



**Michael Trier**  
michael@gamestar.de

## INSELN & PIRATEN

**ZITTERNDE INSELN.** Wurde auch Zeit: Das erste »echte« Addon zu **Oblivion** kam diesen Monat zum Test. Nach dem Abzock-Pack **Knights of the Nine** bekamen die Entwickler jetzt die Chance, einiges wieder gut zu machen – und haben sie genutzt. Schräge Charaktere, originelle Quests, eine frische Geschichte und eine für ein Addon lange Spielzeit machen die **Shivering Isles**

zum Pflichtausflugspunkt für **Oblivion**-Fans. Nur eine Sache wäre da noch: Zwar ist die deutsche Übersetzung nicht so verhunzt wie die erste germanisierte Variante des Hauptprogramms. Trotzdem muss man **Shivering Isles** nicht (wörtlich) mit »Zitternde Inseln« übersetzen; eine (singemäße) Transkription wie »Inseln des Schauderns« hätte der angeschlagenen Reputation auch in Sachen Lokalisierung wieder auf die Füße geholfen.

**PIRATES ONLINE.** Die Inflation der Online-Rollenspiele: Diesen Monat entern mit **Bounty Bay Online** sogar Piraten, Handelskapitäne und andere Seefahrer das derzeitige Boom-Genre. Auch wenn das Spiel alles andere als perfekt ist, sollten Spieler, die besonderen Wert auf Crafting (Handwerkskünste), Handel und eben Piraterie inklusive umfangreicher Seeschlachten legen, einen Blick riskieren.

### 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: 7

### INHALT

#### TESTS

Oblivion: Shivering Isles	104
DAOC: Labyrinth of the Minotaur	109
Belief & Betrayal	110
Germany's Next Topmodel	111
Bounty Bay Online	112

### GAMESTAR-ABENTEUER-CHARTS 05/2007

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Quests // Handlung	Charakter // Teamwork	Kampfsystem // Dialoge	Rätsel	Kommentar
1	<b>WoW: Burning Crusade</b>	Online-Rollenspiel	Vivendi	Blizzard	04/07	<b>92</b>	8	9	9	10	9	10	9	10	8	10	
2	<b>Guild Wars: Nightfall</b>	Online-Rollenspiel	NCSOFT	Arenanet	01/07	<b>91</b>	9	8	8	9	10	9	9	9	10	9	
3	<b>Elder Scrolls 4: Oblivion</b>	Rollenspiel	2K Games	Bethesda	05/06 (90)	<b>88</b>	10	9	7	6	8	10	9	10	9	10	05/07: Addon
4	<b>Jade Empire</b>	Rollenspiel	2K Games	Bioware	04/07	<b>87</b>	8	9	9	10	9	8	10	9	8	7	
5	<b>Everquest 2: Echoes of Faydwer</b>	Online-Rollenspiel	Ubisoft	Sony Online	01/07	<b>87</b>	8	9	9	9	8	10	9	10	8	7	
6	<b>Gothic 3</b>	Rollenspiel	Jowood / Deep Silver	Piranha Bytes	12/06	<b>87</b>	9	9	7	9	8	10	9	10	6	10	12/06: Patch 1
7	<b>Knights of the Old Republic 2</b>	Rollenspiel	Activision	Obsidian	04/05 (88)	<b>86</b>	5	9	6	10	8	9	10	10	10	9	
8	<b>Baldur's Gate 2</b>	Rollenspiel	Avalon	Bioware	01/01 (92%)	<b>86</b>	4	7	8	10	9	10	10	9	9	10	08/01: Addon
9	<b>Titan Quest: Immortal Throne</b>	Action-Rollenspiel	THQ	Iron Lore	04/07	<b>86</b>	9	8	8	8	9	10	8	9	8	9	
10	<b>Vampire 2</b>	Action-Rollenspiel	Activision	Troika	01/05 (87)	<b>85</b>	7	9	7	10	7	10	10	10	7	8	
11	<b>Titan Quest</b>	Action-Rollenspiel	THQ	Iron Lore	08/06	<b>85</b>	9	7	9	8	8	10	8	9	8	9	
12	<b>Neverwinter Nights 2</b>	Rollenspiel	Atari	Obsidian	12/06	<b>85</b>	8	9	6	10	6	10	10	9	7	10	
13	<b>Diablo 2</b>	Action-Rollenspiel	Vivendi	Blizzard	08/00 (90%)	<b>85</b>	4	10	10	8	10	10	7	6	10	10	09/01: Addon
14	<b>Star Wars Galaxies Online</b>	Rollenspiel	Activision	Sony Online	10/03 (77%)	<b>83</b>	6	8	7	10	9	10	10	7	8	8	überarb. Version
15	<b>Dungeon Siege 2</b>	Action Rollenspiel	Microsoft	Gas Powered Games	10/05 (84)	<b>83</b>	8	9	5	10	9	9	9	9	8	7	
16	<b>Geheimakte Tunguska</b>	Adventure	Deep Silver	Fusionsphere	10/06	<b>83</b>	7	9	9	9	10	7	8	8	7	9	
17	<b>Ankh: Das Herz des Osiris</b>	Adventure	Bhv	Deck 13	12/06	<b>82</b>	7	9	7	10	8	7	8	7	9	10	
18	<b>Dark Age of Camelot</b>	Online-Rollenspiel	GOA	Mythic	05/02 (86%)	<b>82</b>		7	7	10	7	10	8	10	8	10	05/06: Addons, 05/07
19	<b>Sacred</b>	Action-Rollenspiel	Take 2	Ascaron	03/04 (87%)	<b>82</b>	6	8	7	8	9	10	8	8	9	9	
20	<b>Dreamfall</b>	Adventure	Dtp	Funcom	07/06	<b>82</b>	7	10	6	9	6	8	10	7	9	10	
21	<b>Silverfall</b>	Action-Rollenspiel	Flashpoint	Monte Cristo	04/07	<b>82</b>	7	8	7	9	7	10	9	9	8	8	
22	<b>Fahrenheit</b>	Action-Adventure	Atari	Quantic Dream	10/05 (82)	<b>81</b>	6	8	10	10	6	8	10	10	9	4	
23	<b>Simon the Sorcerer 4</b>	Adventure	RTL	Silver Style	04/07	<b>80</b>	7	7	9	8	9	8	8	9	7	8	
24	<b>Eve Online</b>	Online-Rollenspiel	CCP	CCP	04/07	<b>80</b>	6	6	7	8	8	10	7	10	8	10	04/06: Kontrollb.
25	<b>Sam &amp; Max: Episode 4</b>	Adventure	Telltale	Telltale	04/07	<b>79</b>	6	8	9	8	8	3	8	10	10	9	

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



Das macht einen irre

# OBLIVION SHIVERING ISLES

Dieses Addon hat nicht alle Tassen im Schrank. Wer es spielt, dagegen schon. Im Reich des Wahnsinns werden Oblivion-Spieler nährisch gut unterhalten.



