



In dieser Kristallhöhle bekämpfen wir das Riesen-Nagetier **Mama Ratze**, einen der ersten Zwischengegner.



Orakel der Drachenqueste:
Die erste Queste wurde erfolgreich bestanden. Und dies sei die zweite der drei Prüfungen ...

Die **Orakelstatue** der Hesinde-Kirche nennt in einem Zwischenfilm die nächste Aufgabe der Drachenqueste.

Das Schwarze Auge Drakensang

Am 1. August wird die Rollenspiel-Hoffnung erscheinen, im Vorabtest kämpften wir uns tagelang durch Aventurien. Unser Fazit: **Drakensang** ist ein herrlich klassisches Abenteuer mit einer Handlung, die selbst den lesefaulsten Oger fesselt.

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 5311
- Infos zum Spiel
▶ Quicklink: 5312

Bei Praios, ein Ork! Jetzt keine Panik, rechnen Sie erstmal nach: Sie tragen doch Ihre Lindwurmschläger-Axt mit Schaden 1W+5, Körperkraftzuschlag 11/2

und Waffenbonus 1/0, ergo ergibt ein Fünftel der Summe aus Ihren Werten für Gewandtheit, Körperkraft und Mut abzüglich der Summe aus Ihrer Ausrüstungs-Behinderung, Ihrem Hiebaffen-Talentwert und dem Lindwurmschläger-Bonus einen Attacke-Gesamtwert von 22. Wunderbar, aber – was heißt das überhaupt?! Abermals keine Panik, merken Sie sich einfach: Je höher die Zahl, desto besser. Während nämlich Fans des Papier-und-Stift-Abenteuers **Das Schwarze Auge (DSA)** das Ergebnis des Orkkampfes zunächst mit obigen Formeln berechnen und dann mit zwanzig- sowie sechseitigen Würfeln ausknobeln müssen, erledigt **Drakensang** dies automatisch. Und das ist auch gut so. Denn der Entwickler Radon Labs hat aus dem komplizierten Regelwerk ein derart fesselndes Rollenspiel mit intelli-

gener Handlung und klassischen Tugenden gestrickt, dass Sie Mathematik und Würfelproben flugs vergessen. Wir haben uns mit einer fast fertigen Version in den Vorabtest gestürzt (siehe Kasten »Warum keine Wertung?«), den Fantasy-Kontinent Aventurien durchreist und mit unserer bis zu vierköpfigen Heldengemeinschaft zahlreiche Orks sowie andere Unholde verprügelt – ganz ohne Rechenprobleme, versteht sich.

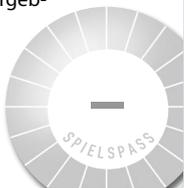
Lesen bildet
Dass die komplexen **DSA**-Formeln in den Hintergrund treten, heißt allerdings nicht, dass sie unwichtig sind. Im Gegenteil: Wer sämtliche Erklärungstexte und Tutorial-Tipps durchliest, versteht viel besser, wie Charakterwerte, Talente und Ausrüstungs-Attribute zusammenhängen – schließlich ist **Drakensang** kein simples

Haudrauf-Rollenspielchen. Zum Spielstart wählen wir unseren Haupthelden aus 20 vorgefertigten Klassen mit individuellen Vor- und Nachteilen. Der zwergische Sappeur etwa schmiedet besonders geschickt, verfehlt im Fernkampf aber selbst die lahmsten Zombies; der stiernackige Menschen-Pirat reagiert allergisch auf Hexereien. Insgesamt decken die Klassen alle typischen Heldenrollen von Kriegern über Schurken bis zu Magiern ab, hinzu kommen diverse Mischformen. Das Aussehen unseres Recken dürfen wir jedoch nicht verändern, sondern nur das Geschlecht wählen (außer bei Amazonen und Piraten).

Sinnvolles Können
Die Talent-Anzahl hat Radon Labs im Vergleich zur Papier-Vorlage kräftig entschlackt, zudem simuliert **Drakensang** zwar das astrale

! Warum keine Wertung?

