

Das für einige Zeit wohl letzte große PC-Rollenspiel hat es nach vierjähriger Entwicklungsdauer in die Läden geschafft. Ein Meisterwerk ist es nicht geworden. Größtes Manko: Wieder leidet ein Rollenspiel unter massiven Bugs.

The Witcher



Der **Sumpf** ist eine der wenigen Außenlandschaften im Spiel. Diese Ertrunkenen greifen in Gruppen an.

ab 16/18-DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 3943
- Infos zum Spiel
▶ Quicklink: 2862

Win Vista 32 Bit
- läuft

Sieben Minuten nach Spielstart haben wir eine neue Theorie, warum **The Witcher** vier Jahre lang in der Entwicklung war: Ein Gutteil der Zeit wird wohl ins Intro geflossen sein. In Animationsfilm-Qualität beharkt der Hexer Geralt ein weibliches Monster, die Inszenierung ist makellos. Es ist das letzte Mal, dass uns das Programm durch Sorgfalt beeindruckt. Dem Spiel selbst sieht man keines seiner vier Reifejahre an, im Gegenteil: Mal wieder

kämpfen Rollenspieler mehr gegen Fehler als gegen die Fantasy-Feinde des Hexerhelden Geralt.

Hier geht's rau zu

Das polnische Studio CD Project schickt seinen Erstling mit großen Ambitionen ins Rollenspiel-Rennen. Auf dem herkömmlichen Fantasy-Fundament will **The Witcher** ein erkennbar eigenes, schmutzig-realistisches Hexerhaus errichten, in dem rabiat gefochten, geflucht und gevögelt

wird. Dass derlei denn auch in Fülle im Spiel vorkommt, davon zeugt das USK-Siegel »Keine Jugendfreigabe« – **The Witcher** ist ein Titel für Erwachsene. Tatsächlich folgt das Spielgebäude der herkömmlichen Genre-Blaupause mit Mittelalter-Fachwerk, reichlich Quests und vielen Kämpfen – Veteranen aus **Gothic**, **Oblivion** oder **Two Worlds** erwartet wohlvertraute Architektur. Einige der Tragbalken ersetzt **The Witcher** aber durch verstärkte Varianten:

ein taktisch angehauchtes Kampfsystem, komplexe Talentbäume, die faszinierende Konsequenz von Entscheidungen. Dieser Mut zur Eigenständigkeit ist an vielen Stellen erfrischend. Erkauft wird sie durch Pfusch am Bau. Denn viele der originellen Ideen leiden in der Praxis an Kinderkrankheiten; zugleich fehlte CD Project die Zeit oder die Fertigkeit, die kreative Konstruktion auch bequem einzurichten und die vielen Risse aus dem Putz zu polieren.



Vor dem brennenden **Magierturm** liefern wir uns einen hitzigen Bosskampf mit dem Professor, den wir seit Spielbeginn jagen.



Spieler haben die Wahl zwischen zwei Steuerungsvarianten. In der **Draufsicht** (links) steuern Sie Geralt durch Mausclicks. In der **Verfolgerperspektive** (rechts) bewegen Sie den Helden mit der Tastatur.

Hier geht's ungenau zu

So spektakulär das Intro ausfällt, so ratlos entlässt es die Zuschauer ins Spiel: Der Einstiegskampf taugt als atmosphärische Vorbereitung, hat mit der Handlung aber nichts zu tun. Zumindest deckt sich die Orientierungslosigkeit im Kopf des Spielers mit der des Helden, denn Geralt von Riva hat sein Gedächtnis verloren. Zu Beginn wacht er unvermittelt in einer Burgruine auf, die angegriffen wird. Von wem, warum – das klärt sich erst nach und nach im Spielverlauf.

