Unsere Hauptbeschäftigung: gleichförmiges **Monster** vertrimmen.

Arcania
Fall of Setarrif

⊕ Stärken

+ flotte Kämpfe

⊖ Schwächen

- monotoner Spielablauf
- extrem kurz
- müde Handlung

Mit einiger Verspätung erscheint nun das Rollenspiel-Addon zu Arcania: Gothic 4. In unserem Test verraten wir, weswegen das keine so gute Nachricht ist. Von Kevin Stich

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Nordic Games** Entwickler: **Spellbound (Arcania: Gothic 4, GS 12/10: 69 Punkte)**
Termin: **25.10.2011** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch, Italienisch, Spanisch** Preis: **15 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7232

Seit etwa einem Jahr ist das Standalone-Addon **Arcania: Fall of Setarrif** bereits fertig, verstaubte bis jetzt aber wegen der Insolvenz von **Arcania**-Publisher Jowood in den Auslieferungslagern. Unter der Flagge des Publishers Nordic Games, dessen schwedischer Mutterkonzern Jowood aufgekauft hat, erscheint das Spiel nun doch noch. Das ist allerdings alles andere als eine gute Nachricht, denn **Fall of Setarrif** erbt nicht nur alle Schwächen des an sich soliden Rollenspiels **Arcania: Gothic 4**,

Durch triste Dungeons irren

sondern potenziert diese zum Teil sogar noch. Doch der Reihe nach: Das Addon knüpft direkt an das krude Ende des Hauptprogramms an und erzählt die belanglose Geschichte der Stadt Setarrif, die von einem Dämon heimgesucht wird. Der namenlose Held, also wir, soll's dann richten. Dafür brauchen wir übrigens nur rund dreieinhalb Stunden, für ein echtes Rollenspiel-Addon eine zu kurze Spielzeit.

Das Abenteuer bestreiten wir entweder mit einem neu erstellten Charakter, der mit Stufe 28 und dicker Rüstung in die Welt geworfen wird, oder mit einem Import-Recken aus dem Hauptspiel – dafür benötigen wir den Speicherstand »Endsave«, den **Arcania** nach dem Durchspielen automatisch erstellt. So oder so finden wir uns nach einem kurzen Intro vor den Toren der (nicht betretbaren) Festung Thorniara wieder, zu unseren Füßen erstreckt sich eine grüne Graslandschaft. Ein guter Anfang, die begrünten Areale waren bereits in **Arcania** ein (kleines) Highlight. Doch genau wie im Hauptprogramm erweist sich die Spielwelt als gähnend leer. Nebenquests, markante Punkte? Mangel-

Kleiner Höhepunkt: In einer Szene schlüpfen wir in die Rolle von **Gorn**.

 Die Modding-Szene um Gothic 2 ist sehr aktiv und stemmt auch Großprojekte, etwa »Total Conversions«.

Neue Gegner

Das Standalone-Addon fügt auch neue Feinde ein, darunter die amazonenhaften Sturmkrähen (oben), die uns sowohl aus der Nähe als auch aus der Distanz bekämpfen. Die Kriegsschreie der Damen sind allerdings eher gewöhnungsbedürftig. Besser gefällt uns da der Dämonenwolf (unten), der besonders schön modelliert wurde.

ware. Aufgaben mit Wahlmöglichkeit gibt es gleich gar nicht. Ein kleiner Trost: An einer Stelle folgte uns ein unsterbliches, plüschiges Schaf. In **Arcania: Gothic 4** hoppelte uns noch ein Häschen hinterher, zumindest für eine Weile. Ein verkanntes Easteregg?

Häschen hin oder her: Bei **Arcania** haben wir uns über das letzte Drittel des Spiels geärgert, in dem wir uns stundenlang durch riesige Höhlensysteme und Massen von Gegnern balgten, Aufträge gab es kaum noch. **Fall of Setarrif** spielt sich nun genau wie dieses letzte Drittel – die Nebenquests zählen wir problemlos an einer Hand ab. Rund 80 Prozent des Rollenspiel-Häppchens verbringen wir folglich mit Laufen und Kämpfen. Zumindest Letzteres macht Spaß, denn die Gefechte spielen sich flott und kurzweilig. Hiebe blocken wir ab oder weichen ihnen mit behändem Rollen aus. Die KI ist allerdings alles andere als helle, Feinde lassen sich oft einfach totklicken. Das kratzt an der Glaubwürdigkeit der Spielwelt.

Gänzlich zerstört wird sie vom Leveldesign. An einer Stelle kämpfen wir uns drei Ebenen eines Dungeons nach unten, laufen danach eine Treppe hoch und begegnen draußen angekommen zwei Händlern inmitten des Nichts – wie kommen die dahin?! Die Spielmechanik ruft: »Nochmal Tränke nachkaufen?« Da sehen wir passenderweise auf unserer Karte, dass das nächste Questziel genau vor uns liegt. Generell sind die meisten Areale sehr schlauchig und vor allem im verheerten Setarrif gibt es kaum etwas zu entdecken. Gleiches gilt für die übergroßen und wenig spektakulären Dungeons. Dennoch werden wir genötigt, einen großen Teil des Addons durch oftmals triste Stollen zu irren. Dadurch wirkt selbst die arg kurze Spielzeit stark gestreckt. Zum kruden Leveldesign gesellen sich diverse Logiklücken wie besessene Ritter, die an Befestigungen herumhämmern (warum auch immer), und störende Grafikbugs (etwa zuckende Schatten oder Clipping-Fehler). Außerdem nehmen wir getöteten Feinden genau wie im Hauptprogramm viel unnützen Kram ab. Die Beute passt dabei meist nicht zu unserem hohen Level.

