

Mit Feuer und Eis stürmen wir den Tempel des Lunaris.



Path of Exile

Die Hochsaison für Action-Rollenspieler geht weiter: Wie schlägt sich Path of Exile mit frischen Ideen und alten Tugenden gegen Diablo 3 und Torchlight 2? Von Maurice Weber

Genre: Action-Rollenspiel Publisher: Grinding Gear Games Entwickler: Grinding Gear Games (Path of Exile ist das Erstlingswerk)
Termin: 23.1.13 Spieler: 1-6 Sprache: Englisch Preis: Free2Play

GameStar.de/Quicklink/7538

Auf DVD: Top-Video

Manchmal tun Spiele so, als seien sie »fertig«. Und erscheinen dann auch einfach. Obwohl in Wirklichkeit kaum mehr als eine Beta drin steckt. Jüngstes Beispiel für eine solche Frechheit ist **The War Z**. Umgekehrt können Spiele, die sich noch Beta nennen, schon ein packendes Erlebnis bieten – jüngstes Beispiel: **Dota 2**. Das von vielen Action-Rollenspiel-Fans sehnlich erwartete **Path of Exile** ging vor kurzem in die offene Betaphase und ist damit für jedermann kostenlos zugänglich. Das Action-Rollenspiel vom neuseeländischen Indie-Entwickler Grinding Gear Games tritt mit großem Tiefgang beim Charakterbau gegen Genre-Goliath **Diablo 3** an, ganz ungeachtet der Tatsache, dass die Rolle des David eigentlich schon von **Torchlight 2** besetzt ist. Zwar fehlen in der offenen Betaversion noch ein paar Inhalte, trotzdem lässt sich **Path of Exile** bereits jetzt hervorragend spielen und einschätzen. Und da man auch schon Scheinchen im Echtgeld-Shop abdrücken kann, machen wir an dieser Stelle den Test. Falls sich in der finalen Fassung entscheidende Dinge ändern,

werden wir darüber berichten und außerdem die Wertung entsprechend anpassen.

Der Kontinent Wraeclast ist viele Dinge: Grabstätte untergegangener Hochkulturen, Heimat der Hoffnungslosen, Selbstbedienungs-Bankett für Zombies, Sirenen und anderes Getier. Alles in allem also kein Fleckchen Erde, mit dem man viel anfangen kann – außer vielleicht, seinen Müll dort abzuladen. So halten es die Herrscher des Reiches Oriath und verbannen all den Abschaum

nach Wraeclast, der im eigenen Land seine Daseinsberechtigung verwirkt hat. Politisch unbequeme Elemente, Auftragsmeuchler, Kindsmörder... kurz gesagt: Menschen wie du und ich. So findet sich unser gar nicht so edle Held zu Spielbeginn an der sturmgepeitschten Küste eines verfluchten Kontinents wieder, mit nichts als den windigsten Lumpen an seinem Leib und den besten Wünschen aus Oriath, doch bitte bald den Löffel abzugeben. Aber wir sind rebellisch. Und so entscheiden wir uns, zu überleben.

Das Free2Play-Modell



Path of Exile lässt sich auf der offiziellen Website komplett gratis herunterladen, das soll sich auch nach Ende der offenen Beta nicht ändern. Weil der Titel nur online gespielt werden kann, müssen wir uns einen (ebenso kostenlosen) Account anlegen. Finanzieren soll sich **Path of Exile** ausschließlich über den Echtgeld-Shop, der kosmetische Items zu teils grotesk überzogenen Preisen anbietet. Wir fühlten uns zu keiner Zeit genötigt, dort Geld auszugeben, weil auch nichtzahlende Helden das komplette Spiel ohne Einschränkungen zu sehen bekommen. Die einzigen Ingame-Vorteile, die man dort erstehen kann, sind mehr Platz in der Beutetruhe und die Möglichkeit, mehr als 24 Charaktere zu erstellen. Mit 2,50€ ist das aber vergleichsweise erschwinglich und obendrein lange nicht nötig, weil schon der kostenlose Platz sehr großzügig bemessen ist.

Die Klassen und ihre Entwicklung

Das Fähigkeitsnetz von **Path of Exile** sieht zunächst überwältigend aus, aber man gewöhnt sich recht schnell daran. Hier kaufen wir passive Weiterentwicklungen wie schnellere Angriffe oder mehr Mana. Auch unsere Primärattribute steigern wir so, jede Klasse spezialisiert sich dabei entweder auf eines oder zwei.

