

# Adventures

Markus Schwerdtel



**Warten er muss.** Wo ist der versprochene Test des Online-Rollenspiels **Star Wars Galaxies**? Die Antwort: in der nächsten Ausgabe. Denn die US-Version erschien knapp vor unserem Redaktionsschluss. Zu knapp, um so einen komplexen Titel fundiert zu testen. Doch keine Sorge: Während Sie diese Zeilen lesen, kämpft sich Tester Georg Valtin bereits durch den Wüstensand von Tatooine. Vielleicht hat LucasArts bis zum nächsten Monat auch die Technik im Griff. Momentan fallen die Server von **Star Wars Galaxies** immer wieder aus.

**Fluch der Konsole.** Erst hatte ich mich geärgert, genau dann im Urlaub zu entspannen, wenn **Fluch der Karibik** in der Redaktion Anker wirft. Schließlich wartete ich schon seit **Pirates!** auf ein neues Freibeuter-Abenteuer. Doch die gelinde gesagt gewöhnungsbedürftige Maussteuerung hat mir zusammen mit der merkwürdigen Tastaturbelegung den Piratenspaß erst mal vermiest: Das riecht nach einer schlampigen Umsetzung der Xbox-Version. Weil jedoch die Atmosphäre von **Fluch der Karibik** einfach zu packend ist, bleibt nur, sich an die verkorkste Bedienung zu gewöhnen. Oder ich besorge mir auf einer Kaperfahrt zu den Entwicklern einen Patch.

## Adventure-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Baldur's Gate 2	Rollenspiel	01/01	91%
2	Diablo 2	Action-Rollenspiel	08/00	90%
3	Morrowind	Rollenspiel	07/02	89%
4	Gothic 2	Rollenspiel	01/03	88%
5	Earth & Beyond	Online-Rollenspiel	12/02	87%
6	Dark Age of Camelot	Online-Rollenspiel	05/02	86%
7	Monkey Island 4	Adventure	01/01	86%
8	Dark Project 2	Action-Adventure	05/00	86%
9	Final Fantasy 8	Rollenspiel	03/00	85%
10	Neverwinter Nights	Rollenspiel	08/02	85%
11	Everquest Europa	Online-Rollenspiel	02/03	84%
12	Runaway	Adventure	01/03	84%
13	Dungeon Siege	Action-Rollenspiel	06/02	84%
14	Vampire	Rollenspiel	09/00	84%
15	Arx Fatalis	Rollenspiel	08/02	84%
16	Asheron's Call 2	Online-Rollenspiel	02/03	83%
17	Nox	Rollenspiel	03/00	83%
18	Fallout 2	Rollenspiel	01/99	83%
19	Tomb Raider 4	Action-Adventure	01/00	83%
20	Resident Evil 3	Action-Adventure	12/00	83%
21	Planescape Torment	Rollenspiel	03/00	82%
22	Icewind Dale 2	Rollenspiel	11/02	82%
23	Harry Potter 2	Action-Adventure	01/02	82%
24	Indiana Jones 6	Action-Adventure	05/03	80%
25	Fluch der Karibik	Action-Adventure	NEU	79%

Zu den Adventures gehören Spiele, deren Gattung Rätsel, Aufgaben und eine ausgefeilte Handlung betonen, wie z.B. Grafik-Adventures, Rollenspiele, Action-Adventures, Detektivspiele.

## Adventure-Inhalt

### Tests

Fluch der Karibik .....	90
Tomb Raider 6 .....	94
Eve Online .....	98
Morrowind: Bloodmoon .....	99





Freibeuter duschen eiskalt

# Fluch der Karibik

Donnernde Seeschlachten, tödliche Schwertduelle, Piraten-Management und wunderschöne Karibik-Idylle – eigentlich müsste Freelancer deprimiert nach Hause fliegen ...



Bei Regen verfolgen wir das angeschlagene **Piratenschiff** – das spanische Fort hilft uns beim Kampf. Unsere **Segel** sind gerafft, um schneller wenden zu können.



Auf CD/DVD:  
Video-Special

Nur auf DVD:  
Kino-Trailer



www.gamestar.de:  
zusätzliche Bilder in  
Screenshot-Galerie



Im Tipps-Teil:  
Taktiken

Unser Held Nathaniel hat drei Probleme. Erstens seinen Vornamen, zweitens seine Geldknappheit und drittens seine Obsession: Der Drang, sich mit Dutzenden ungewaschener Männer wochenlang ein paar Quadratmeter Planken zu teilen. Nathaniel nennt sich Kapitän, doch andere nennen ihn Krämer, Handlanger oder Pirat. Alles ehrenwerte Berufe in der Karibik des ausgehenden 16. Jahrhunderts! Dort belauern sich Portugiesen, Holländer, Spanier, Franzosen und Engländer, dort sind Freibeuter aller Herren Länder auf Beutejagd. Gouverneure lassen ihre Forts auf alles feuern, was unter

der falschen Flagge segelt. Jeder neue Tag kann dem Wagemutigen unermesslichen Reichtum bringen. Oder ein nasses Grab.

## Kino-Handlung

**Fluch der Karibik** ist an den gleichnamigen Abenteuerfilm mit Johnny Depp und Orlando Bloom angelehnt. Ein Untoten-Piratenschiff namens »Black Pearl« macht die See unsicher – Sie sollen es finden und vernichten. Es war also keine reine Marketing-Entscheidung, die Fortsetzung von **Sea Dogs** (Vorgänger: 66 %, GS 02/01) umzubenennen. Doch auch ohne diese Filmverwandschaft sucht die Vielseitigkeit des Rollen-

spiel-Handel-Schiff-Actionspiels ihresgleichen! Gleichzeitig hat das russische Designteam Akella so viele Schnitzer eingebaut, dass das Programm ein klarer Fall für Profis und Duldungsbe-reite Fortgeschrittene ist – die fürs gnädige Fehlerübersehen reich belohnt werden.

## Jagd auf die Engländer

Als Nathaniel kurz nach Spielbeginn von der Insel Oxbay in See sticht, entkommt er knapp einer Invasionsflotte der Franzosen. Als guter Landsmann warnt er den britischen Gouverneur der Nachbarinsel Redmond, der ihn prompt als Agent anstellt. Für jede erfüllte

Mission gibt's Geld und Erfahrung, die wir in die zehn Attribute und 35 erlernbaren Fähigkeiten stecken. Diverse Hieb- und Schusswaffen stehen bereit, zig Schiffstypen aus sieben Klassen wollen gekauft, gekapert oder gesprengt werden.



Quest-Ereignisse und **Gespräche** zeigt diese Ansicht.





Idylle im Hinterland. Hinter dem Wasserfall versteckt sich übrigens eine Höhle...