Die fast fertige Vorab-Testversion erreichte uns erst einige Tage vor Redaktionsschluss. Und **Drakensang** ist groß – so groß, dass wir's unmöglich durchspielen konnten, schon gar nicht mit mehreren Klassen. Außerdem hatte unsere Fassung noch einige Ecken und Kanten, die Radon Labs noch abfeilen möchte. Unser endgültiges Urteil fällen wir daher erst im Langzeit-Test, dessen Ergebnis Sie in der nächsten Ausgabe lesen. Doch so viel können wir schon jetzt sagen: Für Freunde klassischer Rollenspiele ist **Drakensang** ein Fest!



Eine Beispiel-Quest in Bildern: Der **Kommandant der Stadtwache** des Wallfahrtortes Tallon möchte, dass wir ein Lager von Goblin-Plünderern finden.



Am Wegesrand treffen wir den **Elf Ancoron**, der uns zum Lager führt. Ohne Verstärkung werden wir den Goblins aber nicht Herr: Die Stadtwache muss her!



Der **Stadtrat** stimmt dem Einsatz erst zu, wenn wir jedem Mitglied einen Gefallen tun: dem Bürgermeister **1**, dem Kaufmann **2** und dem Geweihten **3**.



Der Bürgermeister will, dass wir einem Kobold sein Diebesgut abluchsen. Doch das gelingt nur, wenn wir ein witziges **Tier-Verwandlungs-Rätsel** lösen.



Auf dem Weg zur belagerten Burg Grimmzahn stößt unsere Heldengemeinschaft auf eine **Ork-Bande**. Durch eine Höhle hätten wir uns an den Schlägern vorbeischieben können, doch wir entscheiden uns für den Kampf.

Forgrimm
Den bärtigen Zwergenkrieger setzen wir als Frontkämpfer ein, weil er viel Schaden schlucken kann.

- Niederwerfen:** Forgrimm haut einen Widersacher um und setzt ihn so einige Sekunden lang außer Gefecht.
- Defensiver Kampfstil:** Der Zwerg wehrt mehr feindliche Attacken ab, verliert aber pro Parade Ausdauer-Energie.

Rhulana
Die Amazone eilt dorthin, wo Not am Mann ist, denn als offensive Kriegerin teilt sie kräftig aus.

- Befreiungsschlag:** Mit einem Säbelhieb trifft die hartgesottene Kampfdame gleich mehrere Gegner.
- Offensiver Kampfstil:** Wir richten mehr Schaden an, verlieren aber pro Attacke Ausdauer-Energie.

Hauptfeld
Unser Recke ist ein tulamidischer Metamagier und somit ein besonders guter Beschwörer.

- Ignifaxis:** Der Flammenstrahl steckt Gegner in Brand, sodass sie eine Zeit lang Schaden nehmen.
- Skelettarius:** Mit steigender Fähigkeitsstufe erwecken wir immer mächtigere Knochenkrieger.

Dranor
Der Schurke knackt Schlösser und umgarnt Gesprächspartner. Im Kampf hilft er Rhulana.

- Finte:** Dieser gezielte Degenstich verringert die Paradechance des Widersachers beträchtlich.
- Meisterparade:** In den folgenden 15 Kampfunden entgeht Dranor jeder gegnerischen Attacke.

Magiesystem von **DSA**, nicht aber die Hexen- oder Geweihten-Zauber. Doch die Abmagerungskur war erfolgreich, in unserem Test erweisen sich alle Fähigkeiten als nützlich. Per »Schlösser knacken« etwa öffnen wir Schatzkisten (in denen allerdings oft nur wertloser Plunder liegt), mit Begabungen wie »Überreden«, »Betören« und »Menschenkenntnis« umgarnen wir manche Quest-Gegner, um Blutvergießen zu vermeiden. Lediglich die Handwerksberufe Alchemie, Bogenbau und Schmieden sind anfangs noch Nebensache, weil wir zu wenige Rezepte dafür finden. Verbessern dürfen wir unsere Fähigkeiten jederzeit mit Abenteuerpunkten, die wir mit erfüllten Aufträgen sowie erledigten Feinden verdienen. Der maximale Talentwert hängt dabei von der Charakterstufe ab; frische Fertigkeiten lernen wir gegen Geld und Abenteuerzähler bei Trainern.