Intelligenz (blau) verleiht uns mehr Mana und einen Energieschild, der sich nach Angriffen wieder auflädt. Geschicklichkeit (grün) erhöht unsere Zielgenauigkeit mit allen Waffen und die Ausweichchance, mit Stärke (rot) schlagen wir, wenn wir denn treffen, kräftiger im Nahkampf zu und stecken insgesamt mehr Schaden weg.

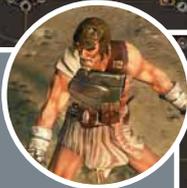
Unsere Klassenwahl nagelt uns keineswegs fest, denn alle sechs Heldentypen beginnen auf demselben Fähigkeitsnetz – nur an unterschiedlichen Stellen. So können wir mit etwas Aufwand auch muskelbepackte Hammer-Hexen, Bogenschützen-Templer, Zweihand-Duellanten oder andere, ähnlich unorthodoxe Figuren erschaffen.



Hexe

Attribut: Intelligenz

Die Macht der Elemente und Armeen von Untoten sind der Hexe gleichermaßen zu Diensten. Obendrein hat sie ein Händchen für grausige Flüche.



Templer

Attribute: Stärke und Intelligenz

Als heiliger Krieger kann der Templer sowohl draufhauen als auch magische Angriffe loslassen. Gerne beschwört er Totems, die das Zaubern für ihn übernehmen, während er sich aufs Prügeln konzentriert.



Marodeur

Attribut: Stärke

Selbst durchs blutigste Schlachtgetümmel bahnt sich der Marodeur mit schwerem Kriegsgerät und mächtigen Hieben seinen Weg. Seine Rüstungen schützen ihn selbst im brutalsten Nahkampf.



Schatten

Attribute: Intelligenz und Geschicklichkeit

Der hinterhältige Schatten meuchelt Feinde mit Dolchen oder Klauenwaffen. Bei seinem blutigen Handwerk greift er auf ein Arsenal an Zaubern und seine Fähigkeiten als Fallensteller zurück.



Waldläuferin

Attribut: Geschicklichkeit

Mit dem Bogen schießt die Waldläuferin einem Zombie auf hundert Meter Entfernung noch das Hirn von der Gabel. Kommt es hart auf hart, schreckt sie aber auch vor dem Handgemenge nicht zurück.



Duellant

Attribute: Geschicklichkeit und Stärke

Der Kampf mit zwei Klingen ist seine Königsdisziplin, seine Technik mischt Geschwindigkeit und Schlagkraft. Alternativ steht ihm inklusive Bogen fast jede Waffe offen.

+ Stärken

- + komplexe Charakterentwicklung
- + vielfältige Items
- + hoher Wiederspielwert
- + faires Free2Play-Modell

- Schwächen

- altmodische Inszenierung
- zu wenig Abwechslung

Zu überleben schaffen in Wraeclast nur die Starken. Und stark werden wir, wie in einem Action-Rollenspiel üblich, nur auf eine Art: indem wir losziehen, uns der Bedrohung stellen und allerlei Ungeziefer volles Pfund aufs Maul geben. Dabei steuern wir unseren Helden aus der Draufsicht, hämmern per Mausclick auf Feinde ein und entfesseln Fähigkeiten, die sich auch mal durch ganze Horden fräsen. Das macht von der ersten Minute an Spaß, aber ganz so rasant und brachial wie bei der Konkurrenz fühlen sich die Schlachten nicht an. So fehlt uns ein wenig die Physikengine eines **Diablo 3**, die gefallene Feinde effektiv auf die Bretter schmettert. Und während Zauber und Spezialschläge zwar ordentlich Staub aufwirbeln, fehlt es gewöhnlichen Schwerthieben an Wucht – zumal wir abhängig von unserem Genauigkeitswert manchmal sogar wirkungslos ins Leere hauen. Das Kampfgefühl erinnert eher noch an das alte **Diablo 2** als an seine modernen Erben – im Guten wie im Schlechten.

