



! Facts

- ▶ 4 Talentbäume
- ▶ 100 Fähigkeiten
- ▶ 6 Gebiete
- ▶ 4 KI-Begleiter

Dramatischer Einstieg: Jasons Hof wird von gedungenen **Mördern** überfallen, seine Frau Alkmene getötet. Sofort stürzt sich unser Held mit Schwert und Schild in den Kampf.

Rise of the Argonauts

So, wie sich diese Kerle verhalten, müssten sie eigentlich nicht Argonauten, sondern Aggronauten heißen. Die treten sogar die Sagen-Vorlage mit Füßen.

DVD
Video-Special

gamestar.de
Screenshots & Infos
▶ Quicklink: 5393

Die Argonauten sind für die Antike das, was im Mittelalter die sieben Samurai, im Wilden Westen die glorreichen Sieben und in den Achtzigern das A-Team waren: Eine bunt zusammengewürfelte Truppe cooler Helden, die auszieht, ein Abenteuer zu erleben. Ihr Anführer, Jason (auch Iason geschrieben), scharf rund 50 griechische Helden um sich, um das Goldene Vlies zu finden, ein magisches Widderfell. Die stolzen Kämpfer fahren mit dem

Schiff Argo kreuz und quer übers Mittelmeer – daher der Name Argonauten. Liquid Entertainment hat diese Sage mit **Rise of the Argonauts** nun zum Action-Rollenspiel umgemünzt. Oder besser: verwurstet. Denn vom Hintergrund der Argonauten-Geschichte haben die Entwickler gerade mal zwei Zipfel korrekt übernommen: Der Anführer der Gruppe hieß tatsächlich Jason, und Herkules (oder Herakles) machte tatsächlich bei der Bootstour mit. Al-

les andere ist völliger Quatsch. Aber egal, immerhin geht's bei Action-Rollenspielen ja um, nun ja, Action und Rollenspiel. Und zumindest die Action kriegt das Spiel ganz ordentlich hin.

In See stechen

Die Argonautengeschichte nach Liquid Entertainment geht so: Der Geheimbund der Schwarzzungen trachtet Alkmene, der hübschen jungen Frau von König Jason, nach dem Leben, denn einer Pro-

phezeiung zufolge wird sie für den Zerfall der okkulten Vereinigung verantwortlich sein. Der echten Sage nach war Alkmene übrigens die Mutter von Herkules. Und der ist im Spiel der beste Kumpel von Jason – örks.

Ein vergifteter Pfeil streckt Alkmene nieder und macht Jason sauwütend. Er schlägt die Meuchelmörder zu Brei und schwört, seine Geliebte von den Toten zu erwecken. Dafür braucht er die magischen

Die Argonauten

▶ **Atalante**
Die flinke Jägerin **Atalante** kann Gegner aus der Ferne mit ihrem Bogen bekämpfen und kleine Gruppen mit einem Pfeilhagel belegen. Im Nahkampf geht sie allerdings schnell zu Boden.



▶ **Herkules**
Jasons Freund **Herkules** ist von Anfang an seiner Seite mit dabei. Er reißt seine Feinde mit bloßen Händen in Stücke. Normale Gegner kann er so mit einer einzigen Attacke erledigen.



▶ **Achilles**
Mit seiner zweischneidigen Lanze wirbelt **Achilles** durch Gegnergruppen und weicht unter Bedrängnis wieder zurück. Allerdings nerven seine überheblichen Sprüche.



▶ **Pan**
Pan ist ein Satyr. Als Magier beschießt er seine Feinde mit Feuerbällen. Er kann sich auch kurzzeitig im Nahkampf behaupten: Ein Rundum-Flächenzauber vertreibt seine Gegner.





Die Spielfiguren sind sehr detailliert gearbeitet. Jasons Lanze etwa steckt fein säuberlich in einem Halfter.

Heilungskräfte des verschollenen Goldenen Vlieses. Und so bricht Jason mit seinem treuen Freund Herkules, dem greisen Bootsbauer Argos, und dessen neusten Schiff auf, um das Fell nach Hause und Alkmene zurück ins Leben zu holen. Sie taufen das Boot Argo, sich selbst Argonauten und rudern los in Richtung Delphi. Dort wohnt ein Orakel, von dem sich Jason Hilfe verspricht.