Stellenweise geizt **Drakensang** allerdings mit Erklärungen: Zum Beispiel müssen wir durch Ausprobieren herausfinden, dass man die Krankheit Wundbrand nicht mit normalen Mullbinden, sondern mit Gegengift-Tinkturen oder -Zaubersprüchen heilt. Das kann **DSA**-Neulinge frustrieren. Auf unseren Hinweis hin möchte Radon Labs die Hilfstexte noch überarbeiten. Schon jetzt zeigen die aufgeräumten Menüs auf einen Blick, welche Fähigkeit an welche Charakterwerte gekoppelt ist. Und wie sich unsere Kampfkraft verändert, wenn wir Rüstungen und Waffen austauschen. Bei Händlern vermissen wir jedoch ein Vergleichsfenster, das die angebotene Ware unserer aktuellen Ausrüstung gegenüberstellt.

Stete Spannung

Sei's drum, solche Komfortmängel trüben die Faszination von

Drakensang nicht im Geringsten. Denn die entspringt nicht den Menü, sondern der wunderschönen Spielwelt voller unterhaltsamer Haupt- und Nebenaufträge. Die packende Handlung kommt schnell in Gang: Ein Freund lädt uns in die Stadt Ferdok ein, auf dem Weg dorthin passieren wir das Stadtdorf Avestreu. Bevor wir weiterreisen dürfen, brauchen wir zwei Empfehlungsschreiben. Das erste bekommen wir von einer Gauklerin, deren geklautes Amulett wir wiederbeschaffen sollen – doch ein geheimnisvoller Echsenmann reißt den Klunker an sich. So viel sei verraten: Den Schuppen-schurken treffen wir später wieder. Den zweiten Passier-

schein stellt uns der tattrige Magier Rakorium aus, den wir aus einer Höhle retten. Klar, auch der Gandalf-Klon trippelt uns noch mehrmals über den Heldenweg. Auch Ferdok ist alles andere als ein ruhiges Provinznest. In seinen lauschigen Fachwerk-Gassen geht ein Mörder um, der seinen Opfern die Herzen herausreißt. Wir jagen die Bestie – und stolpern dabei über eine Verschwörung, die mit einer Legende zusammenhängt: Im Umland sollen uralte Drachen schlummern, die nur auf einen Weckruf warten. Hm, könnte dies damit zu tun haben, dass der Tempel der Wissensgöttin Hesinde jüngst unter mysteriösen Umständen nieder-



Für den Kaufmann suchen wir nach seinem Sohn und dessen Freundin. Wir finden beide in einer **Friedhofsgruft**, wo wir sie vor Skelettkriegern retten.



Für ein Heilmittel benötigt der Gelehrte eine seltene Pflanze. Allerdings wird das Gewächs von **Harpies** bewacht, die uns auf dem Rückweg überfallen.



Schließlich stimmt der Stadtrat dem Einsatz der Wache zu: Mithilfe der computergesteuerten Soldaten stürmen wir das **Banditenlager**. Dabei machen uns vor allem die Anführer der Goblins zu schaffen: drei ausgewachsene Oger mit dicken Keulen.



In einer Höhle stellt unsere Heldengemeinschaft einen **Tatzelwurm**. Die sechsbeinige Riesenechse kann zwar kein Feuer, aber Giftwolken spucken.



Wenn wir ein **Feuerwesen** beschwören, färbt sich die Umgebung rot.



Mit den passenden Talenten **überreden** wir Gesprächspartner.

brannte? In den Katakomben unter dem wiedererrichteten Gotteshaus suchen wir die Bruchstücke einer Orakelstatue. Einmal zusammengesetzt, schickt uns diese auf die Drachenqueste, eine traditionelle Heldenprüfung.

So reisen wir in die Sumpfsiedlung Moorbrück, in deren Nähe ein irrer Nekromant ein Heer von Untoten heranzüchtet. Danach geht's in den Dusterforst, wo wir wahlweise an der Seite naturverliebter Hexen oder fanatischer Praioten-Kreuzritter kämpfen. Die folgenden Stationen: die von Orks belagerte Burg Grimmzahn, das Wallfahrtsdorf Tallon samt zugehöriger Goblin-Plage sowie die unterirdische Zwergen-Metropole Murolosch. Gut vertonte Zwischensequenzen in Spielgrafik erzählen die Handlung; in den zahlreichen Dialogen sind aber meist nur die Begrüßungsworte mit Sprachausgabe unterlegt, den Rest müssen wir lesen. Das lohnt sich allerdings,

denn die Handlung nimmt mehrmals überraschende Wendungen. Oder hätten Sie etwa geahnt, dass der Großinquisitor der Praioten ... nein, das verraten wir lieber nicht. Sagen wir einfach: **Drakensang** bleibt während unserer gesamten Testzeit spannend – so muss ein Abenteuer aussehen!