Grenzenlose Freiheit bei der Charakterentwicklung

Während wir uns so durch die Monsterscharen entlang der Küste schnetzeln, beschleicht uns eine Gewissheit: Die Maus werden wir so schnell nicht mehr aus der Hand legen. Dabei gibt es in der linearen Spielwelt eigentlich gar nicht so viel Interessantes zu tun. In allen drei Akten kämpfen wir uns meist einfach von einem Gebiet ins nächste und hoffen (oft vergebens) darauf, mal ein wenig mehr Abwechslung zu Gesicht bekommen – gerade am Dschungel des zweiten Akts haben wir uns schnell sattgesehen. Zwischen durch knipsen wir dicken Bossmonstern das Licht aus (was hier viel leichter klingt, als es ist; aber dazu später mehr) und erledigen optionale Nebenaufgaben. Die laufen aber meist darauf raus, dem Auftraggeber irgendetwas zu beschaffen oder noch mehr Monster einzustampfen – ziemlich öde Durchschnittskost also. Warum wollen wir also trotzdem immer weitermachen? Na klar: Uns hat mal wieder die Gier gepackt. Andauernd finden wir neue Ausrüstung und

steigen im Level auf und nie haben wir genug. **Path of Exile** spinnt ein fesselndes Motivationsgeflecht aus Beutejagd und Heldenentwicklung, vor allem weil es uns dabei ungeheure Freiheiten lässt.

Von der Waldläuferin bis zum Barbarenkrieger, bei den sechs Klassen ist für jeden etwas dabei. Spezialisieren können wir unseren Helden, indem wir durch Levelaufstiege Punkte verdienen und uns damit in einem enorm verzweigten Fähigkeitsnetz passive Charaktereigenschaften aussuchen. Bogenschützen schalten etwa mehr Pfeilschaden frei, Zauberer spezialisieren sich auf ein Magie-Element. Die so genannten Keystones (besonders mächtige Passivskills) erlauben uns gar, unsere Strategie völlig auf den Kopf zu stellen. Beispielsweise indem wir per Blutmagie Leben statt Mana für Zauber zahlen. Jeder Kauf will dabei wohl bedacht sein, zurücknehmen können wir nämlich nur eine Handvoll Investitionen. Mit den rare gesäten und in Quests schwer verdienten Respec-Punkten können wir jeweils nur einen einzelnen Fertigkeitenspunkt »befreien« und neu verteilen. So zwingt uns **Path of**



Der **Gefängniswärter-Boss** kann uns zu sich heranziehen, um uns seine Keule um die Ohren zu hauen.

Exile, mit unseren Fehlern zu leben, daraus lernen können wir erst beim nächsten Charakter. Und wir werden Fehler machen, das geht ganz natürlich mit der Freiheit einher, unseren Helden in jede Richtung zu entwickeln. Gerade beim ersten Durchspielen kratzen wir nur an der Oberfläche. So verlangt die Charakterentwicklung zwar, dass wir uns in ihre komplexe Mechanik einarbeiten, motiviert aber durch die Vielzahl möglicher Experimente auf lange Zeit.

Aktive Fähigkeiten wie etwa Feuerstürme bringen wir unserem Helden bei, indem wir den entsprechenden Fähigkeits-Edelstein in einen passenden Sockel an unserer Ausrüstung einsetzen. Praktisch: Die Steine können wir jederzeit austauschen, je mehr wir die Talente wie etwa Eisgeschosse und Blitzstrahlen einsetzen, desto stärker werden sie. So bleiben wir flexibel, ohne dass es wie in **Diablo 3** in Beliebigkeit ausartet. Die volle Breite unserer Möglichkeiten entfalten wir mit Hilfe von Unterstützungs-Edelsteinen, die etwa Manakosten reduzieren oder Fähigkeiten mit neuen Möglichkeiten erweitern. So verwandeln wir unsere Frostnova per passendem Juwel in eine Falle, die wir hinterhältig hinter Kerkertüren platzieren, um heranrollenden Steinriesen eine eiskalte Überraschung zu servieren. Neue Steine nehmen wir gefallenen Monstern ab, außerdem dürfen wir uns regelmäßig als Questbelohnung welche aussuchen, so ist unser Arsenal nicht komplett glücksabhängig. Blöd aber, dass wir vorher nie wissen, welche Fähigkeiten wir wann bekommen. Wenn ein Spiel schon die langfristige Charakterplanung zum zentralen Spielelement erhebt, muss es uns auch alle nötigen Informationen an die Hand geben. **Path of Exile** lässt Einsteiger manchmal zu sehr allein.

