

## Sword Coast Legends

# DAS GEBROCHENE VERSPRECHEN

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Digital Extremes** Entwickler: **n-Space**  
 Termin: **20.10.2015** Sprache: **Englisch, Deutsch** USK: **nicht geprüft**  
 Spieldauer: **35 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

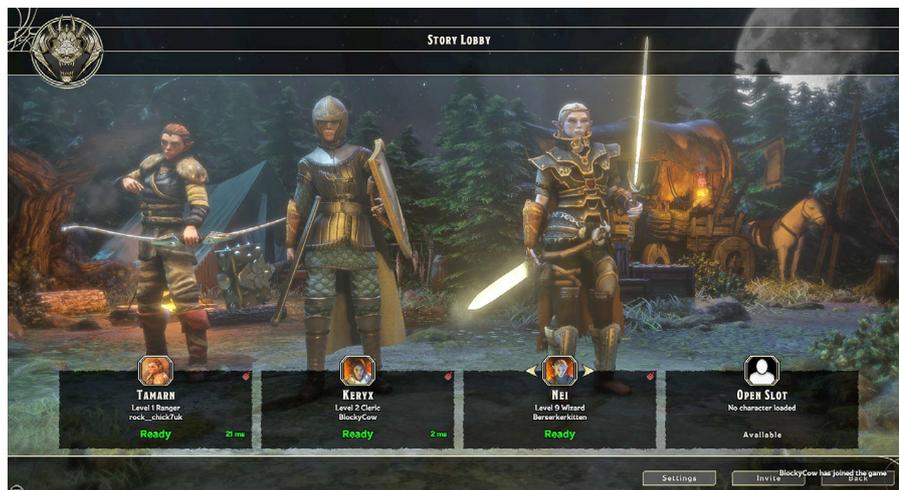
**Ein spannendes Abenteuer und dennoch eine enttäuschende Wertung. Aber wenn ein Rollenspiel bestimmte Erwartungen weckt, muss es sich ihnen auch stellen.**

Von Sascha Penzhorn

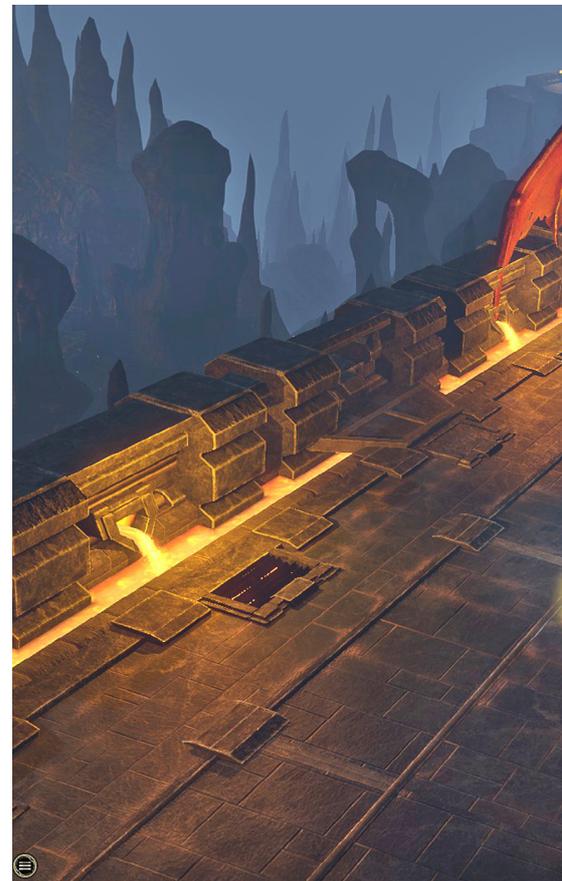
Sword Coast Legends hat einen großen Haken: Es spielt sich wie Dragon Age an der Schwertküste. Es gibt freilich größere Probleme. Aber wenn Dungeons & Dragons auf der Packung steht und mit dessen Regelwerk geworben wird, dann sollte das möglichst auch im Spiel stecken. Stattdessen funktioniert die Charakterentwicklung über Talentbäume; Zauber und Fähigkeiten sind mit Abklingzeiten versehen. Das hat mit D&D nicht viel zu tun. Zudem ist das mitgelieferte Tool zum Erstellen eigener Abenteuer alles andere als perfekt. Dieses erlaubt derzeit nur das Erstellen einfacher Jagd- und Sammelaufträge. Wer sich auf genau diese Aspekte des Spiels gefreut hat, wird enttäuscht. Aber Sword Coast Legends hat auch seine Stärken. Nur liegen die eben woanders, als die Entwickler es versprochen haben.