In Zeh stechen

Jason, Ihr Alter Ego, ist nicht nur ein hervorragender Ruderer, sondern auch ein toller Kämpfer. In der Linken trägt er einen Schild, in der Rechten wahlweise ein Schwert, eine Keule oder eine Lanze, allerdings immer nur je eine Waffe einer Gattung gleichzeitig. Mit dem Schwert kann Jason schnell zuschlagen, kommt damit aber nur selten an Rüstung und Schilden seiner Gegner vorbei. Da hilft dann die Keule, die die Schutzausstattung von Jasons Feinden mit schweren Schlägen allmählich in Stücke prügelt. Allerdings ist der Knüppel ziemlich langsam. Die Lanze besitzt eine große Reichweite, verursacht aber nur moderaten Schaden. Mit jeder Waffe kann Jason leichte, schnelle oder schwere, starke At-

tacken ausführen oder beide zu Schlagkombinationen zusammenführen. Profis wechseln nach einem solchen Manöver außerdem blitzschnell die Waffe, um noch längere Angriffsketten zu erzeugen. Der große Kriegsschild schützt Jason vor Attacken. Damit kann er Gegner außerdem zurückschubsen. Selbst wenn das Ding nur zufällig zwischen ihn und einen Schwerthieb gelangt, wendet der Schild Schaden ab – Sie müssen nur aktiv blocken, wenn Sie einen besonders starken Angriff kommen sehen.

Mausefalle

An sich funktioniert das Kampfsystem von **Rise of the Argonauts** recht gut. Als uns ein paar fiese Meuchelmörder überfallen, schubsen wir sie zuerst mit dem Schild zurück, kloppen dann deren Rüstung deftig mit der Keule zu Klump und setzen anschließend feste mit dem Schwert nach. Das sieht nicht nur cool, sondern stellenweise auch ziemlich derb aus: Körperteile fliegen, Blut spritzt. Das Spiel erscheint hierzulande komplett ungeschnitten.

Das Problem der Steuerung liegt allerdings in der Maus. Deren Geschwindigkeit lässt sich im Spiel nicht justieren und regelt

sich auch unabhängig von der Windows-Einstellung. Wer eine niedrige Mausgeschwindigkeit gewöhnt ist, dem wird **Rise of the Argonauts** schnell zu hektisch. Hier wird klar: Das Spiel wurde für Gamepads programmiert. Tatsächlich laufen die Kämpfe mit einem Xbox-360-Controller ruhig ab, eine andere Bedienungsmaße lässt sich damit aber nicht ausmerzen: Jasons Blickfeld ist viel zu klein – der Grieche kann nicht nach oben schauen, knapp oberhalb des Horizonts ist Schluss. Das fühlt sich so an, als liefe man ständig mit leicht geschlossenem Blick, sprich: Blöd fühlt sich das an. Jason kann sich auf seiner Abenteuerreise nie richtig umschauchen. Bedauerlich, immerhin besucht er im Laufe des Spiels eine Reihe griechischer Inseln und sogar die Unterwelt. Die Levels sind allerdings ohnehin nicht sonderlich ansehnlich. Während Jason und seine Mannen detailliert (und leicht comicartig) gezeichnet sind, bestehen die Landschaften meist aus öden Farbflächen in Schlauchform. Echt wirkende Vegetation gibt's kaum, und unsichtbare Wände behindern den Erkundungsdrang.

Götterspeise

Vier Götter wachen über die Argonauten: Kriegsgott Ares, Lichtgott Apollo, Götterbote Hermes und Athene, die Göttin der Weisheit. Jasons Verhalten beeinflusst, welcher der vier ihm besonders zugeht. Als unser Held beim Orakel von Delphi ankommt, wird er beispielsweise vor eine Prüfung gestellt: In mehreren Dialogen muss er seine Gesinnung preisgeben. Antwortet er im Gespräch besonders aggressiv, sammelt er Bonuspunkte bei Ares, geht er

Jasons Waffen



Mit dem **Schild** kann Jason Feinde zurückstoßen. Drücken Sie rechtzeitig die Blocken-Taste, kontern Sie Attacken.



Schnell, aber relativ schwach – das **Schwert**. Schildlose Gegner machen Sie damit sogar in Gruppenstärke fertig.