Auf der Weltkarte segeln Sie von Insel zu Insel und weichen Stürmen (oben) aus.

### Facts

- 8 Inseln
- 10 Offiziere gleichzeitig
- 23 Handelsgüter
- 7 Schiffsklassen
- 4 Munitionstypen

Dank »Handelsbuch« machen wir schnell lohnende Routen ausfindig, etwa Leinen von Redmond zur Isla Muelle (lies: »Mu-ej«) oder Seide von Falaise de Fleur nach Greenford. In acht Städten warten Aufträge und weitere Crew-Mitglieder, im Hinterland das eine oder andere Abenteuer. Auf dem Meer hingegen lauert erst mal nur der Tod. Denn unser Fahrschüler-Kutter ist so untermotorisiert, wie ein Segelschiff es überhaupt nur sein kann.

### Stadt, Land, Meer

Acht Inseln umfasst die Spielwelt, zwischen ihnen segeln Sie im Kartenmodus. Kleine Schiffssymbole flitzen umher; solchen mit schwarzen Segeln (Piraten!) sowie Gewitterfronten sollten Sie tunlichst ausweichen. Durch Tastendruck gelangen Sie in den Segelmodus. Der zeigt Ihnen Pott entweder von außen

oder versetzt Sie in Ego-Perspektive mitten aufs begehbbare Deck. In beiden Ansichten setzen Sie Segel, lenken und feuern die Kanonen ab. Obwohl Sie die Inseln komplett in 3D umsegeln können, werden Sie bald die »Segle zu«-Funktion schätzen lernen: Einfach in Inselnähe ein Ziel auswählen, schon werden Sie hinteleportiert.

An zwei bis vier Stellen pro Insel können Sie anlanden. Fortan rennen Sie (springen ist nicht möglich) in Schulter- oder Ego-Perspektive durch Städte und karibischen Dschungel. Bei Duellen geben Sie einen gezielten Pistolenschuss ab und ziehen dann den Säbel. Die Welt jenseits der Mauern ist allerdings ziemlich begrenzt, von den in der Anleitung erwähnten »Dungeons« konnten wir gerade mal drei entdecken. Doch dafür verströmt die Spielwelt sowohl auf dem Meer als auch auf

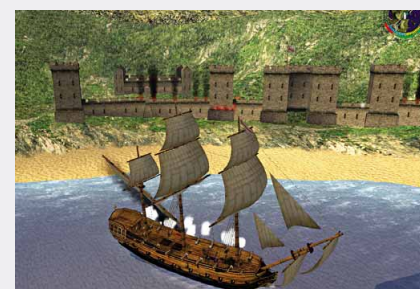
Land unwiderstehlichen Charme – dank Wellengang, Brandung, Wasserspiegelungen, rotglühender Sonne, raschelnden Pflanzen und diversen Tieren.

### Shopping-Landgang

Zwar laufen viele Einwohner (zufallsgesteuert) durch die Straßen, doch außer Richtungsangaben ist ihnen nur selten Sinnvolles zu entlocken: Nach Gerüchten befragt, antworten 95 Prozent der Leute das ganze Spiel über mit dem immer gleichen Satz. Auch die zahlreichen Straßenhändler haben sehr ähnliche Portfolios, da sich das Sortiment nach Ihrem Level richtet – trotzdem finden sich manchmal Kleinode wie eine vierläufige Pistole oder ein Luxus-Fernrohr.

Die Werft repariert Ihre Pötte, verkauft schnittige Neuboots und hilft bei der Kanonen-Ausstattung. Im »Laden« erstehen Sie Handelsgüter, deren Preise

### Fort-Eroberung



Zunächst kreuzen wir lebensmüde vor dem Fort...



... bis wir schließlich alle Geschütze zerstört haben.



Dann müssen wir die Festung im Nahkampf erobern...



... und (Story-Mission!) auch noch die Stadt säubern.

### Technik-Check

#### Auflösung

Fluch der Karibik unterstützt Auflösungen zwischen 640 mal 480 und 1600 mal 1200 Pixeln, bei Farbtiefen von 16 oder 32 Bit.

#### RAM/Festplatte

Ab 128 MByte Hauptspeicher stechen Sie in See. Wenn Sie 256 MByte RAM im PC haben, gibt es keine Ruckler mehr. Mit 512 MByte fallen die Lade-Flauten zwischen Szenenwechseln 30 Prozent kürzer aus. Festplattenplatz: 2,5 GByte.

#### Tuning-Tipps

- 1 Den größten Leistungsschub erhalten Sie durch das Herabsetzen der Auflösung im Konfigurationsmenü.
- 2 Reduzieren Sie bei älteren Grafikkarten mit wenig Videospeicher (bis 64 MByte) die Farbtiefe auf 16 Bit.
- 3 Ruckelt das Spiel immer noch, verringern Sie die Texturqualität von »High« auf »Medium« oder »Low«.
- 4 Computer mit schwächeren Prozessoren profitieren vom »Safe mode« in den Sound-Optionen. **KE**

#### Die Performance-Tabelle (Alle Angaben mit 256 MByte RAM)

CPU mit	Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti	GFX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800 Pro	GFX 5800/5900
<b>600 MHz</b> 800x600x32 (min. Details)										
800x600x32 (max. Details)										
<b>800 MHz</b> 1024x768x32 (max. Details)										
1280x960x32 (max. Details)										
<b>1.200 MHz</b> 1600x1200x32 (max. Details)										
1600x1200x32 (max. Details + 4x AA)										

■ nicht möglich, nicht spielbar ■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß ■ mäßig ruckelnd, noch spielbar ■ flüssiges Spielen möglich





Mündungsqualm, Wasserfontänen, Einschläge, zerschossene Segel: In den **Seeschlachten** wird geklotzt statt gekleckert.



Wo die drei Decks eines **Kriegsschiffs** (zweithöchste Bootsklasse) hinschießen, wächst keine Alge mehr...



Am Anfang zielt man besser selbst mit den **Kanonen**.

je nach Ihren Fähigkeiten und der Nachfrage schwanken. Pro Kolonie gelten jeweils drei Güter als Konterbande, dürfen also nicht eingeführt werden. Doch in entlegenen Buchten warten Schmuggler, die Ihnen Traumpreise dafür zahlen. Dummerweise müssen alle Kapitäne ohne hohen »Glück«-Wert danach gegen Soldaten und dann gegen Kriegsschiffe kämpfen. Weniger gefährlich ist es, sein Geld zum Pfandleiher zu bringen (stolze 4 Prozent Monatszinsen).