Ein kleiner Lichtblick: Während des Abenteuers begegnen wir auch alten Bekannten aus den Vorgängern. Zwei davon (Gorn, Lester) dürfen wir sogar jeweils ein paar Minuten lang spielen. Um wirklich Stimmung aufzubauen und den Nostalgie-Bonus, der oft mit solchen Wiedersehen verbunden ist, einzustreichen, müssten die Dialoge aber deutlich länger sein und sich die Figuren stärker an den Ursprungscharakteren der Vorgänger orientieren. Hier verschenkt **Fall of Setarrif** Potenzial. Gleiches gilt für die Quests, die zu wenig Geschichten erzählen. **Fall of Setarrif** baut auch einige neue Dinge ein, etwa frische Waffen und Gegner (siehe Kasten). Und natürlich die Gebiete, die wir im Addon bespielen. Empfehlen können wir den Titel dennoch keinem. Vor allem nicht **Gothic**-Fans. KES

Müde Dauerkämpfe

Kevin Stich
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Ich habe mich durch Fall of Setarrif gequält und musste mich regelrecht zum Weiterspielen zwingen – trotz der extrem kurzen Spielzeit. Außer stumpfen Dauerkämpfen, überlangen Dungeons und einer müden Handlung hat der Rollenspiel-Happen kaum etwas zu bieten. Das Addon wirkt über weite Strecken hinweg uninspiriert und einfallslos. Selbst Genre-Fans sollten sich den Kauf zweimal überlegen.

Wo ist **Xardas**? Nee, Spaß beiseite, dem Kuttenträger begegnen Sie gegen Ende des Addons.

TERMIN 25.10.2011 **PREIS** 15 Euro **USK** ab 12 Jahren

Arcania
Fall of Setarrif

Rollenspiel

Publisher	Nordic Games
Entwickler	Spellbound
Sprache	Deutsch, Englisch + 3 weitere
Ausstattung	DVD-Box, 1 DVD, Handbuch (PDF)
Kopierschutz	–

GRAFIK — 7/10
- ⊕ detaillierte Rüstungen ⊕ schöne Graslandschaften
- ⊕ gut modellierte Monster
- ⊖ Grafikfehler ⊖ triste Dungeons

SOUND — 8/10
- ⊕ professionelle Sprecher
- ⊕ stimmiger Soundtrack
- ⊖ relativ wenig Dialoge

BALANCE — 5/10
- ⊕ vier Schwierigkeitsgrade
- ⊕ recht fordernder Bosskampf
- ⊖ Held wird nicht spürbar stärker ⊖ totklicken oft möglich

ATMOSPHÄRE — 5/10
- ⊕ bekannte Charaktere
- ⊖ Logiklücken in der Spielwelt ⊖ Humor teilweise infantil
- ⊖ sehr dungeonlastig ⊖ unsichtbare Barrieren

BEDIENUNG — 8/10
- ⊕ nützliche Spielhilfen (z.B. Minimap)
- ⊕ eingängige Steuerung ...
- ⊖ ... die teilweise ins Hektische abdriftet

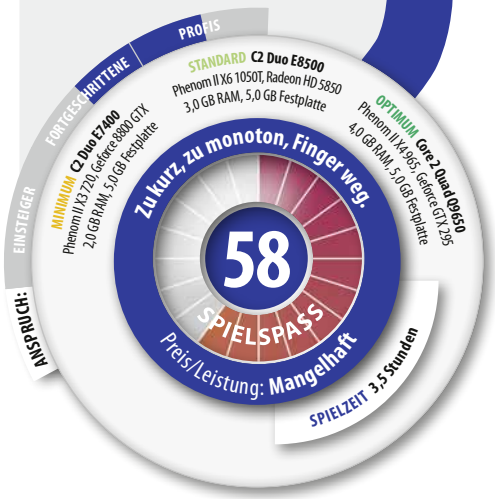
UMFANG — 3/10
- ⊕ einige neue Gegner
- ⊖ nur 3,5 Stunden Spielzeit ⊖ wenig Abwechslung
- ⊖ kaum Quests

QUESTS/HANDLUNG — 3/10
- ⊕ passende Rahmenhandlung
- ⊖ keine Entscheidungsfreiheit ⊖ wenig erzählerische Elemente
- ⊖ fast keine Nebenaufgaben

CHARAKTERSYSTEM — 5/10
- ⊕ Spezialisierung möglich
- ⊖ nur drei Zauber
- ⊖ Talentbaum sehr simpel

KAMPFSYSTEM — 9/10
- ⊕ flotte Gefechte
- ⊕ gegnerische Spezialangriffe
- ⊖ KI-Aussetzer ⊖ Taktik kaum nötig

ITEMS — 5/10
- ⊕ viele Gegenstände herstellbar
- ⊖ Beute oft unnütz ⊖ seltener Waffenwechsel
- ⊖ Heiltränke zu teuer



Besonders gelungene Varianten: »Piratenleben«, »Jaktyl« und »Die Gemeinschaft des Grauens«.