllichten Tage vor gut 15.000 Jahren: Jung-Jäger Arok geht gemütlich auf Hirschjagd. Plötzlich schnellert ein Löwe heran! Arok flüchtet in eine mysteriöse Höhle, in der er auf merkwürdige Zeichen stößt. Aus diesem Anfang ließe sich trefflich ein spannen-



Die leuchtenden Hände müssen Sie richtig drehen.

des Adventure stricken. Stattdessen haben die Entwickler aus dem **Geheimnis der vergessenen Höhle** ein altbackenes Render-Abenteuer der Kategorie »steriles Knobelspiel« gemacht.

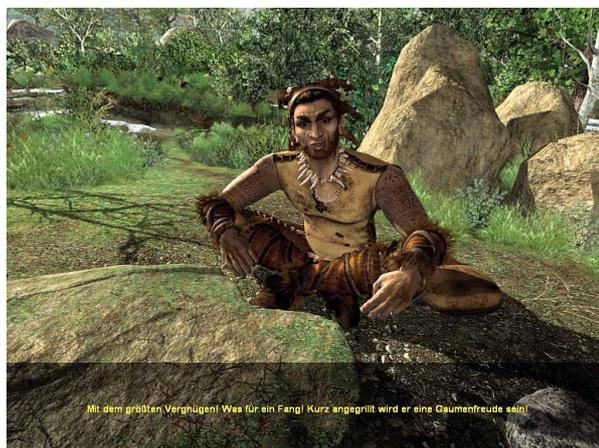
Folge der Farbe

Kaum ist das Intro vorbei, starren Sie in frei rotierbarer Rundumsicht in der namensgebenden Höhle auf die erwähnten Wandmalereien. Ein Klick darauf offenbart dem jungen Mann die ei-

gentliche Aufgabe: Den Zeichen zu folgen, um den verschwundenen Mentor zu finden. Das bedeutet: Sie klappern auf vorgeordneten Pfaden zunächst das Höhleninnere ab, um auf immer neue Knobelaufgaben zu stoßen. So knacken Sie anhand von Bodenmalereien einen Farbcode, der den Weg durchs Labyrinth weist. Danach folgt eine Tüftelei der nächsten: Es gilt, Bilder von Hirschen solange anzuklicken, bis alle die gleiche Farbe haben. Oder wirren Symbolen Klänge zuzuordnen. Das ist genauso langweilig wie nervraubend. Lustiger wird's, wenn Sie per Maus Kohlezeichnungen zum Leben erwecken. Dann schmeißen Sie zum Beispiel mit Steinchen auf einen Bären. Nur wenn Sie die Felswände in der richtigen Reihenfolge treffen, wird Meister Petz von einer Gerölllawine verschüttet.

Lahmes Lexikon

Obendrein gibt sich **Das Geheimnis der vergessenen Höhle** auch noch pädagogisch wertvoll: Nach und nach stoßen Sie auf Gegenstände wie Stöcke, Seile oder Feuersteine. Daraus fertigt Arok mit Ihrer Hilfe per Klick Speere oder Schleudern. Immer



Landschaft und Menschen sehen gut aus, die Dialoge sind arg gespreizt.

wenn er ein neues Werkzeug basteln soll, präsentiert ein virtuelles Lexikon ein paar dröge Infos zu Steinzeit, Menschen und deren Geschichte.

Die frei rotierbaren Standbilder sind allesamt nett gerendert, sehen aber aus wie sterile

Hollywoodkulissen. Das stört die Steinzeit-Atmosphäre aber bedeutend weniger als die gespreizten Dialoge. Die passen vielleicht ins Unterstufentheater, nicht aber in eine professionelle Spielproduktion.

www.gamestar.de QUICKLINK: G108

DAS GEHEIMNIS DER VERGESSENEN HÖHLE ADVENTURE

PUBLISHER	Adventure Company / Kheops	RELEASE (D)	8.7.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 CDs, 8 S. Handbuch	USK	ohne Altersbeschr.

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT: Bad Mojo Redux (56, GS 06/05) Sehr abgehobene Kakerlakenhatz. Myst 4 (50, GS 12/04) Stocksteife, keimfreie Logikkniffeleien.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	800 MHz Intel	1,0 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	800 MHz AMD	1,0 GHz AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	64 MB RAM	256 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	1,0 GB Festpl.	1,0 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800		