Den Spieler mit Grundgeheimnissen anzufüttern, das ist ein Kernprinzip packender Rollenspiel-Stories. **The Witcher** wirft seinen Helden allerdings so unvermittelt in unklare Situationen, dass statt Spannung verwirrtes Kopfkrazen die Folge ist. So schneidet das Spiel nach dem Prolog unvermittelt in eine angegriffene Siedlung. Wieso ist Geralt auf einmal dort? Wo kommt die Frau an seiner Seite her? Woher kennt er ihren Namen? Wo sind wir überhaupt? Solche Bocksprünge im Erzählstrang gibt's reichlich; als Spieler muss man

die Lücken erst mal akzeptieren, denn im Nachhinein werden viele doch gefüllt. Dabei ist die Rahmengeschichte durchaus spannend. Das Reich Temerien, in dem Sie sich hauptsächlich bewegen, steht am Rande eines Bürgerkriegs zwischen Menschen und »Anderlingen«, vor allem Elfen und Zwergen. Auf der Suche nach dem Anführer des Burgüberfalls gerät Geralt zwischen die Fronten.

Das hat Konsequenzen

Eine der großen Stärken des Spiels sind grundlegende Entscheidungen wie die Wahl zwischen den Kriegerfraktionen, die freilich erst im fortgeschrittenen Spielverlauf akut wird. Die Konsequenzen solcher Beschlüsse zeigen sich oft erst später. So treffen Sie zum Beispiel eher zufällig auf die elfische Rebellengruppe Scoia'tael und müssen abwägen, ob die Nachtschleicher eine Ladung Waffen mitnehmen dürfen oder nicht. Einige Spielstunden später stellt sich heraus, dass die Scoia'tael die Waffen für einen Anschlag verwenden, bei dem eine Ihrer Kontaktpersonen ums Leben kommt. Im Dorf vor der Bezirkshauptstadt Wyzima gipfelt ein Erzählstrang in einer dramatischen Konfrontation zwischen

der Hexe Abigail und einem Bauernmob. Ihre Handlungsweise entscheidet über das Schicksal der ganzen Siedlung. Die Beziehungsgeflechte werden interessant, weil praktisch jeder wichtige Charakter im Spiel Leichen im Keller hat und seine wahre Loyalität verbirgt. Ihr Umgang mit den Personen kann zudem drastische Konsequenzen haben. Wenn Sie zum Beispiel Verdächtige anklagen, ohne griffige Beweise zu besitzen, dann wollen die in der Folge nichts mehr von Ihnen wissen. Sie haben noch Quests bei dem Charakter offen? Pech gehabt, er verweigert jedes Gespräch. Dieses schlüssige Verhalten hat zwar unmittelbare Nachteile, aber zerstört den Spielfluss nicht – alle

Hauptaufgaben lassen sich immer lösen, teils sogar auf unterschiedlichen Wegen.

Geralts Schwert

Was faszinierend klingt, funktioniert in der Praxis nur durchwachsen. Denn nur wenige der Handlungspersonen in **The Witcher** haben Profil, die meisten bleiben nichtssagend. Das liegt auch an den häufigen Logiklücken in Dialogen und Quests. Teils ist das Verhalten der Protagonisten schwer nachzuvollziehen, oft wechselt ihre Stimmung grundlos. In einigen Quests bleibt unklar, was als Nächstes zu tun ist; etwa wenn Sie Beweise für die Schuld oder Unschuld von Verdächtigen finden sollen, aber kei-

Facts

- ▶ 7 Kapitel
- ▶ 13 Regionen
- ▶ 246 Talente
- ▶ 41 Tränke
- ▶ 3 Kampfstile
- ▶ 5 Zauber
- ▶ 22 Sexpartnerinnen

hat kaum Einfluss auf die Performance, macht das Spiel aber lebendiger.

hat kaum Einfluss auf die Performance, macht das Spiel aber lebendiger.

Checkliste

- ▶ 8,0 GByte Speicherplatz
- ▶ 2,6 GHz Prozessor
- ▶ 1,0 GByte RAM
- ▶ Shader-2.0-Karte
- ▶ DirectX 9.0c

HW

TECHNIK-CHECK

THE WITCHER

Technik-Tipps

- ▶ Wenn Sie die Auflösung um eine Stufe verringern, erhöhen sich die Bilder pro Sekunde um bis zu 40 Prozent.
- ▶ Textur- und Schattenqualität zehren mit jeweils etwa 15 Prozent stark an der Leistung.
- ▶ Die Anzahl der »Kleintiere«

hat kaum Einfluss auf die Performance, macht das Spiel aber lebendiger.

