



Warum das Schloss der Familie Tepes zerstört ist, erklärt Ihnen ein Historiker.

Vatikan will den Vampirglauben ausrotten, Vlad Tepes ist vehement dagegen.

Dracula 3 Der Pfad des Drachen

Der junge Pater Arno Moriani wird im Jahr 1920 in ein Dorf in Transylvanien geschickt, um dort zu bestimmen, ob eine tote Ärztin die Seligsprechung verdient. Bei den Untersuchungen stößt Moriani auf eindeutige Spuren von Vampirismus – kein Wunder, liegt das Örtchen doch gleich unterhalb des mittlerweile zerstörten Schlosses derer von Tepes, deren Geschlecht der berühmte Vlad Tepes alias Dracula entstammt. Der Vatikan verlangt schließlich, dass Moriani dem vermeintlichen Aberglauben endgültig ein Ende setzt, und beißt sich damit im Grusel-Adventure **Dracula 3: Der Pfad des Drachen** selbst in den Hals.

Der Spieler bewegt Moriani während der Vampirjagd genau wie in **Myst** in der Ego-Perspektive auf festgelegten Pfaden durch statische Szenarien. Das ist

reichlich altbacken, doch die spannende Geschichte und die nachvollziehbaren Rätsel machen das Manko weitgehend wett. Mal muss Moriani eine alte Sonnenuhr reparieren, mal sich selbst Blut abnehmen und anschließend noch die Blutgruppe bestimmen. Wer trotzdem steckenbleibt, findet dezente Hilfe in clever ausgesuchten Bibelziten. Moriani selbst und die Figuren, denen er begegnet, sind allesamt gut und lebendig vertont. Wobei das Attribut »lebendig« nicht zwingend auf alle Gestalten im Spiel zutrifft. Doch gerade die machen den Titel zu einem angenehm schaurigen Adventure-Happen. **PET**

DRACULA 3

GENRE	Adventure	USK	ab 12 Jahren
HERSTELLER	Kheops / Peter Games		
CA. PREIS	40 Euro		
ANSPRUCH	Einsteiger bis Profis		
MINIMUM	800 MHz, 128 MB RAM, 3D-Karte		



PREIS/LEISTUNG **Ausreichend**

Echt gute Geschichte

Petra Schmitz: Es sind die Figuren und deren interessante Geschichten, die Dracula 3 für mich spielenswert machen. Vater Moriani zweifelt angemessen an seiner ungewöhnlichen Aufgabe, die Dorfbewohner sind herrlich aufrechte und schlichte Leute. Und die Gestalten, die nicht aus dem Örtchen stammen, werden von Geheimnissen umrankt. So bleib ich am Ball und löse die Rätsel trotz der tristen Grafik gerne – einfach um zu erfahren, wie es mit Moriani weitergeht.



petra@gamestar.de



Der Kampf hoch zu Ross verschafft Ihnen einen ordentlichen Trefferbonus.

Das vielseitige Raubritter-Rollenspiel schwächelt in seiner rostigen Rüstung.

Mount & Blade

Ein Ritter rettet holde Maiden, steht den Unschuldigen bei und verteidigt die Ehre der Krone – soweit die Theorie. Die mittelalterliche Realität sah anders aus, eher so wie im Action-Rollenspiel **Mount & Blade:** Als noch unbekannter Abenteurer rauben Sie wehrlose Bauern aus, setzen Dörfer in Brand und zetteln Kriege zwischen Königreichen an. Zwischendurch schmeicheln Sie sich mit kleinen Gefälligkeiten beim Adel ein, nehmen an Turnierkämpfen teil und machen sich so einen Namen. Die gewonnenen Erfahrungspunkte verteilen Sie auf 34 Charakterwerte von der Schlagkraft bis zum Handelsgeschick, das Beutegut tauschen Sie dagegen in den Städten gegen neue Ausrüstung. Hier heuern Sie auch kriegsgeübte Untertanen an. Ohne eine schlagkräftige Truppe haben Sie in den Massenkämpfen und Burgbelagerungen nämlich kei-

ne Chance. Gekämpft wird in Echtzeit, wahlweise aus der Ego- oder Schulterperspektive. Und auch vom Rücken eines Pferdes aus, wenn Sie eines erbeuten konnten. Die Beherrschung des fummeligen Schlag-und-Block-Systems verlangt allerdings viel Übung.

Auf einer Weltkarte reist Ihr gepanzerter Schwertschwinger von Ort zu Ort; die unterschiedlichen Fraktionen kämpfen währenddessen weiter um Territorien, und Städte steigen wirtschaftlich auf oder verarmen. Begegnen Sie gegnerischen Rittern, kommt es zum Kampf in abgegrenzten, grafisch unbeeindruckenden Zufallsumgebungen. Eine zusammenhängende Handlung gibt es in dem Endlosspiel nicht. **CHS**

MOUNT & BLADE

GENRE	Action-Rollenspiel	USK	ab 12 Jahren
HERSTELLER	TaleWorlds / Paradox Interactive		
CA. PREIS	30 Euro		
ANSPRUCH	Fortgeschrittene, Profis		
MINIMUM	1,5 GHz, 512 MB RAM, 3D-Karte		



PREIS/LEISTUNG **Gut**

Ritterschlag verpasst

Christian Schneider: Als Praktikant werde ich selbstverständlich an meinen Arbeitsplatz gefesselt, mit schweren Eisenketten im besten Mittelalterstil. Gute Voraussetzungen für ein Ritter-Rollenspiel mit Massenschlachten und Welteroberungsoption – doch die grottnge Präsentation, die lange Einarbeitungszeit und das Fehlen einer motivierenden Geschichte lassen den Reiz des unverbrauchten und abwechslungsreich genutzten Szenarios sehr schnell verpuffen.



redaktion@gamestar.de

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 5180
- Infos zum Spiel
▶ Quicklink: 5331

Win Vista 32 Bit
- läuft (nach Installation von DirectX 9c von der Spiel-DVD)

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 5474
- Infos zum Spiel
▶ Quicklink: 5475

Win Vista 32 Bit
- läuft