**E**inmal grub ich ein Loch und füllte es mit Wolken. Oder waren es Clowns? Es hat ihn jedenfalls nicht aufgehalten«, sinniert Sheogorath, der Gott des Wahnsinns. Nicht aufgehalten hat seine Budelei Jyggalag, den spaßlosen Gott der Ordnung, der alle paar Äonen Sheogoraths Reich überfällt und im »Grauen Marsch« in farblose Trümmer legt. Nun ist es wieder soweit. Doch diesmal hat Sheogorath einen Trumpf im Ärmel: Sie. Als **Oblivion**-Held verschlägt es Sie im Addon **Shivering Isles** in das Reich des Wahnsinns, wo Sie zwischen Manie und Demenz pendeln, Verrückten beim Suchen ihrer Gabel hel-

fen und lernen, dass Clowns nach Butter schmecken.

## Erstes, letztes Addon

**Shivering Isles** ist nominal das zweite Addon zu **Oblivion**, denn im November 2006 erschien bereits **Knights of the Nine**. Weil das allerdings nicht mehr als eine belanglose Sammlung von Mini-Erweiterungen war, dürfen die »Zitternden Inseln« (so übersetzt das Spiel »Shivering Isles«) als erstes wirkliches Addon gelten. Und wohl auch als letztes, denn Bethesda hat angekündigt, danach die Arbeiten an **Oblivion** einzustellen.

**Shivering Isles** verändert nichts an der Spielmechanik und den grundlegenden Elementen von **Oblivion**. Es gibt weder neue Rassen noch neue Talente, das Kampfsystem bleibt ebenso unangetastet wie die Autoanpassung der Monster und der Beute an Ihr Heldenlevel. Wenn erfahrene **Oblivion**-Recken die Shivering Isles betreten, treffen sie dort also bereits ausschließlich auf die höchsten Monsterklassen; Frischlinge dagegen bekommen es mit den Babyvarianten zu tun. Auch neue Gilden gibt es nicht, wohl aber zwei Fraktionen. Deren Verrücktheit bildet das Kernstück der großartigen Atmosphäre des Addons – denn das gesamte Inselreich von Sheogorath ist zweigeteilt in das hübschbunte Land der Manie und das düstergraue Land der Depression.



Auf Seiten von Mania helfen wir einer Armee von **Aurealen**, einen Schrein zu erobern.

## Gespaltene Persönlichkeit

Wenn der Herzog von Mania wild plappernd und mit Drogen vollgestopft Gedichte improvi-

siert, dann steht er exemplarisch für die Geisteskrankheit seines Reichs: Hyperaktivität, Zwanghaftigkeit, aber auch außerordentliche kreative Energie. Die Herzogin Syl von Dementia hat



Der **Torwächter** ist der erste Hauptgegner. Er macht allein eine Gruppe Abenteurer nieder.

## FACTS

- > 2 Fraktionen
- > 2 Dungeontypen
- > 2 Waffen- und Rüstungssets
- > 12 Gegnerarten
- > 32 Alchemie-Zutaten





Verlassene Mania-Siedlungen wimmeln meist von **Ketzern** (hinten) – Magiern, die **Hunger-Kreaturen** (rechts) beschwören.

dagegen panische Angst vor Attentätern und lässt deshalb wahllos Leute foltern – sie verkörpert die Paranoia, Depression und den Sadismus ihres Landes Dementia. Für achtlose Abenteurer sind beide Spielarten des Wahnsinns gleichermaßen tödlich. Die Wahl zwischen Mania und Dementia ist deshalb nicht unbedingt eine zwischen Gut und Böse, denn solche Kategorien existieren auf den Shivering Isles nicht, sondern eher eine zwischen fröhlicher und mie-

septriger Art der Raserei. Kurz nach der Ankunft auf den Inseln müssen Sie sich entscheiden, ob Sie durch das Tor von Mania oder das von Dementia ins Reich Sheogoraths eintreten. Eine direkte Auswirkung hat das aber nicht. Vor eine solche Wahl zwischen den beiden Fraktionen stellt Sie das Spiel im Zuge vieler Aufgaben, vor allem auch in der Kampagne. Deren genereller Verlauf ändert sich dadurch nicht, sondern nur einige Missionen variieren. Zudem be-

stimmt Ihre Wahl meistens die Art der Belohnung, die Sie für Quests bekommen. Die Entscheidung für Mania oder Dementia bleibt lange Zeit variabel, Sie können sich bei nächster Gelegenheit wieder anders orientieren – schade, denn dadurch will sich kein richtiges Zugehörigkeitsgefühl einstellen.

### Zwei Seiten einer Insel

Die Zweiteilung zieht sich konsequent durch die gesamten Shivering Isles. Der Palast von Sheogorath besitzt zwei Flügel, in denen die Herzoge sitzen; an die wiederum schließen sich zwei Stadtteile an, das helle Bliss und das verregnete Tiegeln. Aus Bliss führt die Straße nach Norden in das Land von Mania. Farbenfrohe Riesenzilien neigen sich über buntgesprenkelte Herbstwiesen, orangene Bäume säumen kristallklare Lagunen – man möchte den Picknickkorb auspacken. Von Tiegeln aus geht's in den Süden nach Dementia: grotesk verdrehte Baumäste wachsen blattlos in den fah-

### MINI-FAQ

#### Wie komme ich auf die Shivering Isles?

Wenn Sie das Addon installiert haben, klicken Sie im Startmenü auf »Spieldateien« und überprüfen, ob sowohl »Oblivion.esm« als auch »DLCShiveringIsles.esp« angekreuzt sind. Im Spiel taucht nach rund 20 Minuten eine Textmeldung auf, die Sie auf das Tor zu den Inseln hinweist – egal, ob Sie ein neues Spiel beginnen oder einen Spielstand laden. Das Tor liegt im See bei Bravil.

#### Brauche ich einen erfahrenen Charakter?

Nein, Sie können auch mit einem neu erstellten Helden direkt auf die Shivering Isles gehen. Allerdings sind die Gegner wegen ihrer Spezialfähigkeiten eher für erfahrene Recken gedacht.