SO LÄUFT THE WITCHER AUF IHREM PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihren Prozessor **2** und Ihre Speichergröße **3** heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

| Kategorie | Grafikkarte | | | | Prozessor | | | | Speicher | | | | |
|-------------|---------------------|--|----------|----------|------------|--|----------|------------|----------|---|---|---|--|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | |
| GRAFIKKARTE | Geforce 6 | 6200 | 6600 GT | 6800 GT | 6800 Ultra | | | | | | | | |
| | Radeon X1000 | X1000 | X1700 | X800 XL | X850 XT | | | | | | | | |
| | Geforce 7 | 7300 GS | 7600 GT | 7900 GS | 7800 GT | 7950 GT | 7900 GTO | 7950 G2X | | | | | |
| | Radeon X1000 | X1300 | X1600 XT | X1800 GT | X1800 XL | X1900 XT | X1950 XT | | | | | | |
| GRAFIKKARTE | Geforce 8 | | 8500 GT | 8600 GT | 8600 GTS | 8800 GTS | 8800 GTX | 8800 Ultra | | | | | |
| | Radeon HD | 2400 Pro | 2400 XT | 2600 Pro | 2600 XT | | | | | | | | |
| PROZESSOR | Athlon XP | 2600+ | 2600+ | 3200+ | | | | | | | | | |
| | Pentium 4 | 2,8 GHz | 2,6 GHz | 3,2 GHz | 3,8 GHz | | | | | | | | |
| | Athlon 64 | | | 3200+ | 3500+ | 4000+ | FX-57 | | | | | | |
| | Pentium D | | | 915 | 950 | 965 XE | | | | | | | |
| PROZESSOR | Athlon 64 X2 | | | 3800+ | 4400+ | 5000+ | 6000+ | | | | | | |
| | Core 2 | | | E4300 | E6300 | E6600 | T6600 | T6600 | | | | | |
| 3 | Speicher in MB | 128 | 256 | 512 | 768 | 1.024 | 1.536 | 2.048 | 2.560 | 3.072 | | | |
| | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | technisch unmöglich | läuft so flüssig: 1024x768, niedrige Details | | | | läuft so flüssig: 1280x1024, normale Details | | | | läuft so flüssig: 1680x1050, hohe Details | | | |
| | | runder stark | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | |



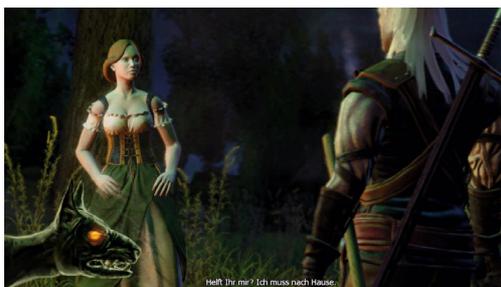
An **Sex** herrscht im Spiel kein Mangel. Triss lässt hier keinen Zweifel an ihren Absichten.

GameStar-Bugjournal

Die Fassung von *The Witcher*, die uns zum Test vorlag, entspricht laut des Herstellers Atari der Verkaufsversion. *Witcher*-Käufer dürfen sich damit auf allerlei Schikanen einstellen, ein erster Patch ist direkt zum Verkaufsstart geplant. Eine Übersicht der wichtigsten Fehler, Ungereimtheiten und Ärgernisse aus den GameStar-Testläufen:

Grafik / Technik

- ▶ Manche Schattenwürfe sind nicht korrekt dargestellt. Teilweise sind Objekte unsichtbar, obwohl ihr Name angezeigt wird. Vögel stehen mitunter in der Luft.
- ▶ Zwischensequenzen finden auch mitten in Kämpfen statt. Zum Teil sind die Gegner danach eingefroren.



Gruppenbild mit Hund: Der **Geisterhund** gehört nicht zum Gespräch.