### Brachiale See

Der Segelmodus macht sowohl optisch wie auch spielerisch einiges her. Wer nicht aufpasst, erleidet in Unwettern schweren Schaden oder wird gegen die Küste gedrückt. Sogar ausgewachsene Wirbelstürme kommen vor! Um Typ und Nationalität näher kommender Schiffe zu erkennen, hilft das Fernrohr: Je nach Qualität zeigt es rudimentäre Fakten wie Rumpfstadium oder verrät jedes Detail bis hin zum gerade nachgeladenen Munitionstyp. Die Minimap informiert über Wind- und Himmelsrichtung, Geschwindigkeit, Ladezustand der vier Kanonenbänke und alle Schiffe.

An den Seeschlachten sind zwei bis acht Segler beteiligt; Begleitbooten erteilen Sie rudi-

mentäre Befehle. Die Taktik ist klar: den Gegnern eine Breitseite nach der anderen reinknallen, ohne selbst getroffen zu werden. Kanonenkugeln besitzen die größte Reichweite, Schrapnell dezimiert die gegnerische Besatzung, Ketten-Geschosse zerstören vor allem Segel und Takelage. Teure Bomben erfüllen gleich alle drei Zwecke, bei schlechter Reichweite. Mündungsqualm, Einschläge und Wasserfontänen werden so schön in Szene gesetzt, dass man das kokelnde Holz förmlich zu riechen glaubt. Durch geschicktes Manövrieren können Sie Schiffe sogar entern, um sie Ihrer Flotte einzuverleiben oder im nächsten Hafen zu verkaufen. Das geschieht im Nahkampf; die restliche Seeschlacht wird solange »eingefroren.«

### Gemeinsam sind wir stark

Neben der namenlosen Mannschaft dürfen Sie mehrere Offiziere anheuern. Die bilden ihre Abenteurergruppe oder übernehmen eines Ihrer maximal drei Begleitschiffe. Wenn Sie ihren Leuten bessere Pistolen oder Degen in die Hand drücken, kämpfen sie effektiver gegen Missions- und Zufalls-Feinde. Außerdem gewinnen Ihre NPC-Kollegen an Erfahrung und steigern so – wie Sie selbst – ihre Attribute oder lernen Spezialfähigkeiten. Genial: Die jeweils beste Eigenschaft Ihrer Vierergruppe gilt immer für alle. Deshalb lohnt es sich etwa, einen Offizier aufs Segeln zu spezialisieren und den nächsten aufs Entern. Ihren Kapitä-

## Florian Stangl

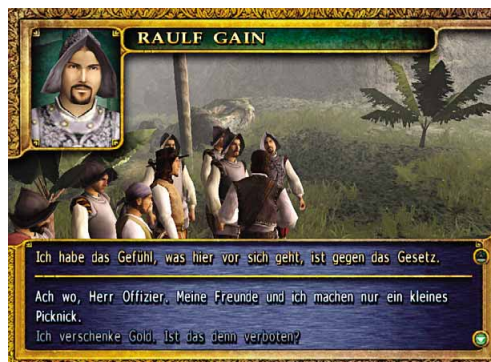


### Frust ahoi!

Fluch der Karibik hat mich anfangs nach allen Regeln der Kunst gequält. Das Spiel lässt mir viele Freiheiten – und mich dadurch ungehindert in jeden offenen Degen

laufen. Keine Hilfestellungen, keine Warnungen, kein sanft ansteigender Schwierigkeitsgrad.

Doch schon am ersten Abend wurde es 2 Uhr nachts, bevor ich widerwillig den Rechner ausschaltete. Und so ging es tagelang weiter: Hier eine Handelsmission dreimal gespielt, da einen Kampf zehnmal ausgefochten. Warum ich nicht aufhören konnte? Wegen dieses genialen Triumphgefühls nach jedem Erfolg! So üppig belohnt wurde ich schon lange nicht mehr von einem Spiel, aber auch selten so hart für meine Fehler bestraft. Wer kein Weichei ist, sollte den nächsten Spieleladen entern!



Diese spanischen Soldaten sind sauer, weil wir **schmuggeln**.



In **Stürmen** droht heftiger Schaden oder Küstenkontakt.

## Info: Piraten



Sir Francis Drake

Es gibt viele Namen für sie: Seeräuber, Freibeuter, Bu-kaniere, Vitalienbrüder, Korsaren, Filibuster, See-wölfe. Schon die Römer bekämpften Piratennester auf Sizilien, die Hanse jag-te jahrelang Klaus Störte-beker. Der berühmteste Vertreter war wohl Sir Francis Drake. Er umsegelte als erster Engländer die Erde und stellte ab 1572 spanischen Schiffen so erfolgreich nach, dass ihn die Spanier El Drake taufen (»Der Drache«).

Die **Blütezeit der Piraten** dauerte von zirka 1600 bis 1720. Im Ringen um die Neue Welt verga-ben die europäischen Kolonialmächte Kaper-briefe, die Überfälle auf Konkurrenzländer legalis-ierten. Bald gab es in der Karibik viele freischaf-fende Freibeuter, rund um die Bahamas entstan-den regelrechte Piratenstaaten. Als den Groß-mächten das Treiben zu bunt wurde, bekämpften sie ab 1718 ihre Ex-Verbündeten erfolgreich.

nen weisen Sie wiederum bis zu drei Untergebene zu. Ärger-lich: Beim Management einer größeren Crew kommen Sie nicht umhin, extra dafür in See zu stechen und Schiffe neben-

einander zu manövrieren – ein komfortables Menü fehlt. Noch ärgerlicher: Wenn Sie Ihr Gefolgsleute-Maximum (10) über-schreiten, »löscht« der neueste Offizier ohne Warnung den zu-letzt rekrutierten – Designkunst aus dem Bermudadreieck.

Dieses Beispiel ist typisch: Sie haben zwar viele Handlungs-möglichkeiten, oft aber nur auf Umwegen. Weder lässt sich die Tastaturbelegung beliebig än-dern, noch werden Mausrad oder Extratasten unterstützt. Schiffsnamen per Buchstaben-Wahl einzugeben gehört ins Konsolen-Genre! Speichern ist fast immer möglich, aber nicht bei einigen langen Abfolgen von See- und Nahkämpfen. Gerade beim Fechten stirbt man an-fänglich schneller, als ein Papa-gei »Nora« krächzen kann. Und häufig wird der eigene Seelen-verkäufer in den ersten 20 Se-kunden einer Schlacht versenkt. Zigmalgiges Spielstand-Laden sollte Sie also nicht abschre-cken, zumal es keinen einstell-baren Schwierigkeitsgrad gibt.