#### Wie ist die deutsche Übersetzung?

Die Übersetzung entspricht dem Niveau des Hauptprogramms nach dem Patch 1.1, geht also in Ordnung. Noch immer gibt es englische Sprachfehler und Textfehler, zum Teil seltsame Übersetzungen (»Zitternde Inseln«), exzessive Abkürzungen und abgeschnittene Dialogantworten. Die Sprecher sind durch die Bank ausgezeichnet.

#### Was hat sich technisch verändert?

Nichts. Shivering Isles benutzt einige neue Partikeleffekte, die gut zur Atmosphäre passen. Ansonsten entspricht die Grafik dem Hauptprogramm.



Im Lauf der Kampagne fallen die **Ritter der Ordnung** auf den Inseln ein und färben sie grau.



MANIA VS. DEMENTIA

Das Land



Mania ist hell, freundlich und herbstlich bunt. Selbst die Gegner wie dieser Skalon fallen durch strahlende Farben auf.



Dementia liegt die meiste Zeit unter grünlichem Nebel, die Natur und die Monster wirken karg und lebensfeindlich.

Die Ausrüstung



Mania schmiedet federleichte Bernsteinrüstungen und einen starken Bogen – eine gute Wahl vor allem für Schützen.



Dementia setzt auf höllisch schwere, aber äußerst starke Rüstungen und kampfstärke Schwerter, darunter ein Zweihänder.

Die Missionen



Mania bietet viele Schleichaufgaben und erfordert Überredungskunst, List und auch Heimtücke – etwa den Herzog zu vergiften.



Dementia schätzt gewaltsame Lösungen und brutales Vorgehen. Die Herzogin des Landes stellt sich uns im direkten Kampf.

Landesteilen treffen Sie auf entsprechende Gegner, von denen es zwölf neue Typen in verschiedenen Erfahrungsstufen gibt. In Mania steigen goldgeschuppte Skalon-Fischwesen aus den Tümpeln und staken grellbunte Elytia-Insekten; in Dementia schlurfen dagegen verwachsene Holzknorze und lauern gehäutete Hunde, die so aussehen, wie's der Name vermuten lässt. Jeder der neuen Feinde kennt eigene Kampf-

tricks. Die Skalons machen sich zum Beispiel unsichtbar, sobald sie beschossen werden – problematisch für Bogenschützen, die auf einmal kein Ziel mehr finden. Die Klapperscheuche, eine Art missglücktes Experiment im Nekromanten-Kurs »Basteln mit Skeletteilen«, explodiert bei ihrem Ableben, was wiederum Nahkämpfern zu schaffen macht. Und die Knorze fordern Magiern dezentes Taktieren ab, denn sie werden praktisch re-

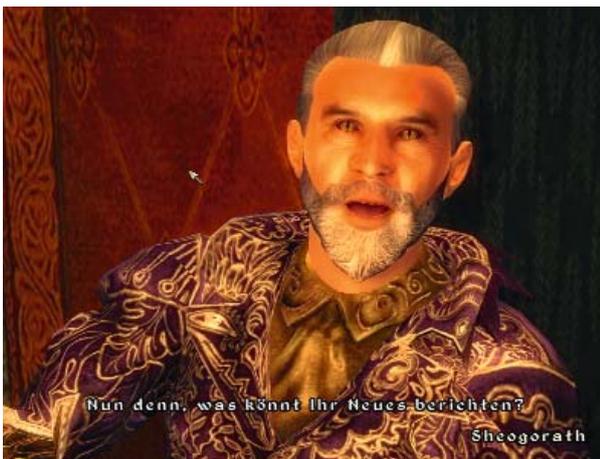
sistent gegen die erste Art von Magie, die sie trifft. Die Autoanpassung der Monsterstärke hat wieder ihre Tücken, vor allem im Kerkerlevel. Dorthin werden bei Diebstahl und Mord ertappte Helden geschmissen, um sich im Lendenschurz und mit Fäusten bewaffnet wieder an die Oberfläche zu kämpfen. An sich eine schöne Idee – dass hochlevelige Krieger und Schützen aber ohne ihre Ausrüstung nicht den Hauch einer Chance

gegen die starken Monster in den Gängen haben, hat Bethesda offenbar nicht bedacht.

Überall Bekloppte

Auf den Shivering Isles gibt's lediglich die Palast-Hauptstadt Neu-Sheoth mit ihren zwei Teilen Bliss und Tiegeln. Auf die Spielwelt, die in ihrer Größe in etwa einem Sechstel von Cyrodiil entspricht, verteilt sich daneben nur eine Handvoll kleiner Siedlungen, in denen aber immer ein spezifisches Problem auf seine Lösung wartet. Im Ort Splitz beispielsweise hat ein Zauberer die gesamte Einwohnerschaft zweigeteilt; nun gehört zu jedem manischen Bürger ein depressiver Doppelgänger. In der versunkenen Festung Vitharn verlieren Geisterkrieger in einer Endloschleife gegen immer wieder angreifende Fanatiker. Sie müssen in einer Art Schnitzeljagd das Schicksal der Verteidiger erforschen und umbiegen.

Getreu den Motiven von Mania und Dementia treffen Sie auf den Shivering Isles auf Schritt und Tritt Spinner aller Couleur. Hirus Clutumnus aus Tiegeln will sterben, aber es soll wie ein Unfall aussehen: »Über-rascht mich!«; Fanrien aus Bliss fürchtet sich vor Mauern, weil die einstürzen können. Ein Ork aus Tiegeln hasst Katzen und verlässt deshalb nie ohne Hund das Haus, der Argonier Großkopf vermisst sein singendes Besteck (»Mögen euch Lieder von Gabeln begleiten!«), die Krämerin Ahjazda schickt uns flehend auf die Suche nach sinnlosen Artefakten: »Ich brauche unbedingt die Beruhigende Hosen!« Aus diesen Schicksalen bastelt das Addon reihenweise originelle Aufgaben, die freilich zum Großteil mit den üblichen Lösungswegen aus dem Hauptprogramm verbunden sind: bisschen plaudern, bisschen kämpfen, bisschen Gegenstände suchen. Immer wieder geht's in Dungeons. Schade auch, dass die deutschen Sprecher zwar das Niveau ihrer Kollegen aus Oblivion erreichen, aber viel zu normal reden, als dass man Ihnen das Funkeln des Wahnsinns abnehmen würde. >>



Der Gott des Wahnsinns, **Sheogorath**, ist Ihr Auftraggeber.