## Wo ist hier das D&D?

Für D&D-Puristen beginnt die Ernüchterung bei der Charaktergenerierung: Überschaubare fünf Rassen und sechs Klassen stehen zur Auswahl. Wer als Drow oder Tiefling, als Mönch oder Druide ins Abenteuer ziehen möchte, hat erst mal Pech gehabt, auch wenn für die Zukunft Nachschub versprochen wurde. Jede Klasse hat eine Handvoll kleine Talentbäume zur Auswahl, aus denen man Fähigkeiten und Zaubersprüche wählt. Das kommt uns bekannt vor – aus Dragon Age. Auch Zauberer beziehen ihre Sprüche aus Talentbäumen, die aber nicht annähernd so umfangreich sind wie das Repertoire aus der Pen&Paper-Vorlage. Dafür hat jede Klasse die Möglichkeit, über passive Talente auch eigentlich charakteruntypische Fähigkeiten wie schwere Rüstung, Zweihänder oder Schlossknacken freizuschalten. Selbst Kämpfer und Kleriker können so lernen, Fallen und Geheimtüren zu entdecken oder Schlösser zu öffnen. Bleibt die Frage, wozu es da noch Schurken gibt, zum Taschendiebstahl im Spiel nicht existiert. Die Wahl einer Gesinnung und einer Schutzgotttheit gibt es zwar, auf das Spiel selbst wirkt sich davon aber nichts aus.



In der Lobby laden wir Freunde zum gemeinsamen Spiel in der Story-Kampagne ein.



## Kein Neverwinter Nights 3

Sword Coast Legends bietet Spielern die Möglichkeit, eigene Abenteuer zu erstellen und mit der Community zu teilen. Die user-generierten Kampagnen lädt man direkt im Spiel herunter und erhält zu jedem Abenteuer eine kurze Beschreibung des Autors sowie Statistiken und Wertungen der Spieler.

All das ist super, nur sind die mitgelieferten Tools viel zu primitiv. So können wir zwar NPCs erstellen, anpassen und platzieren, aber keine verzweigten Dialoge erstellen. Wir dürfen aus zahlreichen vorgefertigten Dungeons und Oberweltregionen die passenden Gebiete für unser Eigenbau-Abenteuer wählen, aber keine Areale selbst erstellen. Rätsel und komplexe Missionen fallen ebenfalls flach, im Editor gibt es ausschließlich Quests, bei denen etwas gesammelt oder getötet werden soll. Die Entwickler versprechen, dass die Tools bald sehr viel besser und komplexer werden, doch bis dahin fühlen sich alle user-generierten Abenteuer gleich an. Etwas spaßiger wird es, wenn man als Spielleiter im Dungeon-Crawl-Modus aktiv einen Dungeon mit Gegnern und Fallen bestückt, während sich eine Spielergruppe durch die Monstermassen prügelt. Für mehr als ein paar Minuten schnelle Action zwischendurch taugt dieser Spielmodus allerdings nicht. Denn er bietet keine richtige Story, keine Dialoge und nichts als Kämpfe. Weil Sword Coast Legends aber nun mal weder den Spielfluss noch den Sammeltrieb eines Diablo 3 liefert, hat eigentlich nur der Spielleiter ein wenig schadenfrohen Spaß, während die Helden sich schnell langweilen. Dieser Action-Rollenspiel-Schnell-





Dieses Bossmonster findet uns zum Kotzen. Die Party-KI bleibt mitten im Strahl stehen, also manövrieren wir unseren Kollegen von Hand weg.

**Am schönsten mit Freunden**

Aber so unterhaltsam sich die Kampagne grundsätzlich spielt, so wenig ragt Sword Coast Legends in irgendeiner Rollenspieldisziplin wirklich heraus. Neverwinter Nights 2 hat den mächtigeren Editor, Shadowrun: Hong Kong die interessanteren Gefährten, Pillars of Eternity die tiefgründigeren Dia-

loge und Geschichten, Divinity: Original Sin das spannendere Kampfsystem.