- ▶ Gegenstände in der Landschaft – zum Beispiel Leichen samt Beute nach Kämpfen – verschwinden innerhalb kürzester Zeit. Dasselbe gilt für abgelegte Objekte.
- ▶ Wichtige Ringe legt das Spiel generell ins normale Inventar statt in die sicheren Questfächer, weil man sie manuell an den Finger stecken können muss. Folglich lassen sich Ringe auch ablegen – und verschwinden dann (siehe oben). So können Quests unlösbar werden.
- ▶ Wenn Sie mehr als 15 Gegenstände gleichzeitig aus dem Inventar ablegen, stürzt das Spiel ab.
- ▶ Die Ladezeiten sind so lang, dass ein signifikanter Teil der Spielzeit fürs Warten draufgeht. Dazu kommt, dass das Programm die Spielwelt bei jedem Wechsel in und aus Häusern komplett neu lädt. Selbst das Speichern des Spiels dauert mehr als zehn Sekunden.

Sound

- ▶ Durch mäßige Sprachregie sind die Sätze teils falsch betont; anscheinend wussten die deutschen Sprecher nicht, was ihre Dialogpartner sagen.
- ▶ Kinder sprechen mit den Stimmen von Erwachsenen.
- ▶ Die Sprachausgabe ist nicht lippensynchron, was vor allem in Dialog-Nahaufnahmen störend auffällt.

Atmosphäre / Logik

- ▶ Die Levels sind oft willkürlich begrenzt. Geralt scheitert an leichtem Buschwerk ebenso wie an kniehohen Zäunen oder Stegen. Weil der Hexer nicht schwimmen kann, stößt er in Flüssen und Seen an unsichtbare Kanten.
- ▶ Es stört Hausbewohner nicht, wenn man vor ihren Augen die Schränke und Kisten in den Wohnzimmern leer räumt. Ein Eigentumssystem kennt *The Witcher* nicht, Diebstähle spielen keine Rolle.
- ▶ Die deutsche Übersetzung ist stellenweise irreführend. Shani schickt Sie beispielsweise los, um »Rosenwein« und »Kirschwodka« zu besorgen. Nach beidem können sie ewig suchen. Gemeint sind Roséwein und Kirschegeist. Auch Zeitangaben stimmen selten; »Mitternacht« bedeutet in den meisten Fällen »bei Dämmerung«.

GameStar-Redakteure sind keine Bug-Sucher. Wenn uns bereits Fehler in dieser Zahl auffallen, dann hätten sie in der Qualitätskontrolle der Hersteller erst recht erkannt werden müssen – und zwar vor der Veröffentlichung. Laut Atari wird zum Erstverkaufstag am 25. Oktober ein Patch bereitstehen, der rund 200 Bugs bereinigen soll. Auf gamestar.de werden wir Sie über die Verbesserungen auf dem Laufenden halten. Gleichzeitig ist allein die Zahl 200 das deutlichste Zeichen dafür, was Atari und CD Project mit *The Witcher* für 50 Euro in die Läden stellen: ein schwer fehlerhaftes Spiel.

- ▶ Die Bardame Vespa ist im einen Moment im Gasthaus, im nächsten plötzlich außerhalb vor den Toren.
- ▶ Im Sumpf entstehen ständig neue Wyvern aus dem Nichts, und zwar vor unseren Augen.
- ▶ Die Krankenschwestern im Hospital St. Majoran versorgen auch leere Krankenzimmer fürsorglich und flüstern ihnen tröstend »Ihr werdet schon wieder!« zu.
- ▶ Die Göttin Melitele, so erklärt uns eine Novizin, akzeptiert als Opfer »nur Dinge, die in der Natur geerntet wurden. Melitele missfällt es, wenn in ihrem Namen getötet wird.« Was man auf dem Altar letztlich ablegen muss, ist Fleisch von selbst umgebrachten Wyvern.