**Mehr als ein Weg**

In der Kampagne schickt Sie Sheogorath höchstselbst auf Botengänge und Missionen, die zwar nicht sonderlich logisch aufeinander aufbauen, aber das durch ihren abgedrehten Humor locker wett machen. Nachdem Sie zum Beispiel die Mechanik eines Dungeons wieder zum Leben erweckt haben, dürfen Sie ein dreiköpfiges Abenteurerteam mit diversen Fallen in den Wahnsinn treiben – ein hübscher Spaß. Für die paranoide Fürstin Syl sollen Sie durch Tiegeln streifen und Einwohner mit Elektroschocks traktieren, um einer Verschwörung auf die Spur zu kommen. Für viele der Aufgaben gibt es mehrere Lösungswege. In einem umkämpften Schrein entscheiden wir uns zuerst, ob wir auf Seiten der goldenen Aureale (Mania) oder der finsternen Mazken (Dementia) eingreifen. Dann begleiten wir entweder den Frontalangriff, oder wir spionieren die Pläne der jeweils anderen Partei aus und locken sie daraufhin in einen Hinterhalt.

**Kuriositätenjagd**

Die Hauptaufgabe beschäftigt Helden rund zehn Stunden lang. Wer daneben alle anderen Quests erledigen und die Inseln komplett erforschen will, spielt locker 30 Stunden an **Shivering Isles**. Einige der besonders motivierenden Aufgaben sind langfristig angelegt. So bauen Ihnen die beiden Schmiede in Bliss und Tiegeln spezielle Rüstungen und Wahnsinnserez bringen. Finden Sie zudem zufällig über die Welt verstreute Schmelzformen, bekommen Sie sogar magische Varianten der Mania- und der Dementia-Ausrüstung. Spaßig ist auch das Kuriositätenmuseum in Neu-Sheoth: Wenn Sie auf Ihren Abenteuern seltsame Gegenstände finden, können Sie die der Kuratorin schenken. Auf Wunsch gibt sie Ihnen dann eine Museumstour und kommentiert die Wunderlichkeiten, die Sie da so zusammengetragen haben.

[www.gamestar.de](http://www.gamestar.de) **CS** [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de) **QUICKLINK: 3637**

**CHRISTIAN SCHMIDT**

christian@gamestar.de

»Die Inseln! Ein wunderbarer Ort. Außer wenn es schrecklich wird. Dann sind sie schrecklich wunderbar«, sagt der Wahnsinnsgott Sheogorath über sein Reich. Dem habe ich nichts hinzuzufügen. Shivering Isles ist ein rundum gelungenes Addon, das vor allem durch sein mutiges und stilsicher umgesetztes Szenario punktet. Neuerungen im Spielablauf dürfen Sie nicht erwarten. Aber auf den Inseln gibt's wieder massenhaft zu entdecken und diesmal auch viel zu schmuzzeln – das sollte sich kein Oblivion-Spieler entgehen lassen.



**»So schön kann geistige Umnachtung sein«**



Im Dementia-Reich leben **Holzcreaturen** in blattlosen Wäldern.

**OBLIVION: SHIVERING ISLES** ROLLENSPIEL-ADDON

ENTWICKLER	Bethesda (Elder Scrolls 4: Oblivion, GS 5/06: 88 Punkte)	TERMIN (D)	30.3.2007
PUBLISHER	2K Games	CA. PREIS	30 Euro
SPRACHE	Deutsch	USK	ab 12 Jahren
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, Handbuch		



**GAMESTAR.DE:** Screenshot-Galerie [QUICKLINK 3393](#)



**ADDON:** Hauptprogramm benötigt



**USK:** ab 12 Jahren



**WIN VISTA 32 BIT** - läuft  
- 6.1-Sound mit X-Fi

**GENRE-CHECK**  
SOLOSPIELZEIT: 25 Stunden

GENRE: ROLLENSPIEL

SPIELSTIL: Kampf (hoch) / Dialoge/Rätsel (niedrig)

CHARAKTER: simpel (hoch) / komplex (niedrig)

FREIHEIT: linear (hoch) / offene Welt (niedrig)

KÄMPFE: Action (hoch) / Taktik (niedrig)

HANDLUNG: einfach (hoch) / komplex (niedrig)

SPASS: Spannende Kampagne, auf Dauer wenig Abwechslung.

EINSTIEG: HAUPTSPIEL: ENDSPIEL

**ANSPRUCH**

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

EINSTIEG: leicht (hoch) / schwierig (niedrig)

SPIELMECHANIK: einfach (hoch) / komplex (niedrig)

SPIELTEMPO: langsam (hoch) / schnell (niedrig)

HILFEN: Schwierigkeit frei regelbar, beschwörbarer Ratgeber

SPEICHERSYSTEM: Freies Speichern

ERFORDERT: Schnelle Reaktionen, Orientierungsfähigkeit, Logik & Überlegung, Geduld, Handeln unter Zeitdruck, Vorausplanung, Mikromanagement, Teamfähigkeit

**TECHNIK**

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

**MINIMUM**      **STANDARD**      **OPTIMUM**

2,2 GHz Intel      3,0 GHz Intel      3,8 GHz Intel

XP 2000+ AMD      XP 2800+ AMD      A64 3800+ AMD

512 MB RAM      1,0 GB RAM      2,0 GB RAM

1,0 GB Festplatte      1,0 GB Festplatte      1,0 GB Festplatte

**3D-GRAFIKARTEN**

- 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

PROFITIERT VON: –

BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16:10      KOPIERSCHUTZ: k. Angabe

TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

**BEWERTUNG**

GRAFIK	+ hochdetaillierte Architektur + fantastische Landschaftsgrafik + neue Partikeleffekte - verquollene Charaktergesichter	10/10
SOUND	+ dynamische Musik + atmosphärische Effekte + gute deutsche Sprecher... - ... aber die Stimmen wiederholen sich	9/10
BALANCE	+ frei einstellbarer Schwierigkeitsgrad + Auto-Anpassung der Gegner... - ...mislingt vor allem im Kerkerlevel	7/10
ATMOSPHÄRE	+ glaubwürdige Welt + witzig-spannender Konflikt zwischen Mania und Dementia + viele skurrile Charaktere	9/10
BEDIENUNG	+ komfortables Schnellreisensystem + ausgezeichnetes Tagebuch - umständliche Menüs - unübersichtliche Inventarlisten	8/10
UMFANG	+ große Addon-Insel + massenhaft Aufgaben + erweiterte Ausrüstung, Alchemiezutaten und Zauber	9/10
QUESTS / HANDLUNG	+ lange, gut erzählte Kampagne + häufige Wahl zwischen Mania und Dementia + massig originelle Nebenquests	10/10
ITEMS	+ neue Waffen- und Rüstungsvarianten + Suche nach Rohmaterial und Blaupausen + weitere Magiezutaten	10/10
KAMPFSYSTEM	+ einfach und actionreich + Gegner mit spezifischen Spezialfähigkeiten - kaum taktischer Anspruch	9/10
CHARAKTER	+ Talente verbessern sich durch Benutzung + große Vielfalt - keine neuen Rassen, Klassen oder Fertigkeiten	7/10

**PREIS/LEISTUNG SEHR GUT**

FAZIT: **DICKES ADDON-PAKET MIT ABGEDREHTEM HUMOR.**

**88** SPIELSPASS

# DAOC: LABYRINTH OF THE MINOTAUR

Achtung! Die Bullen kommen!