Die **Keule** haut Schilde mit schweren Hieben in Stücke und teilt auch sonst ordentlich aus – wenn auch langsam.



Mit der **Lanze** zerpicken Sie aus der Distanz die Rüstung Ihrer Gegner. Später kann Jason die Waffe auch werfen.



Unser mächtigster **Angriffszauber**, den wir Kriegsgott Ares verdanken, verbrennt umstehende Gegner.



Verletzungen können Sie den Gegnern ansehen – zumindest, wenn Sie nah genug dran sind.



Der Kampf gegen die **Medusa** sieht sehr schick aus, allerdings gehen die Argonauten zwischen ihren Riesenschlangen verloren.

weise vor, lächelt Athene über ihm. Das Spiel zeigt dabei mit Symbolen an, welche der Antwortmöglichkeiten welchem Gott zuzuordnen ist. Im Laufe des Spiels sammeln Sie so Sympathiepunkte. Die können Sie dann in Spezialfähigkeiten investieren, denn jeder der Götter ist für einen von Jasons Ausrüstungsgegenständen zuständig: Ares für die Keule, Apollo für den Schild, Hermes für das Schwert und Athene für die Lanze. Haben Sie zum Beispiel genug Gunst bei Ares, schalten Sie in Jasons Talentbaum eine besonders mächtige Schlagkombination für die Keule frei, sind Sie Apollons Günstling, verdienen Sie sich einen Heilungszauber. Für göttliche Hilfestellungen sind

die Spezialfähigkeiten jedoch recht enttäuschend. Anstatt dass auf den höchsten Ausbaustufen Hermes höchstpersönlich seinem Lieblingsjünger zu Hilfe kommt, um mit seinen Flügelschuhen in ein paar Monsterhintern zu treten, bleibt es meist bei mageren Blitz- oder Feuereffekten.

Einige der Fähigkeiten sind passiv und damit immer wirksam, andere müssen erst aktiviert werden und verbrauchen göttliche Energie. Die baut Jason auf, wenn er im Kampf Gegner besiegt. Bei den Zauberkräften wird wieder die Konsolenherkunft von **Rise of the Argonauts** sichtbar: Wir können nur vier Nummerntasten mit Spezialfähigkeiten belegen, denn das Steuerkreuz eines Gamepads

hat ja auch nur vier Knöpfe. Wer also mitten im Kampf merkt, dass er den nicht belegten Heilzauber nun doch braucht, der muss das Spiel pausieren, die Fähigkeit einer bereits vergebenen Taste zuweisen, zurück ins Gefecht wechseln und später wieder alles zurückstellen – nervig!

Talk-Runde

Abgesehen von der Göttergunst haben Ihre Antworten und Taten kaum Auswirkungen auf den weiteren Spielverlauf. Wir wählen deshalb unsere Antworten in der Regel einfach so, dass wir die nächste interessante Fertigkeit freischalten können. Lediglich in einer Handvoll Szenen entscheidet der Dialog tatsächlich den Fortgang der Handlung. Mitunter müssen Sie gar unter Zeitdruck antworten – der Sinn dieser Übung blieb uns allerdings verborgen. Überhaupt wird in **Rise of the Argonauts** beizeiten recht viel gequatscht, doch Jasons Gesprächspartner bleiben uninteressant, ihre Geschichten meist belanglos. Auf Mykene etwa rennen wir eine gute Stunde von A

nach B nach C, nur um alberne Vertragsstreitereien zu schlichten oder einen spielsüchtigen Burschen dem Zorn seiner Mutter zuzuführen. Wenigstens ist jede kleine gemeisterte Herausforderung Göttergunst wert. Die Errungenschaften können wir nämlich einem unserer Schutzpatrone widmen. Je größer die Tat, desto mehr Punkte gibt's, und desto schneller erreichen wir die nächste Fertigkeitenstufe. Zwangsläufig quatschen wir also mit jedem, der nicht bei drei auf den Olivenbäumen ist, in der Hoffnung, zumindest eine Dialogoption zu wählen zu können. Nur sehr selten machen die Gespräche richtig Spaß. Etwa als wir dem Söldner, der über unsere verstorbene Frau spottet, ein Knöchel-Sandwich verpassen dürfen (sehr zur Freude von Kriegsgott Ares), oder als wir während eines heißen Duells mit Superkämpfer Achilles einander Lanzen um die Ohren und flotte Sprüche an den Kopf werfen.