Bedienung

- ▶ Geralt läuft im Verfolgermodus teilweise eigenwillig seitlich und stockt an kleinsten Hindernissen. Die Steuerung ist generell träge und reagiert verzögert; vor allem schnelles Umdrehen in Kämpfen ist schier unmöglich.
- ▶ Gegnerischen Schlägen in Boxkämpfen durch Blocken auszuweichen funktioniert oft nicht, ohne dass der Grund nachvollziehbar wäre. Durch einen Bug im Animationssystem lassen sich die Feindschläge abbrechen, indem man während des Ausholens dauerklickt.
- ▶ Wer im Kampf aus Versehen Verbündete anklickt, greift diese an – und macht sie sich zum Feind. Dann hilft nur weglaufen, Level wechseln und zurückkehren.
- ▶ Sie können erst dann mit Leuten sprechen, wenn deren Hinsetz- oder Hinlege-Animation abgespult wurde.

Balance

- ▶ Im Würfelspiel ist die Intelligenz der Gegner erbärmlich. Die KI-Spieler lösen selbst hohe Kombinationen wie Straßen, Full House oder Vierlinge auf, obwohl sie damit bereits gewonnen hätten. Das mutet selbst auf der Anfängerstufe seltsam an, passiert aber auch noch im Profilevel.



Die **Würfelgegner** kennen die Gewinnregeln ihres eigenen Spiels nicht.

- ▶ Wenn Geralt betrunken ist, torkelt er im Schnecken tempo durch die Landschaft. Den Rausch ausschlafen darf er aber nur an bestimmten Stellen. Sich dorthin zu schleppen dauert minutenlang. Zwar kann Geralt auch besoffen rennen und kämpfen, wenn er sein Schwert zieht. Das erlaubt das Spiel in sicheren Gegenden jedoch nicht.
- ▶ Die Schriftrolle »Die Alchemie Serrikaniens« bekommt man vom Alchimisten in der Manufaktur des Händler Viertels unendlich oft als Belohnung, wenn man das Gespräch mit ihm wiederholt. Jede Rolle lässt sich für 40 Goldstücke verkaufen – das Ende aller Geldsorgen.

ne Ahnung haben, wie. Weil es zu wenige Charaktermodelle gibt, werden die Siedlungen von Klommassen bevölkert, was auf die Atmosphäre drückt. Ebenso eintönig ist die Gestaltung von Gebäudeinnerräumen, die alle ähnlich aussehen und nur immergleiche Kisten und Schränke mit generischem Kleinkram enthalten. Das wirkt seltsam schizophren, denn **The Witcher** belohnt Neugierde und Entdeckungslust durchaus reichlich – nur eben kein bisschen in der Spielwelt, dafür umso mehr bei den Aufträgen. Wer geduldig mit normalen Passanten plaudert oder in jedes fremde Haus spaziert, bekommt immer wieder versteckte Nebenaufgaben. Auch die Rückkehr in besuchte Gebiete und zu alten Bekannten lohnt sich, denn dort ist oft Neues zu erfahren. Besonders ehrgeizig ist Geralt bei der Pirsch auf das schöne Geschlecht. Mit sage und schreibe 22 Frauen kann der Hexer im Spielverlauf ins Bett steigen, was jeweils durch ein frivoles Portrait belohnt wird.

Geralts Schwerter

Ausrüstung spielt in **The Witcher** eine untergeordnete Rolle. Zwar kann Geralt diverse Zweitwaffen einsetzen, hauptsächlich kämpft er aber mit zwei Schwertern. Die Stahlklinge ist dabei effektiv gegen Menschen und Tiere, die Silbervariante gegen Monster und Geister. Je nach Situation schalten Sie zudem durch drei Kampfstile: für starke Gegner, flinke Feinde oder Gruppenangriffe. Die Varianten geben den Gefechten eine taktische Komponente, denn Sie müssen die effektivste Schwert-Stil-Kombination für jeden Feindtyp herausfinden. Zudem darf Geralt mit fünf Zaubersprüchen und alchemistischen Tränken nachhelfen, die er selbst aus Dutzenden von Zutaten braut. Im Kampf wird dann nur noch rhythmisch geklickt: Geralt schlägt automatisch zu, Sie drücken lediglich beim Aufleuchten des Zeigers die Maustaste, um die Angriffskombinationen am Laufen zu halten. **The Witcher** gelingt damit ein vernünftiger Kompromiss zwischen den Action-Gefechten eines **Gothic 3** oder **Oblivion** und den komplexen Gruppentaktiken von **Neverwinter Nights 2**. Das originelle System hat allerdings seine Tücken. Geralt reagiert träge auf Kommandos und greift manchmal nicht an,