## Handeln und Töten

Die spannende Story schickt Sie durch dunkle Höhlen, in abge-legene Häuser und auf hohe See – bis auf seltene kurze Filmschnipsel wird alles in der Land-Engine erzählt. Neben der Haupthandlung können Sie im-mer wieder kleinere Missionen annehmen, von der Händleres-korte bis zum Killerauftrag. Das Quest-Log verschweigt ab und zu wichtige Details, sodass Sie mitnotieren sollten.

Krönung des Freibeuterle-bens sind Angriffe auf Forts: Zunächst müssen deren mäch-tige Geschützbatterien von See aus zerstört werden, danach geht es zum heftigen Nah-kampf an Land. Wer das alles überlebt, darf sich über reiches Plündergut freuen – die Stadt gehört kurzzeitig Ihnen... Warnung: Nach Ende der Haupt-handlung dürfen Sie (anders als bei **Freelancer**) nicht mehr wei-ter spielen. Deswegen unbe-dingt speichern, bevor Sie zur Insel Khaal Roa segeln! **LA**

## Jörg Langer



## Ungeschliffenes Juwel

Fluch der Karibik ist weit besser, als es die Summe seiner Unzulänglichkeiten vermuten ließe. Nach zehn Minuten wollte ich es we-

gen der Steuerung in die Tonne treten, nach 30 konnte ich nicht mehr ablassen: Selten hat mich eine Spielwelt so in ihren Bann gezogen! Pfen-nigfuchser werden die Designmängel schlicht unerträglich finden, doch erstaunlicherweise wirken sich viele Nervereien kaum auf den Spielspaß aus, wenn man sie erst einmal kennt.

## Seeschlacht im Abendrot

Mit Flotte, Crew, Ausrüstung und Charakterwer-ten gibt es gleich vier Disziplinen, an denen ich ständig feile und in die ich jedes Goldstück investiere. Noch nie hat ein Spiel das Meer so überzeugend dargestellt: Die Storm Engine 2 lässt mein Schiff in abgrundtiefen Wellentälern verschwinden oder mein Herz angesichts einer glitzernden Hafen-Szenerie frohlocken. Dass Segel- und Landmodus strikt getrennt sind, tut der Glaubwürdigkeit der Spielwelt keinen Abbruch. Erfahrenen Spielern möchte ich Fluch der Karibik wärmstens ans Herz legen – und dem Hersteller, dass er per Patch schnell die übelsten Unzulänglichkeiten verbessert.



Viel Zeit verbringen Sie in den **Städten** wie Isla Muelle (links); im **Hafen** ankern unsere Schiffe.



Unser **Kapitan** Rodrigo lässt seine Leute wäh-rend einer Überfahrt das Schiff reparieren.



Ohne **Handeln** kommen Sie kaum auf einen grünen Zweig. Hier kaufen wir Kaffee ein.

## Fluch der Karibik

## Action-Adventure



Publisher: Ubi Soft, (0190) 88 24 12 10  
Sprache: Deutsch (getestet: US-Version)  
Ausstattung: Minibox, 2 CDs, 32 S. Handbuch

Release (D): 26.8.2003  
Preis: ca. 45 Euro  
USK-Freigabe: ab 12 Jahre

Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

Eingewöhnung: 2 Stunden

Solo-Spaß: 35 Stunden

Multiplayer-Spaß: -

## DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

## Pro

- + gelungene Spielwelt
- + spannende Seeschlachten
- + stimmungsvolle Grafik
- + Abwechslungsreichtum
- + Handlungsfreiheit

## Kontra

- zahlreiche Designschnitzer
- fehlerhaftes Quest-Logbuch
- kein Speichern in langen Kämpfen
- umständliche Crew-Verwaltung
- Interface schlecht konfigurierbar

## MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original

Multiplayer-Modi: -

## HARDWARE-KONFIGURATION

Geforce 1/2 MX Geforce 2/4 MX Radeon 9000 Geforce 3/3 Ti Geforce 4 Ti  
GF FX 5600/Ultra Radeon 9500 Pro Radeon 9700/Pro Radeon 9800 Pro GF FX 5800/5900

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 600 MHz 128 MByte RAM 2,5 GByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 800 MHz 256 MByte RAM 2,5 GByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 1,2 GHz 512 MByte RAM 2,5 GByte Installationsgröße Geforce 4 oder höher

## ALTERNATIVEN

**Freelancer** (90 %, GS 07/03)

Weniger vielseitig, schwächerer Handel – aber perfekt design und mit noch spannenderer Story.

**Tropico 2** (88 %, GS 06/03)

Kein Genremix, sondern ein Aufbauspiel auf ei-ner Pirateninsel: spaßig, komplex, gut!

## WERTUNG

Grafik:	Sehr gut
Sound:	Gut
Bedienung:	Ausreichend
Spieltiefe:	Sehr gut
Multiplayer:	Nicht vorhanden

Piraten-Epos mit RPG-, Handel- und Action-Elementen.







Auf CD/DVD:  
• Video-Special  
• Patch

## Facts

- 30 Levels
- 10 Waffen
- 2 Charaktere
- Bosskämpfe



Wir trauern um Lara

# Tomb Raider 6

Frau Crofts neuer Auftritt sollte der beste von allen werden. Herausgekommen ist stattdessen der absolute Tiefpunkt der Kultserie.

**E**inst war sie die heißeste Frau aller virtuellen Welten: Lara Croft, Star der **Tomb Raider**-Serie. Für den sechsten Teil **The Angel of Darkness** versprach das englische Entwicklerstudio Core Design eine rundum erneuerte Heldin – erwachsener, schöner, einfach besser. Schleicheinlagen wie bei **Splinter Cell**, ein Kräftesystem und ein weiterer spielbarer Charakter sollten für deutlich mehr Spannung sorgen. Sämtliche Bestrebungen, die Serie zu liften, gingen jedoch mächtig nach hinten los: Schleichen müssen Sie nie, der Muskelausbau ist ein einziges Ärgernis, und hinter der neuen Spielfigur ver-

steckt sich faktisch eine Lara in Männerklamotten.

## Von Monstern und Sekten

In Paris treibt ein Monster sein Unwesen. So nennen jedenfalls die lokalen Boulevardblätter einen Serienmörder. Auch Laras alter Lieblingsfeind Werner von Croy fällt dem Killer zum Opfer – die Polizei hält die Archäologin für schuldig. Um sich zu entlasten, geht Lara auf Spurensuche in der Seine-Metropole und Prag. Dabei kommt sie einer finsternen Sekte auf die Spur, für die von Croy im Louvre nach versteckten Artefakten forschte. Auf ihrem Abenteuer trifft sie auch den geheimnisvollen Kurtis, einen magisch begabten jungen Mann, den Sie zwei Levels lang steuern dürfen.