Auch bei unserer Ausrüstung gibt es einiges zu beachten: Schließlich wollen wir ja nicht

nur die besten magischen Waffen, sondern auch solche mit den richtigen Sockeln für unsere Edelsteine. Obendrein haben unterschiedliche Waffen- und Rüstungsgattungen eigene Grundeigenschaften, Schwerter etwa treffen präziser als Äxte. Lässt sich die gewünschte Traumklinge nicht blicken, kommen die Orbs ins Spiel: Einweg-Gegenstände, mit denen wir an unserer Beute schrauben können. Superwaffe mit den falschen Sockeln? Der Jeweller's Orb würfelt neue aus. Ideale Sockel am Billigprügel? Der Orb of Alchemy rüstet ihn zum magischen Edelinstrument hoch. Die genauen Resultate sind zwar immer zufällig, also kann die Bastelei auch danebengehen, aber es ist doch ein gutes Gefühl, dass der Großteil unserer Beute eben nicht von vornherein unrettbares Müllschlucker-Futter ist. Weil die Orbs gleichzeitig als Währung im Tauschhandel fungieren und es kein Gold gibt, müssen wir abwägen, ob wir sie als Werkzeuge oder Zahlungsmittel einsetzen.

Ohne die richtigen Fähigkeiten und Gegenstände haben wir keine Chance, denn **Path of Exile** kämpft mit harten Bandagen. Zwar erreicht das Spiel nicht die schiere Vielfalt eines **Diablo 3**, was Monstertypen und ihre Angriffsmuster angeht, aber schon einige der gewöhnlichen Feinde können uns mit Spezialattacken wie Teleport-Angriffen ganz schön in die Enge treiben. Besonders knifflig wird es, wenn das Gesocks von einem Elite-Monster mit zufälligen Spezialfähigkeiten angeführt

Gutes Gefühl dank Crafting



Scharfer, aber matter Stahl

Jochen Redinger
Trainee
redaktion@gamestar.de

Path of Exile erinnert an die Zeiten von **Diablo 2**. Zur motivierenden Gegenstandssuche kommt diesmal aber noch die »Reise« durch den passiven Talentbaum – einmal alle Fähigkeiten zu sehen, dürfte ungefähr so lange dauern, wie eine Weltumrundung zu Fuß. Die Charaktere lassen sich dadurch in so viele Richtungen entwickeln, dass auch nach zig Anläufen der Wiederpielwert erhalten bleibt. Wenn wir uns dann allerdings in sich schnell wiederholenden Gebieten durch Legionen der immer gleichen Monster kämpfen müssen, trübt das unser Erlebnis ein wenig. Ein bisschen mehr Abwechslung würde ich mir dann doch wünschen, **Torchlight 2** schafft es ja beispielsweise auch, die Heldenreise nicht mit dem Dschungelkoller enden zu lassen.

wird. Und den knallharten Storybossen kommen wir häufig nur bei, wenn wir zur Beutetruhe zurückkehren und eine Ausrüstung mit den richtigen Widerständen anlegen. **Path of Exile** fordert uns, ohne unfair zu sein. Nur an der Ausgewogenheit zwischen den Gebieten könnten die Entwickler noch feilen – da macht der Schwierigkeitsgrad manchmal zu abrupte Sprünge.

Auf unserer Reise merken wir schnell, dass an **Wraeclast** und unserem hiesigen Exil mehr dran ist, als wir zuerst dachten: Warum sonst sollte Oriath auf einmal mit einer ganzen Armee landen und jeden Winkel nach Geheimnissen durchkämmen? **Path of Exile** schafft es, unsere Neugier zu wecken, was auf **Wraeclast** eigentlich vorgeht und wie einstmals mächtige Reiche so tief fallen können. Antworten erhalten wir aber lediglich durch statische Dialoge ohne jede Inszenierung – zu mager für heutige Maßstäbe. Die Gesprächsschnipsel füttern uns nur mit kleinen Handlungshäppchen, genauere Details bleiben unserer Vorstellung überlassen, und des Rätsels endgültige Lösung erfahren wir ohnehin nicht; der letzte Handlungsabschnitt fehlt in der offenen Beta



Den **Frostpuls** erlernen wir, indem wir den richtigen Edelstein in unsere Ausrüstung einsockeln.

nämlich noch. Dafür schaffen die Gespräche mit den Bewohnern von Wraecclast eines ganz hervorragend: Sie bauen Stimmung auf und vermitteln uns ein Bild von dieser trostlosen Welt, die wir da durchstreifen. Dazu trägt auch der düstere, realistische Grafikstil von **Path of Exile** seinen Teil bei. Besonders in finsternen Gewölbchen zaubern die schummrigen Schatten eine bedrückende Atmosphäre. In den Kämpfen ergötzen wir uns bei jedem Fähigkeiteneinsatz an prächtig spratzelnden Feuerstürmen und Blitzgewittern. Allerdings offenbaren die Modelle und Texturen in der Nahansicht einen Mangel an Details, obendrein wirken die Animationen immer ein wenig künstlich.