Die **Innenräume** wirken hübsch, aber sehen sich ähnlich. (800x600, niedrigste Details)

ohne dass die Gründe klar wären. Der Gruppen-Kampfstil ist schlicht übermächtig, die Zauber bleiben weitgehend unwichtig.

Gut, aber kompliziert

Seine Kampfkünste verbessert Geralt durch neue Talente. Charakterwerte im klassischen Sinn gibt es nicht. Stattdessen wählen Sie bei jedem Levelaufstieg bis zu fünf neue Fertigkeiten aus 15 Kategorien. Die Benutzung der Menüs ist gewöhnungsbedürftig. Während das Programm die Talente wild über Bildschirmseiten streut, quetscht es die Ausrüstung als millimetergroße Symbole in ein Mini-Inventar. Auf der praktischen Karte markiert das Spiel selbstständig wichtige Punkte, allerdings gestaltet sich das Reisen

mühsam, denn die Quests erfordern viel langweilige Laufarbeit. Einen Teleportstein erhalten Sie erst nach vielen Stunden, und der entpuppt sich als wenig nützlich.

Grafisch überzeugt **The Witcher** mit hübsch gebauten Levels, schicker Lichtregie und guter Fernsicht. Dazu kommen gelungene Animationen, vor allem im Kampf; in den Gesprächen wiederholen sich die Bewegungen zu oft und wirken aufgesetzt. Stellenweise sind die Levels zu stark begrenzt, kniehohe Stege werden zu unüberwindlichen Hindernissen. Generell litt unsere Testversion an Dutzenden von Fehlern, die zum Teil Quests unlösbar machten. Wir raten Rollenspiel-Fans dringend, vor dem Kauf den aktuellen Patch-Stand zu überprüfen. **CS**



Die meisten **Menüs**, wie hier die Talentbäume, sind schön, aber äußerst unübersichtlich.

Lässt mich kalt!

Petra Schmitz: Ich habe mich längst damit arrangiert, dass Spiele alle naselang mit dem schnarchigen Grundgerüst »Typ hat Gedächtnis verloren« arbeiten. Solange die Wiederbeschaffung in einer nachvollziehbaren Welt stattfindet, geht das für mich in Ordnung. Die Welt von The Witcher will mir aber nicht nachvollziehbar erscheinen. Kaum hab' ich mich nämlich mal im Gefühl des großen Abenteuers eingekuschelt, schmeißt mich eine der zahllosen Schlampereien oder ein Bug wieder raus. So kann ich beim besten Willen nicht warm werden mit dem Spiel.



petra@gamestar.de

Watsche für den Witcher

Christian Schmidt: The Witcher hätte ein viel besseres Rollenspiel werden können, wenn es nicht so schlampig gemacht wäre. Ständig nervt das Programm mit unverschämten Ladezeiten, elender Lauferei, unkomfortabler Bedienung und piesackt mich mit Bugs und Logiklücken. Kurzum: Mal wieder baut ein Rollenspiel auf die Leidenschaftigkeit seiner Spieler. Denn es belohnt ja durchaus für die Mühen, es motiviert ja eine zeitlang – bis sich herausstellt, dass sich die Aufgaben und Gebiete dauernd wiederholen. Da nutzen all die guten Ideen nichts: Umsetzung mangelhaft, Hexer-Hoffnung entzaubert.



christian@gamestar.de

THE WITCHER ROLLENSPIEL

ENTWICKLER CD Project (Erstlingswerk) **TERMIN (D)** 25.10.2007
PUBLISHER Atari **CA. PREIS** 50 Euro
SPRACHE Deutsch, Englisch **USK** keine Jugendfr.
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 80 Seiten Handbuch