Ärgerlich für Fans der Serie: Völlig offen bleibt, wie die Archäologin von den Toten auferstanden ist, nachdem sie in **Tomb Raider 4** (Teil 5 war ja ein Prequel) scheinbar ums Leben gekommen war. Stattdessen beginnt das Spiel kommentarlos auf einem Pariser Hinterhof.

## Düstere Logiklücken

Der Plot von **Tomb Raider 6** ist im Vergleich zu den Vorgängern deutlich düsterer und hätte enormes Spannungspotenzial gehabt. Das verschenken die Entwickler durch einige böse Schnitzer. Häufig lässt Sie das Spiel im Unklaren, warum Lara von Schauplatz A zu B wechselt. Auch die wenigen Multiple-Choice-Dialoge verwirren mehr, als dass sie echte Hinweise oder Resultate böten. Am ärgsten sind aber die Logikfehler: So kann Frau Croft einen Türsteher nicht bestechen, weil ihr angeblich das nötige Kleingeld fehlt – obwohl ihre Börse gut gefüllt ist.

## Oma Croft

Neben der mächtigen Oberweite war Laras herausragendes Merkmal ihre Beweglichkeit. Gelenkig ist die Dame in **Tomb Raider 6** immer noch – sie kann riesige Sprünge vollführen, über Abgründe hangeln, in bodenlose Gewässer tauchen und wild um sich schießen. Und doch ist nichts, wie es war: Bevor Lara

## Nervige Levels

Die Halle der Jahreszeiten ist einer der nervigsten Levels des ganzen Spiels. Sie sollen in insgesamt vier Unterlevels vier Edelsteine einsammeln. Allerdings kann es Ihnen passieren, dass Sie vor jedem Abschnitt zuerst im Untergeschoss der Halle über einen fieseln Hindernisparcours müssen.



Sobald Sie durch die falsche Pforte gehen ...



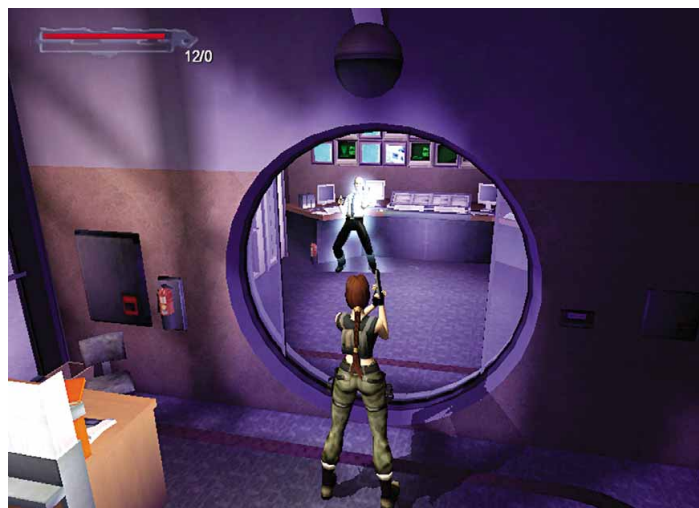
... und den Hebel ziehen, öffnet sich der Boden.



Und Sie gelangen in einen Gang voller Fallen.



Erst danach lässt das Spiel Sie in den Unterlevel.



Im Forschungstrakt des Louvre legt Lara das Wachpersonal per **Elektroschock** lahm.





Im Labor des Sektenoberhaupts muss Lara rätseln und sich gegen phlegmatische **Skelettkrieger** wehren. Alternativ kann sie auch einfach an ihnen vorbeilaufen.

losläuft, macht sie häufig zwei langsame Schritte. Das ist vor allem in brenzligen Situationen mehr als nervig – wenn etwa der Boden plötzlich unter ihren Füßen wegbricht oder ein Bossgegner auf sie zustürmt. Der einfache Rückwärtssprung (ohne Salto), vor allem bei weiten

Hüpfen nützlich, ist aus dem Repertoire verschwunden. Immerhin darf sich Lara nun auch mit Händen und Füßen wehren, überhängende Felsen erklimmen und an Gegner heranschleichen – auch wenn sie Letzteres eigentlich nie muss. Partner Kurtis spielt sich genau

wie Lara. Zusätzlich kann der junge Mann per Willenskraft Gegenstände wie Türen manipulieren, allerdings nur an weniger vorgegebenen Orten.

### Hoch versteuert

Zum eingeschränkten Bewegungsrepertoire gesellt sich die

nervigste Steuerung seit Erfindung der **Tomb Raider**-Perspektive. Lara greift Leitern, obwohl sie daran vorbeigehen soll, oder dreht sich auf Treppen zigital um die eigene Achse, statt in die gewünschte Richtung zu laufen. Die an sich nützliche Autoziel-Funktion erweist sich gerade bei

**WWW**  
www.gamestar.de:  
zusätzliche Bilder in  
Screenshot-Galerie

Im Tipps-Teil:  
Komplettlösung

## Technik-Check

### Auflösung

Kaum ein Spiel bietet so viele Auflösungen wie Tomb Raider 6. Minimal sind pixelige 320 mal 200 Bildpunkte möglich, oberes Limit stellen 1600 mal 1200 Pixel dar. Bei der Farbtiefe dürfen Sie zwischen 16 und 32 Bit wählen. Schluss mit dem 60-Hz-Bug: die Bildwiederholrate ist einstellbar.

### RAM/Festplatte

Laras neuestes Abenteuer braucht zwischen 300 MByte und 1,3 GByte Festplattenspeicher. Laut Eidos läuft das Spiel schon ab 128 MByte RAM. 256 MByte Arbeitsspeicher beschern Ihnen aber ein deutlich flüssigeres Spiel-Erlebnis; 512 sind ideal für die hohen Auflösungen.

### Tuning-Tipps

- 1 Regeln Sie zuerst die Auflösung herunter. Die hat den größten Einfluss auf die Performance. Wenn das nicht ausreicht, lässt sich über eine niedrigere Darstellungsqualität mehr Geschwindigkeit herauskitzeln.
- 2 Falls Tomb Raider bei Ihnen in Schwarzweiß startet, stellen Sie in den Einstellungen den »Render Type« von »Shader Hardware« auf »Fixed Function Hardware«.
- 3 Bei einer Farbtiefe von 16 Bit verlieren Sie optischen Glanz, gewinnen aber ein Quäntchen Performance.
- 4 Bei GeForce-FX-Karten verwenden Sie die Pixel Shader 1.0 statt der aktuellen Version; die anderen Varianten kosten trotz gleicher Optik mehr Leistung. **FG**

Die Performance-Tabelle (Alle Angaben mit 256 MByte RAM)