Haben wir uns durch alle drei Akte gekämpft, können wir uns mit demselben Helden in die höheren Schwierigkeitsgrade Grausam und Gnadenlos wagen. Schließlich sind wir von der Höchststufe 100 noch weit entfernt und haben uns längst nicht alle Heldenfähigkeiten erspielt. Langweilig werden weitere Durchläufe auch deswegen nicht, weil alle Gebiete immer neu zufällig gestaltet werden. Allerdings droht Frustgefahr, denn die Schwierigkeit zieht nochmal deutlich an und obendrein verlieren wir bei jedem Tod nun Erfahrungspunkte, bislang gab es gar keine Strafe. Am Ende wartet noch das ewige Laboratorium auf uns: Hier können wir mittels gefundener Landkarten Portale zu immer neuen Gebieten mit eigenen Bossmonstern erschaffen. Die warten je nach Eigenschaften der Landkarte mit speziellen Herausforderungen auf. So sind zum Beispiel Bestien immun gegen Feuer, werfen aber mehr Beute ab. Damit gehen uns die Abenteuer niemals wirklich aus.

Weil **Path of Exile** zwingend online gespielt wird, können wir uns auch ganz einfach jederzeit einer Gruppe anschließen. Das macht aber nur mit Freunden Spaß, denn das nervige Beutesystem reserviert unsere Fundstücke nur kurzzeitig für uns – danach kann sie uns jeder unter der Nase wegklauseln.

Mit Fremden führt das schnell zu Streit. Wer hingegen Streit sucht, kann sich auch in den PvP-Modus stürzen, wahlweise zu Einzelduellen oder Teamgefechten. Das gegenseitige Abmurksen als einziger Spielmodus trübt allerdings den Spaß, obendrein wurden wir gerne mal gegen Spieler zehn Level unter uns ins Feld geschickt. **Path of Exile** fehlt es noch an Feinschliff, außerdem sollen einige wichtige Inhalte erst in den kommenden Monaten eingebaut werden. Entwarnung können wir beim Itemshop geben: Beim jetzigen Stand des Spiels brauchen wir für das volle Erlebnis keinen müden Cent locker zu machen. Die Spielmechanik selbst funktioniert bereits hervorragend: Spannende Ideen greifen nahtlos ineinander und ergeben zwar kein perfektes, aber doch ein komplexes und motivierendes Action-Rollenspiel. **MA**

Multiplayer für Misanthropen



Auf dem richtigen Pfad

Maurice Weber
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Irgendetwas auszusetzen gibt's ja immer: Sei es nun das wenig individuelle Charaktersystem von Diablo 3 oder die spärlichen Innovationen eines Torchlight 2. **Path of Exile** bietet eine dritte, sehr unterhaltsame Interpretation des klassischen Hack'n'Slay-Prinzips. In Sachen Atmosphäre kommt es dem dunklen Diablo-Stil am nächsten, der seit der Kathedrale von Tristram für mich zum Genre dazu gehört, und mischt diesen mit eigenwilligen Ideen. Bei der Vielfalt von Monstern und Aufgaben unterliegt **Path of Exile** allerdings den Konkurrenten. Und trotzdem fesselt es, weil ich meinen Helden so unglaublich umfassend ausrüsten, individualisieren und spielen kann. Das schafft eine starke Bindung zu dieser Pixelfigur, in die ich so viel Zeit und Grübeleien investiert habe. Es ist eben tatsächlich mein Charakter, mit all seinen Macken. Und **Path of Exile** ist mit all seinen Macken schon jetzt ein packendes Spiel. Zudem ist durchaus noch eine Weiterentwicklung möglich: Bis zur finalen Version kann sich noch einiges ändern, lassen sich noch Scharten auswetzen.