Im riesigen **Labyrinth** treffen Sie hinter jeder Ecke auf neue Gegner-Typen.

 **GAMESTAR.DE:** Screenshot-Galerie **QUICKLINK 3583**



**ADDON:** Hauptprogramm benötigt



**USK:** ab 12 Jahren



**WIN VISTA 32 BIT** - läuft nicht mit V.1.86

**K**uhartiges in Spielen – spätestens seit den Tauren in **World of Warcraft** ist das eine sichere Sache. **Dark Age of Camelot** führt jetzt ebenfalls spielbare Hörnerträger ein: In **Labyrinth of the Minotaur**, dem mittlerweile siebten Addon zum Online-Rollenspiel, dürfen Sie in die Haut einer mythischen Kuh schlüpfen und dann etwa die neue Nahkampf-Klasse des Malmers wählen. In Spieler-gegen-Spieler-Schlachten hat sich der Malmer schon gut bewährt, indem er die Stärkungszauber der Gegner aufhebt und dann ordentlich zuhaut. Das ist perfekt für das Addon, geht es doch im namensgebenden Labyrinth primär ums Verdreschen von

Mitgliedern feindlicher Reiche. Das gigantische Dungeon des Minotauren steht den Recken aus Midgard, Albion und Hibernia immer offen. Dort wird sich dann um die neuen Relikte gekloppt, die je nach Typ die Charakterwerte eines einzelnen Spielers, einer kleineren oder einer großen Gruppe puschen. Um an ein solches Relikt zu gelangen, muss allerdings zumeist erst ein Bossmob getötet werden. Einige von denen sind leicht zu knacken, andere erfordern ausgeklügelte Team-Taktiken. Sind Sie dann im Besitz des kostbaren Guts, werden Sie für alle sichtbar auf der Bereichskarte markiert und sind somit ein leicht zu findendes Ziel für Angriffe. Grafisch hat sich übrigens nicht viel getan: Das Labyrinth ist zwar hübsch abwechslungsreich, aber ansonsten gibt es lediglich einige neue Zaubereffekte. *André Linken / PET*

**WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 1734**

**PETRA SCHMITZ**

petra@gamestar.de

Dank Labyrinth of the Minotaur gibt es wieder deutlich mehr Spieler-gegen-Spieler-Gefechte in Dark Age of Camelot. Hübsch daran: Die Kloppeereien im Dungeon sind übersichtlicher als die großen Schlachten in den Grenzgebieten – und bedürfen nicht ewiger Planung. Dass sich Mythic entschlossen hat, den Malmer in allen drei Reichen zur Verfügung zu stellen, gefällt mir auch recht gut. Die bisher erarbeitete Balance bleibt so erhalten.

»Klein-Kloppeereien«



## DAOC: LABYRINTH O. T. M.

GENRE	Online-Rollenspiel-Addon
PUBLISHER	Mythic Entertainment / EA
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM	2,0 GHz, 512 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	<b>SEHR GUT</b>



Für eine Handvoll Silberlinge

# BELIEF & BETRAYAL

Im Fahrwasser des Roman- und Filmerfolgs Sakrileg erzählt dieses Adventure eine spannende Verschwörungsgeschichte – und vergisst die Rätsel.

**K**undige Bibelleser haben sich womöglich schon immer die Frage gestellt: Was wollte sich Judas von den 30 Silberlingen kaufen, die er für den Verrat an Jesus einstrich? Eine Amphore voll Wein, eine neue Toga oder frische Datteln? Das Adventure **Belief & Betrayal** von den **Eulemberg Experiment**-Entwicklern Artematica stellt Ihnen eine eigene Theorie vor: Die Münzen wurden eingeschmolzen und zu einem Medaillon gegossen, das ein tieferes Geheimnis birgt. Um dieses Artefakt rankt sich im Spiel eine Verschwörung

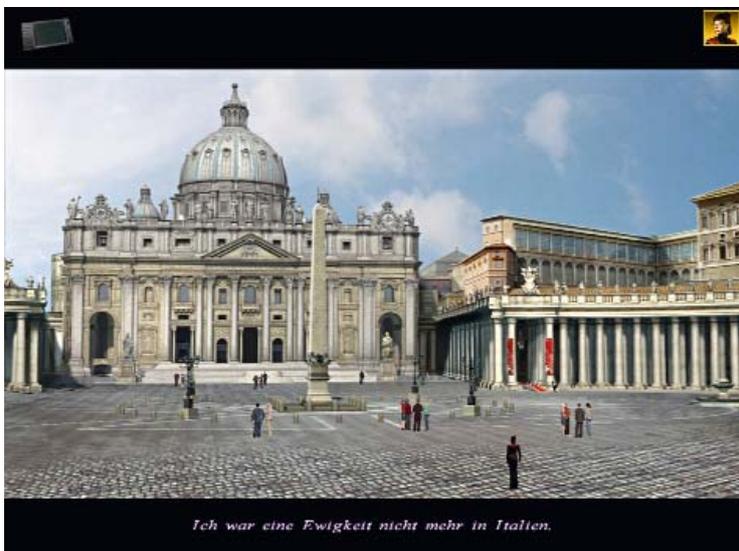
innerhalb der katholischen Kirche. Während der Vatikanheimdienst »Das Legat« dieses Geheimnis wahren will, trachtet ein ominöser Geheimbund mit allen Mitteln nach dem Medaillon – und schreckt dabei nicht mal vor Mord zurück.