Viel zu tun

Abseits der Haupthandlung bestreiten wir vorzügliche Nebenquests, die zwar teils mit nervig langen Laufwegen verbunden sind, aber nette Geschichten erzählen. Zum Beispiel prügeln wir uns in Avestreu mit Söldnern, die wir später nahe der Burg Grimmzahn wiedertreffen. Oder wir locken für einen Wirt gefräßig-dumme Trolle aus dessen Taverne. Oder wir vertreten einen Wachmann am Ferdoker Stadttor und fangen verdächtige Personen ab. Oder wir säubern entweihte Gräber im Moorbrücker Grabessumpf. Auch jeder unserer Mitstreiter be-

kommt einen individuellen Auf- trag. Zum Beispiel ziehen wir gemeinsam mit der Amazone Rhulana ins Gefecht gegen ihre bösen Schwestern, um eine besonders wertvolle Rüstung zu ergattern.

Weil **Drakensang** nicht aus einer zusammenhängenden Welt à la **Gothic 3**, sondern aus einzelnen Levels besteht, können wir die Aufträge allerdings nicht in beliebiger Reihenfolge absolvieren. Wenn wir einen Abschnitt verlassen, um weiter der Haupthandlung zu folgen, dürfen wir nicht mehr zurückkehren. Also sollten wir vorher alle Missionen erfüllen, um ausreichend Geld und Ausrüstung zu sammeln. Von Level zu Level reisen wir dann auf einer Weltkarte; während unserer Wanderung kann es zu Zufallskämpfen kommen, die selten länger als fünf Minuten dauern.

Taktisches Teamwork

Da wir in den Scharmützeln oft auf zahlenmäßig überlegene Gegner treffen, haben wir alleine keine Chance und sind auf unsere bis zu drei Mitstreiter angewiesen. Die treffen wir nach und nach im Spielverlauf. Den Anfang machen die raubeinige Amazone Rhulana und der adrette Halunke Dranor, danach folgen unter anderem der bärbeißige Zwergenkrieger Forgrimm und die bezaubernde Elfen-Waldläuferin Gwendala. Charaktere, die wir gerade nicht brauchen, warten in unserem Haus in Ferdok und steigen trotzdem mit im Level auf. Zudem schließt sich uns in manchen Missionen ein fünfter Kampfgenosse an, und Magier können Helfer wie Skelette oder Feuerwesen beschwören.

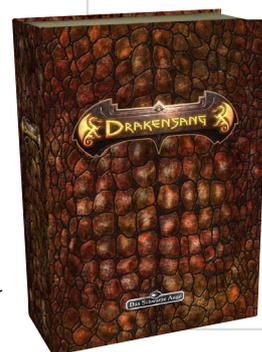
Die Quest-Begleiter und Hilfskreaturen steuert der Computer, den restlichen Recken erteilen wir im Gefecht selbst Befehle. Dabei kommt's auf die richtige Taktik an: Dick gepanzerte Nahkämpfer lassen wir gen Feind stürzen, während Zauberer und Schützen auf Distanz bleiben. Besonders wichtig sind die Spezialfähigkeiten: Krieger etwa schicken Widersacher per »Niederwerfen« zu Boden, nehmen mit ihrem defensiven Kampfstil weniger Schaden oder teilen in der offensiven Variante kräftiger aus. Magier versteinern zunächst einen Feind mit dem Spruch »Paralysis«, werfen dann »Ignifaxius«-Feuerstrahlen oder »Fulminictus«-Donnerkeile und heilen schließlich verwundete Kampfgenossen mittels »Balsam Salabunde«. Um Befehle zu erteilen, dürfen wir jederzeit pausieren, was unserer Heldengruppe oft das Leben rettet. Denn besonders in engen Innenräumen sind die Gefechte wegen der ungenauen und sprunghaften Kamera- steuerung recht unübersichtlich.