TERMIN 23.1.2013 PREIS Free2Play USK nicht geprüft

Path of Exile

Action-Rollenspiel

Publisher Grinding Gear Games
Entwickler Grinding Gear Games
Sprache Englisch
Ausstattung – (Download)

Kopierschutz –

GENRE-CHECK ACTION-ROLLENSPIEL

SPASS: »Nach nochmaligem Durchspielen entdecken wir neue Möglichkeiten.«

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

| | | |
|-----------|---------|-----------------|
| SPIELSTIL | Kampf | Handwerk/Quests |
| CHARAKTER | einfach | komplex |
| FREIHEIT | linear | offene Welt |
| KÄMPFE | Action | Taktik |
| HANDLUNG | einfach | komplex |

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Kampagne (6), PvP (6)
SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER Nein
SERVERVERSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 30 Stunden

WERTUNG Gut
»Weicher Übergang zwischen Solo und Koop, aber nur mit Freunden Spaß.«

GRAFIK

- ➔ düsterer Stil ➔ beklemmende Schattenspiele
- ➔ ansehnliche Zaubereffekte ➔ Texturen und Modelle aus der Nähe detailarm ➔ mäßige Animationen

7/10

SOUND

- ➔ stimmige Musik ➔ einige sehr gute Sprecher ...
- ➔ ... aber auch einige unmotiviert
- ➔ schwachbrüstige Kampfgeräusche

7/10

BALANCE

- ➔ größtenteils fordernd, aber fair ➔ steigender Anspruch über drei Schwierigkeitsgrade ➔ optionaler Hardcore-Modus
- ➔ PvP unausgewogen ➔ gelegentliche Schwierigkeits-Sprünge

8/10

ATMOSPHÄRE

- ➔ stimmiges Design ➔ melancholische Welt
- ➔ packender Spielfluss
- ➔ spärlich inszenierte Handlung

9/10

BEDIENUNG

- ➔ gewohnte Hack'n'Slay-Steuerung ➔ frei belegbar
- ➔ einfacher Wechsel zwischen Solo- und Koop-Modus
- ➔ kleines und fummeliges Inventar ➔ wenig Hilfe für Einsteiger

8/10

UMFANG

- ➔ zufallsgenerierte Gebiete ➔ enormer Wiederspielwert
- ➔ Koop-Modus ➔ 15 Stunden Kampagne
- ➔ zu wenig Abwechslung

9/10

QUESTS/HANDLUNG

- ➔ Langzeitmotivation durch Höchststufe 100 ➔ fordernde Bosskämpfe ➔ Handlung mit spannenden Ansätzen ...
- ➔ ... allerdings schwach inszeniert ➔ fades Questdesign

7/10

CHARAKTERSYSTEM

- ➔ völlig frei ➔ umfangreiche Individualisierung möglich
- ➔ zahlreiche Fähigkeiten und passive Boni ➔ jede Fähigkeit mit mannigfaltigen Unterstützungswirken veränderbar

10/10

KAMPFSYSTEM

- ➔ guter Spielfluss ➔ viele Elitemonster und Bossgegner
- ➔ verschiedene Taktiken möglich
- ➔ schwaches Trefferfeedback im Nahkampf

9/10

ITEMS

- ➔ Sammelsucht ➔ dank Crafting selbst nicht-magische Fundstücke potenziell nützlich ➔ enorme Vielfalt von Gegenständen und Grundwerten ➔ Trankpholen mit magischen Eigenschaften

10/10



Mit dem richtigen **Unterstützungsstein** verünfachen wir die Zahl der Geschosse.



Dann noch ein zweiter **Unterstützungsstein** dazu und wir müssen nicht mal mehr selbst zaubern, das erledigt nun ein beschworenes **Totem** für uns.

Enorm komplexer Rollenspiel-Brocken.

84 SPIELSPASS

Preis/Leistung: Sehr gut

SPIELZEIT 100 Stunden

ANFÄNGER: AMD 1600+, 4 GB RAM, 1 GB Festplatte

MINIMUM: 1,4 GHz Intel, 1,0 GB RAM, 5 GB Festplatte

PROFIS: STANDARD C2 Duo E4300 Athlon X2 4400+, Geforce 9800GT, 2,0 GB RAM, 5 GB Festplatte

OPTIMUM: C2 Quad E8200 Phenom II X2 920, Geforce GTX 275, 3,0 GB RAM, 5 GB Festplatte