CPU mit	GeForce 1/2 MX	GeForce 2/4 MX	Radeon 9000	GeForce 3/3 Ti	GeForce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900
<b>800 MHz</b>	640x480 (min. Details)									
	800x600 (min. Details)									
<b>1.200 MHz</b>	800x600 (max. Details)									
	1024x768 (min. Details)									
<b>1.600 MHz</b>	1024x768 (max. Details)									
	1280x1024 (min. Details)									
<b>2.000 MHz</b>	1280x1024 (max. Details)									
	1600x1200 (max. Details)									

■ nicht möglich, nicht spielbar ■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß ■ mäßig ruckelnd, noch spielbar ■ flüssiges Spielen möglich

## Florian Stangl



### Laras dunkelstes Kapitel

Liebe QA-Abteilung von Core Design: Habt ihr gepennt? Seid ihr blind? Wer eine derart vermurkste Steuerung durchgehen lässt,

ist noch schlimmer als der Entwickler, der sich sowas ausgedacht hat. Aber gut, auch mit einer perfekten Maus-Tastatur-Kombination ohne nervtötende Fehler hat Lara für mich ausgehüpft. Wenn ich an die klasse Sprungsequenzen in Venedig von Teil 2 denke, würde ich die Entwickler am liebsten vom Engel der Dunkelheit fressen lassen – das sechste Abenteuer hat diesbezüglich keine Anreize zu bieten.

Das Level-Design ist so stümperhaft, wie es bei einer erfahrenen Firma eigentlich gar nicht vorkommen kann. Irgendwer bei Core muss doch beim Probespielen gemerkt haben, dass es an allen Ecken und Enden hakt! Ich lege sämtlichen Action-Fans den erstklassigen zweiten Titel ans Herz, der seit geraumer Zeit zum Schnäppchenpreis erhältlich ist und viel mehr Spaß macht.



Bosskämpfen als tödliche Falle: Mit gezückter Waffe wird Frau Croft manchmal wie magisch zum Gegner gezogen – bis sie in

ihm feststeckt. Einziges Gegenmittel: Waffe aus der Hand nehmen, um das automatische Zielen zu deaktivieren, wegrennen, Schießprügel erneut zücken.

Erstmals dürfen Sie Lara auch mit Tastatur und Maus steuern, doch das funktioniert mehr schlecht als recht. Schießen und springen lässt sich mit dem Nager problemlos, aber umsehen dürfen Sie sich nur links und rechts. Rauf- und runterschauen müssen Sie immer noch über die Freelook-Option. Weil die aber komischerweise die gleiche Taste belegt wie das Sprinten, ist es mit dem Umschauen vorbei, sobald Lara ab der Mission »Belagerte Galerien« schneller rennen kann.

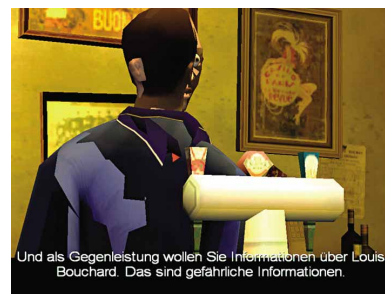
### Muskel-Jojo

Eine wichtige Neuerung in **Tomb Raider 6** ist die wachsende Stärke Laras. Wobei »wechselnde« hier besser wäre, denn die Entwicklung der croftschen Muckis hält nur kurz an. Lara weigert sich nämlich immer wieder mal, bestimmte Kisten zu

bewegen oder Türen zu öffnen. Dann müssen Sie den Level abgrasen, bis Sie eine andere Kiste oder Tür finden, die sich schieben oder auftreten lässt. Sobald erledigt, verrät eine Anzeige unten rechts im Bild, dass die Dame dadurch stärker geworden ist. Lara selber quittiert ihre neue Kraft mit markigen Sprüchen wie »Ich könnte Bäume ausreißen« – um zwei Levels weiter wieder an einem Türknauf zu scheitern. Trauriger Höhepunkt dieses Blödsinns: Sobald Lara im Louvre eine Gasmask gefunden hat, kann sie schneller laufen.

### Bugs, Bugs, Bugs

Schwachpunkt fast aller **Tomb Raider**-Titel war bis jetzt die Grafik. Zwar ist **The Angel of Darkness** alles andere als zeitgemäß, aber doch deutlich schöner als die Vorgänger: Die Levels wirken nicht mehr wie aus Quadern zusammengesetzt; hübsche Effekte wie flackerndes Feuer und reflektierendes Wasser setzen Akzente. Doch trüben auch auf starken Rechnern



Kein Picasso, sondern einer der häufigen Grafikbugs.

immer wieder Grafikfehler das Bild. Mal hat Lara zwei Meter lange Arme, mal steht sie ohne Kopf da, mal sieht man statt einer Gesichtstextur nur ein undefinierbares Etwas.

Neben den optischen Problemen kommt es trotz Patch (auf unserer CD/DVD) immer wieder zu Fehlern und Abstürzen. Nach Ladevorgängen verschwindet die Waffe aus Laras Händen, und gelegentlich kann sich die Archäologin einfach nicht mehr bewegen. Insgesamt liefert Frau Croft in ihrem sechsten Auftritt eine traurige Vorstellung ab, die auch beinhardt Lara-Fans abschrecken dürfte.

**PET**

## Petra Schmitz

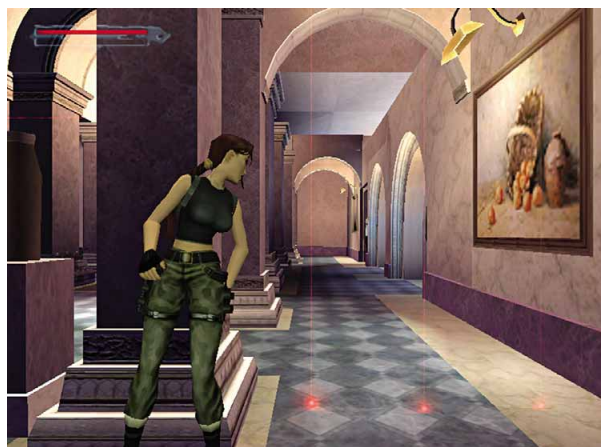
### Ihr habt sie kaputtgemacht!

Ich werde nicht schnell sauer, aber im Falle von Tomb Raider: The Angel of Darkness ging das ganz fix.