Manche Gegner erfordern darüber hinaus besondere Vorgehensweisen. Zum Beispiel treffen mopsige Oger mit einem Keulen-



Die Stadt Ferdok ist der Dreh- und Angelpunkt von Drakensang. Hier erkunden wir den zentralen **Marktplatz**.

Die Collector's Edition



Am 1. August 2008 erscheint neben der normalen Verkaufsfassung von Drakensang (50 Euro) auch die auf 10.000 Exemplare limitierte **Collector's Edition**, die für 60 Euro zusätzlich eine Zinnminiatur, eine Soundtrack-CD, ein Hörbuch und eine lederne Landkarte enthält.



Wenn wir im Dunkelforst für die Hexen arbeiten, müssen wir **Zauberbäume** vor den Praioten schützen.

schwung gleich mehrere Rivalen, deshalb verteilen wir unsere Nahkämpfer um sie herum. Gefechte gegen Zwischengegner laufen oft in mehreren Phasen ab, zum Beispiel wandelt ein Bösewicht zweimal die Gestalt. In unserer Vorab-Testversion wackelte jedoch stellenweise die Balance, einige Schurken waren zu stark, andere zu schwach. Dies dürfte sich aber noch ändern, zu unserem Redaktionsschluss fehlt Radon Labs noch an der Feinabstimmung.

Klassisches Flair

Nicht mehr feilen müssen die Designer an der dichten Atmosphäre. Obwohl **Drakensang** im Gegensatz zu **Oblivion** und **Gothic 3** keine Tag-Nacht-Wechsel bietet und die KI-Bewohner Aventuriens somit auch keinem Tagesablauf nachgehen, versprüht die Spielwelt jede Menge Flair. Das liegt vor allem an der häufig wechselnden Lichtstimmung. Über dem Moorbrücker Friedhofssumpf etwa verschlucken Wolkenberge

die Abendsonne; im Düsterwald verwischt bläulicher Nebel den Ausblick auf eine Burgruine. Auch die idyllischen Landschaften mit blühenden Wiesen und farnefrohen Herbstbäumen tragen zum schönen Gesamteindruck bei.

Lediglich Katakomben, Höhlen und Burggänge sehen arg eintönig aus. Gleiches gilt für die Charaktermodelle, besonders in den belebten Straßen Ferdoks wandeln grotesk viele Klone. Denn trotz zahlreicher Varianten hat Radon Labs manche Figuren dutzendfach recycelt, um die Städte zu beleben. Einigen Spielern dürfte überdies missfallen, dass die Welt weniger interaktiv ist als etwa in **Oblivion**: Wir dürfen weder jede Kiste durchsuchen noch jedes Gebäude betreten. Das kann man auch positiv sehen: Wo wir hingehen, passiert meist etwas, sinnlose Füllräume haben die Entwickler weitgehend vermieden.

Zudem soll **Drakensang** auch gar nicht **Oblivion** oder **Gothic 3** nacheifern. Es erweist sich als geruhsames, altmodisches, kopflastiges Abenteuer, am ehesten vergleichbar mit dem Klassiker **Baldur's Gate**. Es erzählt eine intelligente Geschichte, verpackt in unterhaltsame Scharmützel und Dialoge. Was will man also mehr? Nun, einige wichtige Fragen bleiben noch offen: Im Langzeit-Test prüfen wir derzeit, ob die Handlung ihr Tempo auch gegen Spielende beibehält, ob Radon Labs die Balancekanten bis zur Veröffentlichung noch abschleifen kann, ob wirklich alle Klassen und Fähigkeiten sinnvoll bleiben. Deshalb verzichten wir vorerst auf eine Wertung. Nun entschuldigen Sie uns bitte, die Orks kommen! Also auf ins Gefecht – wie gut, dass wir nun nichts ausrechnen müssen. **GR**

Klassisch Klasse

Michael Graf: Gepriesen sei Praios, das Warten hat sich gelohnt! **Drakensang** entpuppt sich als genau das, was ich mir gewünscht habe: ein Abenteuer der guten, alten Schule. Klar, die Welt könnte interaktiver, die Bedienung komfortabler, die Textmasse komplett vertont sein. Und ein paar Balancemacken muss Radon Labs noch ausbügeln. Doch mich reizt an Rollenspielen eben in erster Linie die Handlung, und in dieser Disziplin brilliert das DSA-Werk. Falls im Langzeit-Test nicht noch gravierende Schwächen auftreten, müssen sich traditionsbewusste Rollenspieler den 1. August hellrot im Kalender anstreichen.



micha@gamestar.de



Im **Inventar** rüsten wir unsere Helden aus. Gegenstände lagern übersichtlich in zwei Gepäcktaschen.