Kaffeefahrt

Achilles? Was hat der trojanische Kriegsheld mit der Argonautensage zu tun? Nichts, aber das ist **Rise of the Argonauts** doch egal. Nachdem Jason ihn in einem Arenakampf besiegt, schließt sich Achilles den Argonauten an. Im Laufe des Spiels füllt sich das Schiff: Neben Herkules und Achilles stoßen noch die junge Dame Atalante und der Satyr Pan zum Mannschaft hinzu. Vor jedem Landeinsatz können Sie sich zwei der vier aussuchen, die Jason für die nächste Mission als Gefährten mitnehmen soll. Herkules und Achilles sind begnadete Nahkämpfer, der Zauberer Pan und die Bogenschützin Atalante dienen als Fernkämpfer. Alle vier er

TECHNIK-CHECK

RISE OF THE ARGONAUTS

Technik-Tipps

- Die bei 22-Zoll-Monitoren gängige Auflösung von 1680x1050 bietet das Spiel im Auswahlmü nicht an.
- Kantenglättung funktioniert in Rise of the Argonauts nicht, selbst wenn Sie es über den Treiber erzwingen wollen.

► Grafik-Optionen gibt es keine, die niedrige Detailstufe steckt im Windows-Startmenü.

Checkliste

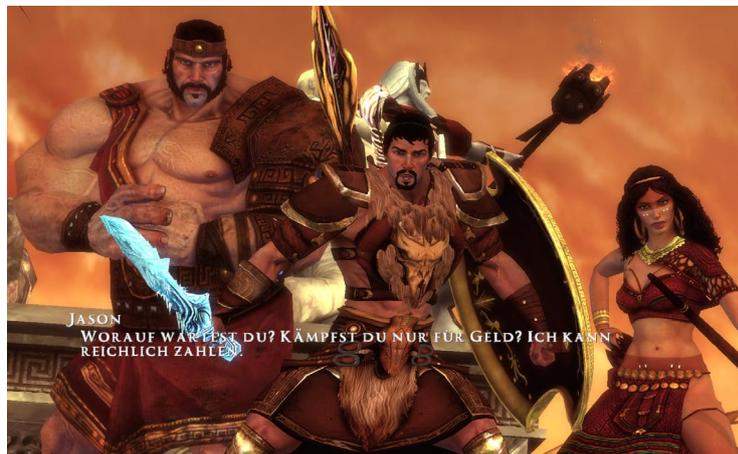
- 10,3 GByte Speicherplatz
- 3,2 GHz Prozessor
- 1,0 GByte RAM
- Shader-2.0-Karte
- DirectX 9.0c

HW

SO LÄUFT RISE OF THE ARGONAUTS AUF IHREM PC

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

1	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra	7900 GT	7900 XT	7900 GTX	7950 GX2
GRAFIKKARTE							
Radeon X100	X700	X800 XL	X850 XT				
Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7900 XT	7950 GTX	7950 GX2
Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XTX	
Geforce 8/9/GTX	8500 GT	8600 GT	8600 GTS	9600 GSO	9600 GT	8800GT/GS	9800 GTX
Radeon HD	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 XT	3850	4670	3870
							4850
							4870
2	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	3,8 GHz	D 950	965 XE	
PROZESSOR							
Athlon 64		3200+	3500+	4000+	FX-57		
Athlon 64 X2		3800+	4400+	5000+	6000+		
Phenom		8450	8750	9500	9650	9950	
Core 2 Duo		E4300	E6300	E6600	E8200	E8600	
Core 2 Quad		Q6600	Q9300	Q9600			
3	512	768	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072
							3.584
							4.096
4	läuft so flüssig: 1024x768		läuft so flüssig: 1280x720		läuft so flüssig: 1920x1080		
LEGENDE	läuft so flüssig: 1024x768		läuft so flüssig: 1280x720		läuft so flüssig: 1920x1080		
	ruckelt		stark				



Jason verbringt viel Zeit mit **Dialogen**. Die sind allerdings nur sehr selten wirklich unterhaltsam.