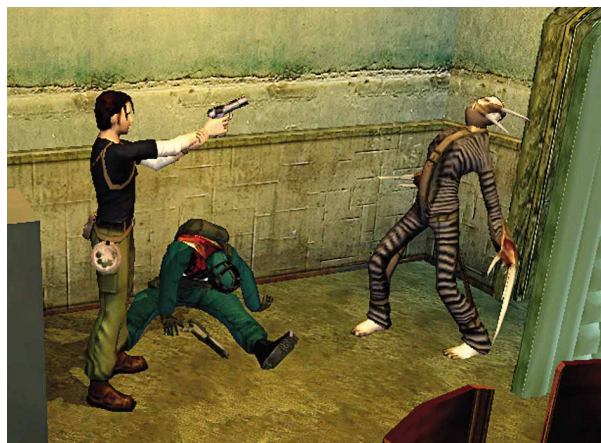
Core Design hat alles zerstört, was an Lara mal gut und liebenswert war. Statt ein vor Energie strotzender Wirbelwind ist die Frau nur noch ein bleierner Pixelhaufen. Wagemutige Sprungkombinationen (wie früher) fordert das Spiel gar nicht erst von mir, weil Lara dafür eindeutig zu tranig geworden ist. Wie soll sie denn auch agil über Schluchten springen, wenn allein das exakte Ausrichten der Dame ein halbes Spieler-Leben dauert?

### Angel of Doofness

Sie wollen veräppelt werden? Dann ist Tomb Raider 6 genau das Richtige für Sie. Das aufgesetzte und völlig unsinnige Kräftesystem beleidigt erfahrene Spieler. Und wenn dann auch noch grobe Logikfehler die Handlung vermischen und Dialoge mehr Fragen aufwerfen als beantworten, ist für mich jeglicher Spaß vorbei.



Lara kann jetzt auch schleichen und um Ecken schauen. Für Kämpfe ist das aber belanglos.



Den geheimnisvollen Kurtis dürfen Sie durch zwei Levels steuern. Spielerisch unterscheidet er sich kaum von Lara.

## Tomb Raider 6

Action-Adventure



Publisher: Eidos, (0190) 839 572  
Sprache: Deutsch  
Ausstattung: DVD-Box, 2 CDs, 24 S. Handbuch

Release (D): 1.7.2003  
Preis: ca. 45 Euro  
USK-Freigabe: ab 12 Jahre

Einsteiger			Fortgeschrittene			Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9
								10

Eingewöhnung: 30 Minuten

Solo-Spaß: 4 Stunden

Multiplayer-Spaß: -

### DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

#### Pro

- guter Sound
- nette Grafik

#### Kontra

- ungenauere Steuerung
- Logikfehler
- schwachsinniges Kräftesystem
- trotz Patch viele Bugs
- nervige Levels

### MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original

Multiplayer-Modi: -

### HARDWARE-KONFIGURATION

Geforce 1/2 MX Geforce 2/4 MX Radeon 9000 Geforce 3/3 Ti Geforce 4 Ti  
GF FX 5600/Ultra Radeon 9500 Pro Radeon 9700/Pro Radeon 9800 Pro GF FX 5800/5900

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 800 MHz	CPU mit 1,6 GHz	CPU mit 2,0 GHz
128 MByte RAM	256 MByte RAM	512 MByte RAM
300 MByte Installationsgröße	1,3 GByte Installationsgröße	1,3 GByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

### ALTERNATIVEN

Rayman 3 (83%, GS 04/03)

Quetschbuntes Jump-and-Run mit dem Knuddel-Helden voller Ideen und fordernder Levels.

Indiana Jones 6 (80%, GS 05/03)

Neuestes Abenteuer des Archäologen. Coole Prägeleien und Rätsel, mieses Speichersystem.

### WERTUNG

Grafik:	Befriedigend
Sound:	Gut
Bedienung:	Mangelhaft
Spieletiefe:	Befriedigend
Multiplayer:	Nicht vorhanden

Trauriger Tiefpunkt der Tomb-Raider-Serie.





Geld regiert das All

# Eve Online

Piraten, Händler und Kopfgeldjäger suchen im Online-Kosmos nach Ruhm, Reichtum und einem schnelleren Warp-Antrieb.



Trotz Warp-Speed dauern Reisen sehr lange. Immerhin hat man dabei Zeit, das schicke All anzuschauen.

WWW

www.gamestar.de:  
zusätzliche Bilder in  
Screenshot-Galerie

**D**er Weltraum, unendliche Weiten: Dies sind die Abenteuer von **Eve Online**, das fernab von Fantasy-Szenarios um die Gunst der Online-Rollenspieler kämpft. Wir haben uns wochenlang in den virtuellen Sternenzeichen ausgetobt und festgestellt: Nach zähem Einstieg offenbart das **Eve**-Universum gute Unterhaltung und viel Tiefgang – zumindest für Science-Fiction-Fans mit Komplexitäts-Faible und viel Zeit.

## Freie Berufswahl

Bei der Charaktergenerierung entscheiden Sie sich nur für Rasse, Herkunft und daraus resultierende Startfähigkeiten. Auf ein Klassen- und Stufen-System verzichtet **Eve Online**. Entsprechend spielen Sie je nach Lust und Laune als Händler, Kopfgeldjäger, Transportunternehmer, Schmuggler, Pirat oder Mischung aus allem. Jede Weltraum-Karriere beginnt aber fast

zwangsweise mit Rohstoff-Sammeln, da Sie damit am schnellsten Geld verdienen. Alternativ erledigen Sie lukrative Aufträge für NPCs, wobei Ihr Charakter zum Beispiel Waffenlieferungen übernimmt oder kriminellen All-Abschaum beseitigt. Erwirtschaftetes Kapital investieren Sie in bessere Raumer, Schiff-Upgrades oder zusätzliche Fähigkeiten wie Navigation oder Elektronik. Das Steigern vorhandener Skills braucht viel Zeit: Sie wählen das entsprechende Talent, und schon beginnt automatisch das Training. Je höher dabei die Fähigkeiten-Stufe, desto länger dauert der Prozess. Dieses ungewöhnliche System ist kaum rollenspielkonform, da Sie beispielsweise so den Umgang mit Laserkanonen perfektionieren können, ohne einen Schuss abzufeuern.

## Ausstattung entscheidet

Gefechte gegen andere Spieler oder NPC-Bösewichte funktionieren in **Eve Online** sehr simpel: Sobald ein gegnerisches Schiff in Reichweite kommt, visieren Sie es per Mausclick an und aktivieren Ihre Waffensysteme. Danach entscheidet nur die bessere Ausrüstung und nicht Ihre Taktik, welcher Raumer das Duell gewinnt.

Neue Spieler sollten Kämpfe meiden und sich möglichst schnell einer Cooperation, also Gilde, anschließen. Gemeinsam mit Freunden wagen Sie sich weiter in unerforschtes Gebiet und besiegen stärkere Gegner. Wenn Sie wertvolle Handelsgüter transportieren, helfen schlagkräftige Kameraden ungemein: Mit einem ungeschützten, langsamen Frachtschiff sind Sie für Piraten leichte Beute. **GV**



Wir steuern eine der zahlreichen **Raumstationen** an, um erbeutete Ausrüstung zu verkaufen.