DSA: DRAKENSANG

ROLLENSPIEL

ENTWICKLER Radon Labs (Treasure Island, GS 05/08: 81 Punkte)
 PUBLISHER Dtp
 TERMIN (D) 1.8.2008
 SPRACHE Deutsch CA. PREIS 50 Euro
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 80 Seiten Handb., Poster USK ab 12 Jahren



GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT noch nicht endgültig bewertbar
GENRE ROLLENSPIEL
SPIELSTIL Kampf Dial. & Rätsel
CHARAKTERE simpel komplex
FREIHEIT linear offene Welt
KÄMPFE Action Taktik
HANDLUNG einfach komplex

EINSTIEGER 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
FORTGESCHRITTENER 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
PROFI 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
EINSTIEG leicht schwierig
SPIELMECHANIK einfach komplex
SPIELTEMPO langsam schnell
HILFEN Tutorial-Texte und Tooltips
SPEICHERSYSTEM automatisches und freies Speichern

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
FÜR STANDARD-PCs 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
FÜR HIGHERND-PCs 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
MINIMUM Anforderungen stehen noch nicht fest, Version wird noch optimiert.
STANDARD Anforderungen stehen noch nicht fest, Version wird noch optimiert.
OPTIMUM Anforderungen stehen noch nicht fest, Version wird noch optimiert.
PROFITIERT VON Mehrkern-Prozessoren
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 **KOPIERSCHUTZ** Securom
SOUNDFORMATE Stereo 4.0 5.1 6.1
3D-GRAPHIKKARTEN
 GeForce 6600GT
 GeForce 7600GT
 GeForce 7800 / 7900
 GeForce 8600 GT / GTS
 GeForce 8800 GT / GTS
 Radeon X800 / X850
 Radeon X1800 / X1900
 Radeon HD 2600 XT
 Radeon HD 2900 XT
 Radeon HD 3850 / 3870

BEWERTUNG

GRAFIK + detaillierte Charaktere + malerische Landschaften + vielfältige Animationen - teils matschige Texturen - lahme Gänge und Höhlen **8 / 10**
SOUND + orchesterlaler Soundtrack + gute Effekte + gute Sprachausgabe - nicht alle Texte werden vorgelesen - kein Surroundsound **8 / 10**
BALANCE ? Bügelt Radon Labs die Balancemacken noch aus? ? Bleiben alle Talente nützlich? ? Fügen die Entwickler mehr erläuternde Texte ein? - / 10
ATMOSPHÄRE + packende Handlung + stimmungsvolle Schauplätze - Aussehen des Helden nicht änderbar ? Bleibt Drakensang auch später spannend? - / 10
BEDIENUNG + aufgeräumte Menüs - kein Handels-Vergleichsfenster ? ungenaue Kamerasteuerung ? Fehlt Radon Labs noch an der Bedienung? - / 10
UMFANG + teils riesige Levels - vergleichsweise wenig interaktive Welt ? Wie lange braucht man bis zum Ende? ? Wie hoch ist der Wiederpielwert? - / 10
QUESTS + unterhaltsame Hauptaufgaben + vielfältige Nebenmissionen - teils lange Laufwege ? Halten die späteren Aufträge das Niveau? - / 10
CHARAKTERE + vielfältige Talente + glaubwürdige Mitstreiter + Fähigkeiten lassen sich jederzeit verbessern ? Sind die Klassen gut abgestimmt? - / 10
KAMPFSYSTEM + anspruchsvolle Gefechte + je nach Gegner andere Taktik nötig + sinnvolle Spezialtalente ? Bleiben die Scharmützel fordernd? - / 10
ITEMS + vielfältige Ausrüstung + Handwerksberufe ... - ... die anfangs keine Rolle spielen ? Findet man auch später nützliche Gegenstände? - / 10

PREIS/LEISTUNG noch nicht endgültig bewertbar

FAZIT Klassisches Rollenspiel mit starker Handlung.

Langzeittest in GameStar 09/08

SPIELPASS