Das einzige wirklich bemerkenswerte Alleinstellungsmerkmal von Sword Coast Legends ist der kooperative Mehrspielermodus für bis zu vier Helden. Und der macht tatsächlich richtig Laune: Wenn notorische Haudraufs, schleichende Schlossknacker und redewandte Diplomaten per eingebautem Voice-Chat über Quest-Herangehensweisen und Storyentscheidungen diskutieren, kommt echte Pen&Paper-Atmosphäre auf. Absolut super – zumindest für jeden, der genug Freunde zur Hand hat.

wir sehen, wie das Spiel enden würde, wenn wir uns vor dem Showdown anders verhalten hätten, müssen wir Videos anderer Spieler etwa auf Youtube bemühen. ★



Sascha Penzhorn  
@GameStar\_de

Man merkt überdeutlich, dass der Präsident von n-Space, Dan Tudge, auch der Chef hinter Dragon Age: Origins war. Der Aufbau der Spielwelt, die Talentbäume, das Kampfsystem, die Gefährten – vieles erinnert stark an das großartige Rollenspiel von Bioware. Mich persönlich stört das überhaupt nicht, und ich hatte viel Spaß mit der Kampagne. Und Story, Schauplätze und Charaktere sind ganz klar Forgotten Realms. Dennoch sind die vielen empörten User-Wertungen auf Steam nachvollziehbar – immerhin wird das D&D-Regelwerk als Feature angepriesen.

Dann noch für einen Kampagnen-Editor zu werben, mit dem sich bisher nur langweilige 08/15-Quests entwerfen lassen, macht die Sache nicht besser. Zwar soll hier bald nachgebessert werden, doch der Schaden ist bereits angerichtet.

Und das ist schade, denn wer einfach nur auf der Suche nach einem taktisch-traditionellen Rollenspielabenteuer ist, der wird durchaus viel Spaß mit Sword Coast Legends haben. Nur haben die Entwickler in diesem Fall einfach zu viel versprochen.

**Savegame-Schikane**

Unabhängig davon, ob wir allein oder in der Gruppe unterwegs sind: Ein paar blöde Bugs und Designschwächen bremsen das Abenteuer regelmäßig aus. So nerven immer mal wieder unzuverlässige Questmarkierungen. Mal sind sie falsch platziert, dann werden sie erst gar nicht angezeigt. Auf der Suche nach der passenden Ausrüstung ärgern wir uns regelmäßig über das unübersichtliche Listeninventar, das alle Gegenstände nach Wert sortiert. Außerdem macht es uns Sword Coast Legends mit seiner umständlichen Kamerasteuerung unnötig schwer, vor allem bei Dungeonkämpfen die überlebensnotwendige Übersicht zu behalten.

Viele der Fehler lassen sich theoretisch durch Patches beheben und sind sogar einigermaßen zu verschmerzen. Wirklich nervig ist jedoch die fehlende Möglichkeit, mehrere Spielstände in der Story-Kampagne anzulegen. Besonders gegen Spielende muss man Entscheidungen fällen, die sich stark auf das Finale der Geschichte auswirken. Mit nur einem Savegame sind derlei Entscheidungen in Stein gemeißelt – wollen

**SWORD COAST LEGENDS**

**SYSTEMANFORDERUNGEN**

MINIMUM	EMPFOHLEN
C2 Duo E6700 / Athlon 64 X2 6000+ Geforce 8800GT / Radeon HD 4850 4 GB RAM, 20 GB Festplatte	Core i5-2500K / Phenom II X6 1100T Geforce GTX 760 / Radeon R9 270X 8 GB RAM, 20 GB Festplatte

**PRÄSENTATION**

- fantastischer Soundtrack
- überwiegend gute englische Sprecher
- nur die Quests der Hauptstory sind vertont
- Standardoptik mit schwacher Technik
- hohe Hardware-Anforderungen

**SPIELDESIGN**

- clever designte Kampagne
- optionale Charakter-KI für Kämpfe
- vom D&D-Regelwerk ist nicht viel zu erkennen
- umständliche Kamerasteuerung
- Kampagnen-Editor primitiv und sinnlos

**BALANCE**

- drei Schwierigkeitsstufen
- Schwierigkeitsgrad jederzeit änderbar
- einige knackige Rätsel
- nur ein Spielstand für die Story-Kampagne
- Schurken haben keine Daseinsberechtigung

**ATMOSPHERE / STORY**

- Story mit überraschenden Wendungen
- größtenteils liebenswerte Gefährten
- Entscheidungen wirken sich auf das Ende aus
- tolle Zwischensequenzen
- feste Zonen statt offener Spielwelt

**UMFANG**

- 30 Stunden Spielzeit
- verschiedene Spielenden
- zahlreiche dynamisch generierte Ausrüstungsgegenstände
- Dungeon Crawl ist überflüssig
- nur fünf spielbare Rassen und sechs Klassen

**FAZIT**

Sword Coast Legends bietet viel Rollenspiel-Spaß, wenn man auf originalgetreue D&D-Regeln verzichten kann. Der Editor ist (noch) nutzlos.