### Sightseeing-Tour

Als Journalist Frank Danter spüren Sie in **Belief & Betrayal** zunächst dem Mord an Ihrem Onkel nach. Als sich herausstellt, dass dieser Mitglied des vatikanischen Geheimdienstes war, geraten Sie in eine Verschwörung, deren Aufdeckung Sie quer durch Europa führt: von London über die weltberühmte französische Kathedrale von Chartres in die vatikanischen Museen und das römische Pantheon bis schließlich in das geheimnisvolle Castel del Monte in Süditalien. Die Schauplätze sind detailgetreu und schön gezeichnet. Vor diesem Hintergrund fällt die schwammige Optik der steif animierten Charaktere aber besonders auf.



Hier stehen wir in **Venedig** vor dem Dogenpalast.



Im **Vatikan** müssen wir in der Rolle von Kathrin einen Weg in die vatikanischen Museen finden.

### Rätselfrust

**Belief & Betrayal** verfügt über eine komfortable Objektanzeige und ein Notizbuch. Beides soll das Rätseln erleichtern. Leider nützen Ihnen gut gemeinte Hilfestellungen nichts, wenn das Rätseldesign schlampt. Beispiel? Wir untersuchen die komplette Wohnung des ermordeten Onkels und finden: nichts. Dann stößt unsere spätere Partnerin Kathrin hinzu und weist uns an, alles nochmal zu durchstöbern. Erst jetzt können wir das gesuchte Objekt

**PATRICK C. LÜCK** patrick@gamestar.de

Es gibt drei Typen von Adventure-Spielern: Erstens diejenigen, die gute Geschichten schätzen, zweitens die, die gerne knackige Rätsel lösen, und drittens Leute, die von einem guten Adventure beides erwarten. **Belief & Betrayal** lässt die letzten beiden Gruppen im Stich. Ständig wahllos alle möglichen Gegenstände anklicken zu müssen, das ist keine hohe Rätselkunst. Wer Adventures gern allein wegen einer guten Story spielt, der ist bei **Belief & Betrayal** allerdings gar nicht schlecht aufgehoben.



»Nichts für Rätselfreunde«

entdecken. Solche Designsünden begeht das Spiel öfter; fast jeder Gegenstand muss mindestens zweimal angeguckt werden, ehe er sich benutzen lässt. Nur gelegentlich lässt Sie das Spiel den Frust darüber vergessen, wenn Sie zum Beispiel mit drei Charakteren gleichzeitig und an parallelen Schauplätzen Rätsel knacken.

► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: 3341

**BELIEF & BETRAYAL ADVENTURE**

ENTWICKLER	Artematica (Das Eulemberg Experiment, GS 09/2006, 51 Punkte)
PUBLISHER	Anaconda
SPRACHE	Deutsch
AUSSTATTUNG	Klapp-Box, 1 DVD, 15 S. Handbuch
TERMIN (D)	21.2.2007
CA. PREIS	30 Euro
USK	ab 12 Jahren

**TECHNIK**

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCS			FÜR HIGHERD-PCS		
1	2	3	4	5	6	7	8	9
<b>MINIMUM</b>			<b>STANDARD</b>			<b>OPTIMUM</b>		
1,2 GHz Intel			2,4 GHz Intel			2,8 GHz Intel		
1,2 GHz AMD			XP 2200+ AMD			XP 2600+ AMD		
256 MB RAM			1,0 GB RAM			1,0 GB RAM		
2,5 GB Festplatte			2,5 GB Festplatte			2,5 GB Festplatte		

**3D-GRAFIKKARTEN**

- 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

PROFIERT VON: -

BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ: Protect DVD

TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

**BEWERTUNG**

GRAFIK	+ schön gezeichnete Hintergrundbilder + detailgetreue Schauplätze - Charaktermodelle schwammig - steif animiert	6/10
SOUND	+ passende und stimmungsvolle Musik + gute Sprecher - manche Dialoge lustlos gesprochen	7/10
BALANCE	+ nützliches Notizbuch - Rätsel mal zu leicht... - ...und mal abstrus - häufig wenig Hilfestellungen	5/10
ATMOSPHÄRE	+ klassisches Mystery-Flair + Verschwörungstheorie im Stile von Sakrileg + stimmungsvolle Originalschauplätze	8/10
BEDIENUNG	+ optionale Objektanzeige + eingängige Maus-Steuerung + Laufwege abkürzbar - teils unklar, wo man hingehen kann	8/10
UMFANG	+ viele unterschiedliche Schauplätze + für ein Adventure ordentliche Spielzeit - teils unnötiges Schauplätze-Recycling	7/10
HANDLUNG	+ spannende Geschichte um eine kirchliche Verschwörung + Hetzjagd quer durch Europa + Schluss ungläubwürdig	8/10
RÄTSEL	+ teils mehrere Charaktere parallel einzusetzen - oft mehrmaliges Durchsuchen der Schauplätze notwendig - wenige Hinweise	5/10
DIALOGE	+ teils historisch und informativ + nicht zu lang - wirken oft lustlos und zu zweckorientiert geschrieben	6/10
CHARAKTERE	+ bis zu drei Charaktere gleichzeitig + interessante Nebenfiguren - Hauptcharakter sehr austauschbar	6/10

**PREIS/LEISTUNG GUT** SOLOSPIELZEIT 12 Stunden

FAZIT: **SPANNENDE GESCHICHTE, LAUSIGE RÄTSEL.**

**66** SPIELSPASS

► DVD: Test-Check

► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK 3579

12 USK ab 12 Jahren

► WIN VISTA 32 BIT läuft mit Administratortrechten Fehlermeldung nach Beenden

# GERMANY'S NEXT TOPMODEL

Vom Laufsteg auf die Ladentheke.



Beim Modestil **Glamour** sollten die Kleider Ihrer Models besonders schick sein.