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ schön gerenderte Landschaften - sterile Orte	7 / 10
SOUND	+ stimmiges Esoterik-Getrommel - miese Sprachausgabe	6 / 10
BALANCE	+ Schwierigkeit der Rätsel schwankt stark	5 / 10
ATMOSPHÄRE	- Rätsel und Story bilden keine Einheit	5 / 10
BEDIENUNG	- ständiges Tüfteln, wie bestimmte Aktionen auszulösen sind	5 / 10
UMFANG	- mit rund fünf Stunden viel zu kurz	4 / 10
HANDLUNG	- keine spannende Geschichte, stattdessen dröge Lehrstunde	4 / 10
CHARAKTER	- Held wirkt wie neunmalkluger Bubi	3 / 10
DIALOGE	- gestelzte Sprechweise, passt nicht ins Szenario	4 / 10
RÄTSEL	- aufgeblasene Knocheien auf Rätselheftniveau	4 / 10

PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT

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

FAZIT: LEERES LEHR-ADVENTURE



MICK SCHNELLE mick@gamestar.de

Spiele mit Bildungsanspruch finde ich immer sehr löblich. Doch im Fall der vergessenen Höhle bleibt's beim Versuch: Rätsel, Lexikon und Story bilden keine Einheit. Und eigentlich ist die Geschichte gar keine.

Außerdem kann ich die »Ich sortiere Farben und Töne«-Knocheien echt nicht mehr sehen. Einzig die Wandmalerei-Tüfteleien machen etwas Spaß. Steinzeit-Fans sind mit einem Fachbuch besser beraten. Wer gern spielt, sollte einen Bogen um die Vergessene Höhle schlagen.

»Primitive prähistorische Prüfungen«

Zu Lande, zu Wasser und mit viel Magie

PIRATES OF THE SWORD COAST

Biowares kostenpflichtiges Seeräuber-Addon für Neverwinter Nights.



Unterwegs nach Calimhafen überfallen unheimliche Seewesen die Midnight Rose.

Eigentlich wollen Sie in der Rolle Ihres selbst gebauten Helden eine Überfahrt nach Calimhafen, haben aber



In Niewinter lesen Sie eine seltsame Statue auf.

nur genug Gold für die Hälfte der Strecke in den Taschen. Bis zum Ziel verdingen Sie sich kurzerhand als Maat auf der Midnight Rose. Unter den Argusaugen von Captain Allendry landen Sie zuerst in Niewinter, um dort eine wertvolle Statue an Bord zu nehmen. Doch der vermeintlich einfache Auftrag entpuppt sich als Vorstufe zur gefährlichen Offenbarung einer scheinbaren Meereshöttin, die ganz Fäerun bedroht. In Biowares Abenteuermodul **Pirates of the Sword Coast** für **Neverwinter**

Nights beginnen Sie mit einem Charakter der 5. Stufe, um das Geheimnis entlang der legendären Schwertküste zu entwirren. Neben den Aufgaben der Hauptgeschichte warten viele Nebenquests, die ähnlich wie in **Knights of the Old Republic** durch geschickte Beeinflussung eines Dialogs auch ohne Waffengewalt zu lösen sind.

Optisch gibt es gegenüber dem Hauptprogramm oder den anderen Abenteuermodulen von Bioware keine großen Unterschiede. Fans mögen die kantige Grafik und die symmetrisch aufgebauten Areale nicht stören, im Zeitalter leistungsfähiger 3D-Engines gewinnt die Grafik von **Pirates of the Sword Coast** aber keinen Blumentopf mehr. Animationen und Texturen sind aber für heutige Verhältnisse noch sehr ansprechend. Beim Sound trumpft das Zusatzmodul auf: Eingängige Themen und bedrohliche Klänge schaffen eine stimmungsvolle Grundlage für das fantastische Seemannsgarn. Besitzer der deutschen Version von **Neverwinter Nights** müssen damit leben, dass sich die tollen englischen Stimmen des Moduls mit vielen der schlechten deutschen Sprachfetzen vermischen. Gleiches gilt auch für die zahlreichen Dialoge, die immer wieder mit deutschen Antworten an Atmosphäre verlieren. **DS**

INFO: WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **G11**



DVD:
Test-Check

DIRK STEIGER

dirk@gamestar.de

Anders als im Bioware-Modul Kingmaker beschäftigen die Schwertküsten-Piraten Sie erst einmal mit zahlreichen Nebenaufgaben. Schade eigentlich, die gute Story könnte bei der Kürze des Abenteuers von rund sechs Stunden durchaus schneller in Fahrt kommen. Erfahrene Neverwinter-Recken freut jedoch der hohe Schwierigkeitsgrad. Zum Kiel holen: der Kopierschutz, der vor jedem Spielstart eine Internet-Verbindung benötigt. Und der ausschließliche Online-Kauf über Kreditkarte dürfte viele Fans vom Modul zwangsweise fern halten.

»Nachschub ahoi!«



PIRATES O.T. SWORD COAST

GENRE	Rollenspiel-Addon
PUBLISHER	Bioware / Bioware
CA. PREIS	8 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	1,4 GHz, 256 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	SEHR GUT