Herkules freut sich: Unser Heilstrahl peppelt ihn wieder auf. Herzlichen Dank an Apollo für diese Gabe.

weisen sich als nützliche Begleiter, nur Achilles nervt mitunter mit seinem arroganten Gelaber. Die Gefährten kämpfen automatisch, Befehle können Sie ihnen nicht erteilen. Sinkt mal einer zu Boden, peppeln Sie ihn mit einem Heilzauber wieder auf. Anders als Jason erlernen die übrigen Argonauten keine neuen Fähigkeiten, sondern gehen immer mit den gleichen Angriffen zu Werke.

Jason findet mit der Zeit noch weitere Begleiter. Die bleiben zwar im Bauch der Argo, stehen aber mit Rat und Tat zur Seite. Die Schwarzzungen-Aussteigerin Medea etwa gibt magischen Rat (ungeachtet der Tatsache, dass sie der Sage nach eigentlich Jasons Frau sein müsste), und Bordmechaniker Daedalus (ja, der mit den selbstgebauten Flügeln und dem abgestürzten Sohn, der die Argonauten höchstens mal aus der Luft gesehen hat) baut Jason eine Rüstung. Unser Held ergattert im Laufe seiner Abenteuer immer wieder zusätzliche Klamotten und Waffen, die jeweils Boni

verleihen. Neue Ausrüstungsgegenstände bekommt Jason aber immer nur an vorbestimmten Stellen – normale Gegner lassen keine Beute fallen, ein Handelssystem mit Nichtspieler-Charakteren gibt's auch nicht.

Chefsache

Bei aller Freundschaft: Feinde trifft Jason ebenfalls. Satyrn, Schwarzzungen, Tartarus-Untertiere, Soldaten und Minotauren – und damit erschöpft sich das Repertoire. Sie treten zwar noch gegen eine Handvoll Bossgegner an, aber sogar die werden mitunter wiederverwertet. Dabei sind die Bosskämpfe ohnehin oft unbefriedigend: Eine Gesundheitsanzeige fehlt, sodass wir gar nicht wissen, ob wir den Gegner überhaupt richtig treffen. Zwar kann man den Spielfiguren anhand von klaffenden Wunden ansehen, wie verletzt sie sind, im Eifer des Gefechts geht das aber unter. Beim Kampf mit der Medusa verlieren wir sogar die Argonauten aus den Augen: Unsere Recken werden



Ares' Gunst verstärkt Jasons **Keulenattacke** – zu sehen an einem kurzen Feuerschein.

derart klein dargestellt, dass sie zwischen den Körpern mehrerer sich windender Riesenschlagen schon mal verloren gehen. Die gruselige Medusa ist in **Rise of**

the Argonauts übrigens die Zwillingsschwester des Perseus. Dabei hat doch Perseus der Sage nach die Medusa enthauptet, aber was soll's ... **FAB**

Potenzial verschenkt

Fabian Siegmund: Den gehörigen Macken zum Trotz hatte ich Spaß mit Rise of the Argonauts. Die derben Kämpfe sehen schick aus, und das Konzept der Götter-Widmungen ist an sich clever. Schade nur, dass Liquid Entertainment daraus nicht mehr gemacht hat. Ich verlange ja nicht gleich alternative Geschichten, aber drei coole Dialoge in 14 Stunden Spielzeit sind für ein Rollenspiel dann doch zu wenig. Und das übrige hohle Geplapper ist für ein Actionspiel zu viel.



fabian@gamestar.de

Gemischte Gefühle

Philipp Dubberke: Ich habe mich vor allem wegen der brachialen Gefechte auf Rise of the Argonauts gefreut. Die habe ich auch bekommen, und sie machen wie erwartet Laune. Da finde ich es umso ärgerlicher, dass ich zwischen zwei Kämpfen immer gefühlte zehn Kilometer rennen muss. Wenn ich einen Berg hochkraxele und dort eine Aufgabe erfülle, warum muss sich dann den ganzen Weg zurück zum Schiff rennen, obwohl auf der Strecke rein gar nichts passiert?



philipp@gamestar.de

RISE OF THE ARGONAUTS ACTION-ROLLENSPIEL

ENTWICKLER Liquid Entertainment (Dragonshard, GS 12/05: 80 Punkte)
PUBLISHER Codemasters **TERMIN (D)** 12.12.2008
SPRACHE Deutsch **CA. PREIS** 50 Euro
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 28 S. Handbuch **USK** keine Jugendfr.



GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 14 Stunden	GENRE RolleNSpiel
SPASS Coolle Kämpfe im Wechsel mit öden Dialogen.	SPIELSTIL Kampf <input type="checkbox"/> Dialoge/Rätsel <input type="checkbox"/>
EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL	CHARAKTER simpel <input type="checkbox"/> komplex <input type="checkbox"/>
	FREIHEIT linear <input type="checkbox"/> offene Welt <input type="checkbox"/>
	KÄMPFE Action <input type="checkbox"/> Taktik <input type="checkbox"/>
	HANDLUNG einfach <input type="checkbox"/> komplex <input type="checkbox"/>

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	<input type="checkbox"/> Schnelle Reaktionen
EINSTIEG leicht <input type="checkbox"/> schwierig <input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/> Orientierungsfähigkeit
SPIELMECHANIK einfach <input type="checkbox"/> komplex <input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/> Logik & Überlegung
SPIELTEMPO langsam <input type="checkbox"/> schnell <input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/> Geduld
HILFEN Tutorial, drei Schwierigkeitsgrade			<input type="checkbox"/> Handeln unter Zeitdruck
SPEICHERSYSTEM Speicherpunkte			<input type="checkbox"/> Vorausplanung
			<input type="checkbox"/> Mikromanagement
			<input type="checkbox"/> Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	<input type="checkbox"/> Geforce 6600 / 6800
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	<input type="checkbox"/> Geforce 7800 / 7900
3,0 GHz Intel	Core 2 Duo E4300	Core 2 Duo E6600	<input type="checkbox"/> Geforce 8800 / 9800
A64 2800+ AMD	A64 X2/3800+ AMD	A64 X2/5600+ AMD	<input type="checkbox"/> Geforce 9600
1,0 GByte RAM	1,0 GByte RAM	2,0 GByte RAM	<input type="checkbox"/> Geforce GTX 200
10,3 GByte Festplatte	10,3 GByte Festplatte	10,3 GByte Festplatte	<input type="checkbox"/> Radeon X1600
PROFITIERT VON Gamepad			<input type="checkbox"/> Radeon X1800 / X1900
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Securom			<input type="checkbox"/> Radeon HD 2900
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1			<input type="checkbox"/> Radeon HD 3800
			<input type="checkbox"/> Radeon HD 4800

BEWERTUNG

GRAFIK	+ sichtbare Verletzungen an den Figuren + detailreiche Charaktere - lieblose Umgebungen - öde Texturen	8 / 10
SOUND	+ passende, stimmungsvolle Musik - lahme Jason-Stimme - gelegentliche Tonstörungen in den Dialogen	7 / 10
BALANCE	+ selbstheilende Argonauten + drei Schwierigkeitsgrade - undurchsichtige Bosskämpfe - Dialoge unter Zeitdruck	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ brachiale Gefechte + wachsende Schiffsbesatzung - sterile Umgebungen - öde Schlauchlevels - falsche Sagen-Bezüge	7 / 10
BEDIENUNG	+ gute Gamepad-Steuerung + begrenztes Blickfeld - kein freies Speichern - Maus und Tastatur nicht einstellbar	5 / 10
UMFANG	+ vier Argonauten stehen als Begleiter zur Wahl - für ein Rollenspiel recht kurz - mickrige Nebenquests - kaum Wiederspielwert	5 / 10
QUESTS	+ dramatische Story ... - ... mit von vornherein absehbarem Ausgang - die seltenen alternativen Lösungswege sind völlig belanglos	6 / 10
CHARAKTERSYSTEM	+ Dialog-Optionen beeinflussen Fertigkeiten-Entwicklung + Dutzende Talente ... - ... die meistens unspektakulär ausfallen	7 / 10
KAMPFSYSTEM	+ unkompliziertes Schwert-Lanzen-Knüppel-Gehacke + praktischer Schild - nur vier göttliche Fähigkeiten griffbereit	8 / 10
ITEMS	+ Waffen- und Kleiderkammer - mickriges Arsenal - Boni der Gegenstände kaum spürbar - keine Beute - kein Handel	5 / 10

PREIS/LEISTUNG Ausreichend

FAZIT Sagen-Wirrwarr im Action-Mantel.