DVD:  
Test-Check



USK:  
ohne Altersbeschränkung



WIN VISTA 32 BIT  
läuft

**K**leider machen Leute. Das trifft besonders auf die grafisch schlichte Modellsimulation **Germany's Next Topmodel** zu, das Spiel zur gleichnamigen TV-Show, mit der es außer dem Namen allerdings nichts zu tun hat. Im Abenteuermodus spielen Sie die Modestudentin Stella und kleiden dabei hauptsächlich Mannequins ein, richten ihr Make-up her und lotsen sie anschließend über den Laufsteg. Allerdings schreibt Ihnen Ihre Akademie einen Notendurchschnitt vor, den Sie binnen eines Monats erreichen müssen. Da Ihre Klei-

dung immer der aktuellen Mode entsprechen muss, bleiben kaum Freiheiten. Denn nur so hagelt es Bestnoten und Bares. Von Letzterem können Sie neue Klamotten und Accessoires kaufen. Ihre weiteren Aufgaben sind zum einen Geschicklichkeitsspiele wie »Nägel lackieren«, zum anderen kleine Adventure-Einlagen. Dabei steuern Sie Stella und müssen banale Aufträge wie »Bringe Feuer Schlauch aus Hof zu Hydranten im zweiten Stock« erfüllen. Allerdings nerven die missratene Steuerung und die langen Laufwege. Immerhin bringen passabel gesprochene Dialoge die Story rund um die Akademie voran. Wem der Abenteuermodus zu langwierig ist, der darf im freien Spiel all das sofort tun, was man sich sonst erst freispielen muss – ganz ohne strenge Benotung. **AP**

► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: 3582

## ANDREJ PLANČAK

Germany's Next Topmodel schafft es tatsächlich, die Oberflächlichkeit der Modellszene in ein Computerspiel zu übertragen. Anfangs mag das Einkleiden noch einen Funken Spaß machen, doch ab dem zweiten Model wird's langweilig: schon wieder Nase pudern, schon wieder zum eintönigen Foto-Shooting. Wenn Sie eine kleine Schwester haben, ist das Spiel eine Überlegung wert. Ich für meinen Teil kaufe mir aber lieber eine Wolverine-Actionfigur. Der muss ich wenigstens nicht die Nägel feilen.

»Germany's Next Flopmodel«



## GERMANY'S NEXT TOPMODEL

GENRE Modellsimulation  
PUBLISHER Dtp Young  
CA. PREIS 30 Euro  
ANSPRUCH Einsteiger

MINIMUM 1,2 GHz,  
128 MB RAM

PREIS/LEISTUNG **BEFRIEDIGEND**

46

... und 'ne Buddel voll Rum

# BOUNTY BAY ONLINE

Sie kennen die »Schatzinsel« auswendig? Sie lieben die »Fluch der Karibik«-Filme? Und Sie sind scharf auf spanische Galeonen? Dann haben wir was für Sie – wenn Sie mit ein paar Fehlern leben können.

**W**issen Sie, was sich hinter dem sperrigen Begriff »Unique Selling Proposition« (»USP«) verbirgt? Marketing-Fachmenschen bezeichnen damit einen wesentlichen Teilaspekt eines Produktes, der sich deutlich von der Konkurrenz abhebt (»Alleinstellungsmerkmal«) und somit ein entscheidendes Kaufargument für den Kunden darstellt (»veritabler Kundenvorteil«). Klingt kompliziert? Dann nehmen wir mal Frogsters Online-Rollenspiel **Bounty Bay Online** als Beispiel. Online-Rollenspiele gibt es mittlerweile wie Sand am Meer. Die meisten spielen aber im Fantasy-Genre. **Bounty Bay Online** will sich von dieser Masse abheben und bietet statt Elfen und Orks Piraten und Seeschlachten. Als bislang einziges Online-Spiel mit Kanonenduellen auf hoher See besitzt **Bounty Bay Online** also einen »USP«. Schön. Aber reicht das für ein tolles Spiel?

## Weltumsegler

In den Jahren zwischen 1500 und 1700 befindet sich Europa im Aufbruch. Das Mittelalter hinter sich lassend, brechen die Abenteurer der frühen Neuzeit auf, die Welt zu entdecken. Bevorzugtes Reisemittel: das Schiff. Mit einer Nussschale von Segelboot starten Sie in **Bounty Bay Online** nach einem Mini-Tutorial in Ihr Abenteuer. Sie können dabei als Krieger, Abenteurer, Handwerker oder Händler Ihr Gold verdienen. Das Spiel erlaubt Ihnen aber auch, als Händler auf Piratenjagd zu gehen – und umgekehrt. Sie starten in einer Stadt wie Athen, nehmen dort die ers-



In einer großen **Seeschlacht** legt sich unsere neue Galeone mit einem Dutzend Piratenschiffe an. Siegreich natürlich.

ten Quests entgegen und rüsten Ihr Schiff in ein Kriegs- oder Handelsschiff um. Mit genügend Proviant und Matrosen an Bord stechen Sie in See, um die gesamte bekannte Welt der damaligen Zeit zu bereisen, vom gerade entdeckten Amerika über Hamburg zum Kap der Guten Hoffnung bis nach Shanghai. Über 60 Städte dürfen Sie weltweit anlaufen. Zur Zeit ist Amerika nur spärlich entdeckt und besiedelt, Australien können Sie noch gar nicht anlaufen. Mit fortschreitendem Spielverlauf wollen die Entwickler die Welt aber so erweitern, dass schließlich eine Umrundung des Globus möglich werden soll.

## Fleißige Handwerker

Eine Besonderheit in **Bounty Bay Online** ist das zweigeteilte Levelsystem. Denn nicht nur Ihr Charakter steigt stufenweise auf,

sondern auch Ihr Schiff. Das erhält seine Erfahrung je nach Verwendungweise. Kriegsschiffe verbessern sich durch Seeschlachten, Handelsschiffe durch Warentransport und Schiffe von Abenteurern durch Entdeckungen und schlichtes Umherschippern. Abhängig vom Level des Schiffes können Sie Ihr Boot zu größeren und besseren Klassen aufrüsten. Kriegsschiffe bekommen mehr Feuerkraft, Handelsschiffe mehr Transportvolumen. Ihr Charakter steigt nicht nur in seemännischen Fähigkeiten auf, sondern auch in Talenten, die an Land wichtig sind. So können Sie in den Außenarealen der Städte wilde Tiere erlegen oder einem Handwerker nachgehen. Das sogenannte »Crafting«-System bietet die Möglichkeit, Rohstoffe wie Holz oder Erz abzubauen oder selbst gesäten Pflanzen beim Wachsen zuzugucken. Die

Grundzutaten können Sie zu Rohmaterialien weiterverarbeiten und aus diesen schließlich Dinge wie Waffen, Galionsfiguren oder Kleidung herstellen. Als Handwerker brauchen Sie aber vor allem eines: Geduld. Während Ihr Charakter 100 Stück Holz hackt, können Sie getrost einen Kaffee trinken gehen – denn das dauert. Sie können Ihre Rohstoffe und Handwerkswaren auch auf dem freien Markt ver-



Vom Sturm überrascht: unser Schiff in **Seenot**.



Die städtischen Außenareale können sehr trist aussehen.



Die Seekarte ist grafisch äußerst schlicht ausgefallen.