## Georg Valtin



### Mehr Flirt als Liebe

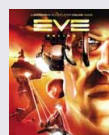
Zäher Einstieg, fitzelige Menüs und nervig lange Reisezeiten trotz Warp-Geschwindigkeit: **Eve Online** strapaziert zu Beginn die Geduld potenzieller Weltraum-

Abenteurer. Mit diesen Schwächen lässt es sich aber gut leben. Statt mich in Freelancer-Dog-fights zu stürzen, handle und entdecke ich lieber in den Sternensystemen. Und das kann ich im **Eve**-Universum nach Belieben: Mit der Zeit (und davon braucht jeder Spieler mehr, als er hat) fühlte ich mich dort immer wohler.

Allerdings stört mich, dass momentan ein großes Spielziel fehlt – etwa die Abwehr böser Alien-Invasoren oder der Zwist zweier Imperien. Demnächst startet nach Aussage der Entwickler eine epische Rahmenhandlung, die mich dauerhaft an **Eve Online** fesseln könnte.

## Eve Online

## Online-Rollenspiel



Publisher: THQ, (01805) 605 511  
Sprache: Englisch  
Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 80 Seiten  
Release (D): 6.5.2003  
Preis: ca. 45 € + 12 €/Monat  
USK-Freigabe: ab 12 Jahre

Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
Eingewöhnung: 10 Stunden	Solo-Spaß: –	Multiplayer-Spaß: 100 Stunden

### DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro	Kontra
<ul style="list-style-type: none"> <li>riesiges Universum</li> <li>schicke 3D-Grafik</li> <li>enorme Handlungsfreiheit</li> <li>freie Charakterentwicklung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>zäher Einstieg</li> <li>trotz Warp-Speed lange Reisezeiten</li> <li>teils umständliche Bedienung</li> <li>taktisch anspruchslose Kämpfe</li> </ul>

### MULTIPLAYER

Internet (10.000 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler)  
Multiplayer-Modi:

### HARDWARE-KONFIGURATION

Geforce 1/2 MX Geforce 2/4 MX Radeon 9000 Geforce 3/3 Ti Geforce 4 Ti  
GF FX 5600/Ultra Radeon 9500 Pro Radeon 9700/Pro Radeon 9800 Pro GF FX 5800/5900

<ul style="list-style-type: none"> <li>riesiges Universum</li> <li>schicke 3D-Grafik</li> <li>enorme Handlungsfreiheit</li> <li>freie Charakterentwicklung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>zäher Einstieg</li> <li>trotz Warp-Speed lange Reisezeiten</li> <li>teils umständliche Bedienung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>taktisch anspruchslose Kämpfe</li> </ul>
---	--	---

### ALTERNATIVEN

**Freelancer (dt.)** (90%, GS 07/03)  
Actionreiche Kämpfe, spannende Missionen und schmucke Grafik prägen die Solo-Kampagne.  
**Earth & Beyond** (87%, GS 12/02)  
Einstiegerfreundliches Weltraum-Online-Rollenspiel; bietet auf Dauer wenig Tiefgang.

### WERTUNG

Grafik:	Gut
Sound:	Gut
Bedienung:	Befriedigend
Spieletiefe:	Gut
Multiplayer:	Gut

Komplexes Weltraum-Rollenspiel mit Längen.





# Bloodmoon

Zweites Morrowind-Addon für Profis.



Auf der verschneiten Insel Solstheim lauern an jeder Ecke Spriggarn und Hunde.

Die frostige Insel Solstheim ist Schauplatz von **Bloodmoon**, dem zweiten Addon zum Rollenspiel-Schwergewicht **Morrowind**. Anders als die Vorgän-

ger-Erweiterung **Tribunal** fügt sich **Bloodmoon** in die bekannte Welt ein – wenn Sie wollen, dürfen Sie sogar von Vvardenfell zum neuen Eiland schwimmen. Dort beweist sich Ihr Charakter, der mindestens Level 28 haben sollte, im Aufbau einer Bergbau-Siedlung sowie im Kampf gegen blutrünstige Werwölfe. Alternativ können Sie auch selber zum Werwolf mutieren. Dann ziehen Sie nächtens auf der Jagd nach Opfern durch die Lande. Tagsüber gehen Sie Ihrem bereits aus dem Hauptprogramm bekannten Helden-Werk nach und erledigen Quests der Marke »Töte X!« oder »Geleite Y!«. Spielerisch gibt es somit keine wirklich großen Unterschiede zum Hauptprogramm. **PET**

## Petra Schmitz

### Heldenhafter Werwolf

Auf Solstheim fühle ich mich richtig wohl. Die Wälder und schneebedeckten Berge sind ganz nach meinem Geschmack. Morrowind-typisch gibt es an jeder Ecke was zu entdecken: Monster, Dungeons, tolle Landschaften. Bloodmoon hat jedoch auch alle Nervenfaktoren geerbt: viel Rumlaufen und NPCs, die immer dasselbe erzählen.

Hinter der Faszination der gigantischen, abenteuerreichen Welt verschwinden die kleinen Schwächen aber schnell wieder.

## Morrowind: Bloodmoon Rollenspiel-Addon



Publisher: Ubi Soft, (0190) 882 412 10  
Sprache: Englisch, Deutsch in Vorbereitung  
Ausstattung: Minibox, 1 CD, 7 S. Handbuch

Release (D): 5.6.2003  
Preis: ca. 30 Euro  
USK-Freigabe: ab 12 Jahre

Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Eingewöhnung: –

Solo-Spaß: 20 Stunden

Multiplayer-Spaß: –

### HARDWARE-KONFIGURATION

Geforce 1/2 MX    Geforce 2/4 MX    Radeon 9000    Geforce 3/3 Ti    Geforce 4 Ti  
GF FX 5600/Ultra    Radeon 9500 Pro    Radeon 9700/Pro    Radeon 9800 Pro    GF FX 5800/5900

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 500 MHz 128 MByte RAM (256 MB für XP) 1,0 GByte Installationsgröße 3D-Karte, Hauptprogramm	CPU mit 800 MHz 256 MByte RAM 1,0 GByte Installationsgröße 3D-Karte, Hauptprogramm	CPU mit 1,6 GHz 512 MByte RAM 1,0 GByte Installationsgröße 3D-Karte, Hauptprogramm

### WERTUNG

Grafik:		Gut
Sound:		Befriedigend
Bedienung:		Sehr gut
Spieltiefe:		Gut
Multiplayer:	Nicht vorhanden	

Rollenspiel-Addon für Charaktere ab Level 28.