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 40 Stunden

GENRE ROLLENSPIEL

SPIELSTIL Kampf — Dialog & Rätsel
CHARAKTER simpel — komplex
FREIHEIT linear — offene Welt
KÄMPFE Action — Taktik
HANDLUNG einfach — komplex

ANSPRUCH

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

EINSTIEG leicht — schwierig
SPIELMECHANIK einfach — komplex
SPIELTEMPO langsam — schnell

HILFEN drei Schwierigkeitsgrade, Hilfenfenster, Text-Tutor
SPEICHERSYSTEM Freies Speichern

ERFORDERT

- Schnelle Reaktionen
- Orientierungsfähigkeit
- Logik & Überlegung
- Geduld
- Handeln unter Zeitdruck
- Vorausplanung
- Mikromanagement
- Teamfähigkeit

TECHNIK

| FÜR ÄLTERE PCs | FÜR STANDARD-PCs | FÜR HIGHEND-PCs |
|----------------|------------------|-----------------|
| 1 2 3 | 4 5 6 7 | 8 9 10 |

| MINIMUM | STANDARD | OPTIMUM |
|---|--|---|
| 2,6 GHz Intel XP 2600+ AMD 1,0 GByte RAM 8,0 GByte Festplatte | 3,6 GHz Intel A64 3500+ AMD 1,0 GByte RAM 8,0 GByte Festplatte | Core 2 Duo E6300 A64 X2 5000+ AMD 2,0 GByte RAM 8,0 GByte Festplatte |

PROFITIERT VON EAX
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 **KOPIERSCHUTZ** Tagés
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAPHIKKARTEN

- Radeon 9500 / 9600
- Geforce 6600 GT
- Radeon X600 / X700
- Radeon 9700 / 9800
- Geforce 6800 GT
- Radeon X800 XL
- Geforce 7600 GT
- Radeon X850 XT
- Radeon X1900 XT
- Geforce 7900 GTX

BEWERTUNG

| Kategorie | Stärken / Schwächen | Notiz |
|------------------------|---|--------|
| GRAFIK | + hübsche Architektur + schöne Lichteffekte, Tag-Nacht-Wechsel + Animationen - austauschbare Innenräume - Bugs | 8 / 10 |
| SOUND | + gute Sprecher + stimmungsvolle Musik + atmosphärische Effekte - kein Surround-Sound - nicht lippensynchron | 8 / 10 |
| BALANCE | + drei Schwierigkeitsgrade - Zauber und Alchemie unnötig - Gruppenstil zu mächtig - seltsame Würfel-KI | 4 / 10 |
| ATMOSPHÄRE | + lebendige Spielwelt - oft unlogisch - irreführende Übersetzung - willkürliche Levelbegrenzungen - Bugs | 7 / 10 |
| BEDIENUNG | + zwei Steuerungsmodi ... - aber keiner perfekt - kompliziertes Interface - kleinteiliges Inventar - Ladezeiten | 5 / 10 |
| UMFANG | + lange Spielzeit + massenhaft Aufträge - Level-Wiederholungen - immergleiche Charaktermodelle - arg begrenzte Spielwelt | 8 / 10 |
| QUEST/HANDLUNG | + versteckte Aufgaben + mehrteilige Quests + spannende Grundhandlung + Entscheidungen und Konsequenzen - teils konfus | 9 / 10 |
| CHARAKTERSYSTEM | + zahlreiche Talente + Spezialisierung möglich + regelmäßige Aufstiege - Auswirkungen nicht immer klar | 8 / 10 |
| KAMPFSYSTEM | + Taktik notwendig + gute Mischung aus Denken und Action - hakelig - kein Fernkampf - nur fünf Zauber | 8 / 10 |
| ITEMS | + spaßige Alchemie + massig Zutaten + Waffen verbesserbar - wenige Ausrüstungsgegenstände | 8 / 10 |

PREIS/LEISTUNG Sehr gut

FAZIT Nette Ideen, aber allzu unausgegoren.

73

SPIELSPASS