In der Karibik entdecken wir die versteckte Piratenstadt Tortue. Die Städte sind nicht sonderlich groß, aber übersichtlich.

kaufen. **Bounty Bay Online** bietet ein dynamisches Wirtschaftssystem, das offenbar so gut funktioniert, dass sich auf dem Server ein Großteil der Spieler als Händler verdingt. Der Beruf bietet die höchsten Gewinnspannen.

### Du bist England

Herzstück eines Online-Rollenspiels über Piraten und Entdecker sind natürlich die Seeschlachten. Die spielen sich wie die Actionkämpfe in **Pirates!**, wenn auch etwas zäher – Sie kreuzen mit Ihrem Schiff im Wind, manövrieren Schaluppen aus und feuern mit Mausclicks Breitseiten. Spezialmanövern wie »Schiffe entern« oder »Geschwindigkeitsschub« erlernen Sie mit Stufenaufstiegen. Wichtiger ist aber, wie Sie Ihr Schiff ausrüsten. Kanonen mit hoher Reichweite haben in der Regel einen engeren Schusswinkel, und je nach Kanonenkugeltyp schau-

den Sie entweder dem Rumpf, den Segeln oder der Crew des Feindes. Hat der Gegner ein schnelleres Schiff, schießen Sie also zuerst auf die Segel; wollen Sie es entern, auf die Crew. Mit einer guten Gilde ist es sogar möglich, ganze Städte anzugreifen und zu erobern. Die Gilde darf dann unter anderem über den Handel in der Stadt bestimmen. Mächtige Gilden sollen sogar die Geschicke ganzer Nationen lenken können. Zum Testzeitpunkt war allerdings noch keine Gilde so weit gekommen.

### Löcher im Rumpf

Die Bedienung von **Bounty Bay Online** ist umständlich, eine Wegfindung Ihres Charakters praktisch nicht vorhanden. Das augenfeindlich kleine Quest-Log enthält Schikanen – wollen Sie etwa eine laufende Mission des Abenteuerbundes aus Athen abbrechen, weil Sie gerade in

Shanghai sind, müssen Sie dafür nach Athen zurück, sonst können Sie keine weiteren Aufgaben des Bundes annehmen. Viele Landstriche außerhalb der Städte sind grafisch trist, und

auch die Seekarte bereitet optisch keine Freude. Zudem trüben einige Programmabstürze sowie zahlreiche Übersetzungsfehler das Vergnügen. **PCL**

► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: 3605

**BOUNTY BAY ONLINE ONLINE-ROLLENSPIEL**

ENTWICKLER: Yusho (Erstlingswerk)    PUBLISHER: Frogster    TERMIN (D): 22.2.2007  
 SPRACHE: Deutsch    CA. PREIS: 30 Euro, 10 € / Monat  
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 60 S. Handbuch    USK: ab 12 Jahren

ANSPRUCH: EINSTEIGER (1-3)    FORTGESCHRITTENER (4-7)    PROFI (8-10)

**TECHNIK**

FÜR ÄLTERE PCS	FÜR STANDARD-PCS	FÜR HIGHEND-PCS	3D-GRAFIKARTEN
1	2	3	4
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
1,2 GHz Intel	2,0 GHz Intel	3,0 GHz Intel	Radeon 9500 / 9600
1,2 GHz AMD	XP 1800+ AMD	XP 2800+ AMD	Geforce 6600 GT
128 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM	Radeon X600 / X700
2,5 GB Festplatte	2,5 GB Festplatte	2,5 GB Festplatte	Radeon 9700 / 9800
ISDN	DSL	DSL	Geforce 6800 GT
			Radeon X800 XL
			Geforce 7600 GT
			Radeon X850 XT
			Radeon X1900 XT
			Geforce 7900 GTX

PROFITIERT VON: –  
 BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16:10    KOPISCHUTZ: –  
 TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

**BEWERTUNG**

GRAFIK	+ unterschiedliche und exotische Schauplätze - Außenbereiche oft trist - polygonarm - steife Animationen	5/10
SOUND	+ einige schöne Musikstücke - wenig Abwechslung - Kampfmusik zu kurz und in Endlosschleife	6/10
BALANCE	+ Mittelmeer als sicheres Startgebiet + Schiffsverlust nicht endgültig + mit Geduld kaum Geldmangel + Einsteiger hilflos	7/10
ATMOSPHÄRE	+ Freibeuter-Atmosphäre bei Seeschlachten + Sonnenuntergangs- und Hafentromantik + Entdecker-Feeling	9/10
BEDIENUNG	- wenige und umständliche Hilfetexte + miese Wegfindung - winzige Schrift und Symbole - Karten unübersichtlich	5/10
UMFANG	+ riesige, frei besegeltbare Spielwelt + 60 Hafenstädte + Kampf, Entdeckung, Handel und Handwerk + Landgänge sehr begrenzt	9/10
QUESTS	+ Genügend Quests für alle Ausrichtungen - keine zusammenhängende Handlung - umständlich abzubrechen - Questlog	6/10
TEAMWORK	+ spezielle Gildequests + Gilden können für Nationen Partei ergreifen + Gilden-Angriff auf Städte möglich	8/10
KAMPFSYSTEM	+ zahlreiche Spezialfertigkeiten zu Lande und zu Wasser + taktische Seeschlachten - wenig Abwechslung	7/10
ITEMS	+ versenkte Schiffe hinterlassen reichlich Beute + viele Handelsgüter - wenig Landausrüstung	7/10

PREIS/LEISTUNG **GUT**    SOLOSPIELZEIT 60 Stunden

FAZIT: **VIELE MACKEN, ABER FÜR PIRATENFANS SPANNEND.**

**69** SPIELSPASS

**PATRICK C. LÜCK**    patrick@gamestar.de

Schwierige Sache: **Bounty Bay Online** hat viele Macken, die in Zeiten von **WoW** und **Guild Wars** nicht mehr sein müssen. Die Präsentation, die Bedienung, die Landgänge und das Questdesign entsprechen nicht aktuellen Standards – das berücksichtigt die Wertung zu Recht. Aber wenn Sie mich fragen: Ich habe mit **Bounty Bay Online** meinen Spaß. Wenn ich mit meiner neuen 88-Kanonen-Galeone ganze Piratenflotten versenke, dann glüht in mir das Freibeuterherz. Findige Händler und geduldige Handwerker dürften ebenfalls ihre Freude am Spiel haben. Alle anderen sollten erst mal probierspielen.

»Nur bedingt seetüchtig«



► DVD: Test-Check

► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE): Screenshot-Galerie QUICKLINK 3604

► USK: ab 12 Jahren