



Sonnenschein? Von wegen! Auf den **Rogue Isles** ist es wie hier am Hafen immer düster.



Auf offener Straße werden wir von aggressiven **Riesen-Cyborgs** beschossen.

Wir sind Helden, äh... Schurken

CITY OF VILLAINS

Strahlende Recken? Glorreiche Taten? Mitnichten! Im Nachfolger von City of Heroes müssen Sie richtig fies sein – erstmals in der Serie auch in spannenden PvP-Kämpfen.

Superhelden sind schon barmherzige Gestalten! Sie müssen ihr Ego durch gute Taten vergrößern (Weltrettung) und haben garantiert immer irgendeine Schwäche (Kryptonit). Schurken hingegen kümmern sich nicht um Regeln, machen das, wonach ihnen der Sinn steht (Zerstörung) und haben die besseren Aufstiegschancen (Weltherrschaft). Kein Wunder also, dass Sie im Online-Rollenspiel **City of Villains** Anfängern wie Lex Luthor oder dem Kingpin zeigen sollen, wie man zum größten Bösewicht der Geschichte aufsteigt.

Schönheits-OP

In **City of Villains** gibt's im Vergleich zum Vorgänger **City of Heroes** fünf neue Charakterklassen: Berserker, Stalker, Mastermind, Dominator und Vernichter. Die kommen deutlich gemeiner daher als die Helden aus **City of Heroes**. So kann sich beispielsweise der Stalker unsichtbar an Feinde heranschleichen und kritische Schläge austeilen. Als Mastermind schicken Sie nahkampfstarke Zombies oder bewaffnete Roboter ins Gefecht. Ob Sie nun alleine oder im Team unterwegs sind, die Entwickler

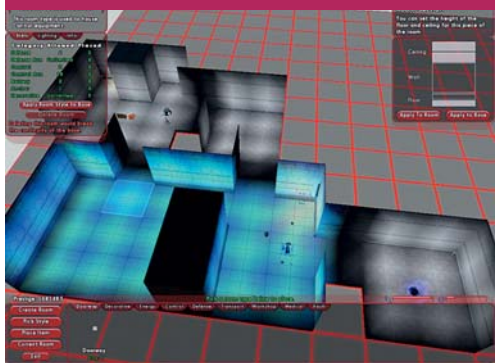
haben die Stärken und Schwächen jeder Klasse sehr gut ausbalanciert. Nett: Wo schon **City of Heroes** in Sachen Heldengestaltung keine Wünsche offen lässt, setzt der Nachfolger noch einen drauf. So dürfen Sie wie in **Everquest 2** durch Schieberegler Details an Nase, Kinn oder Augenbrauen Ihres Schurken stufenlos verändern.

Abbrechen? Gibt's nicht!

Von der strahlenden Metropole Paragon City aus **City of Heroes** wollen die Schurken nichts wissen. Deshalb beginnen Sie Ihre Karriere auf den Rogue Isles, ei-

ner düsteren Inselgruppe mit heruntergekommenen Armenvierteln, zwielichtigen Häfen und allerhand Gesocks. Das Spielprinzip gleicht dem des Vorgängers: Sie erledigen so lange für eine Kontaktperson Missionen, bis Sie zum nächsten Auftraggeber in ein schwierigeres Gebiet geschickt werden. Doch obwohl die Geschichten um die Quests spannend klingen, spielen sich fast alle Aufträge gleich. Denn ob Sie nun eine Bank ausrauben oder einen Mafiaboss entführen, stets müssen Sie in den Mini-Instanzen lediglich alle Gegner töten. Frustrierend: In der Regel hat erst der letzte Feind das benötigte Relikt, auch wenn Sie schon lange zuvor den Instanz-Boss getötet haben. Übrigens dürfen Sie immer nur einen Auftrag annehmen, ein Questlog gibt es nicht. Damit Sie deshalb nicht ständig hin und her rennen, greifen Sie nach ein paar erledigten Quests einfach zum Handy, um den nächsten Auftrag anzunehmen. Weiteres Problem: Sie können Missionen

BASISBAU



Wenn Sie Level 10 erreicht haben und Mitglied einer Supergruppe sind, dürfen Sie per Editor eine **eigene Basis** bauen.



Dabei können Sie Texturen für Böden und Wände wählen und die Räume in drei Schritten **individuell ausleuchten**.



Zu guter Letzt verteilen Sie Dekorationen wie Pflanzen und Statuen und bauen wirkungsvolle **Verteidigungsanlagen**.



Als Mastermind steuern Sie bewaffnete Roboter.



Noch umfangreicher: die Charakter-Erstellung.



Zusammen mit einem menschlichen Vernichter (rechts hinten) räumen wir in einem Lagerhaus auf. (1600x1200)

nicht abbrechen oder überspringen. Wenn Sie also nach unzähligen Schlangen auf eine alleine nicht zu bezwingende Elite-Kobra treffen, müssen Sie sich wohl oder übel eine Gruppe suchen, sonst geht's nicht weiter.

Raus aus meinem Haus!

Im Gegensatz zum Vorgänger gibt es in **City of Villains** spezielle PvP-Gebiete, in denen Sie gegen andere Spieler antreten. Dabei setzt das Spiel je nach Gebiet alle Charaktere auf einen bestimmten Level, um die Balance nicht zu gefährden. High-Level-Spielern werden deshalb die mühsam zusammen gesammelten Fähigkeiten kurzerhand gesperrt. Das stört gewaltig, will man doch den anderen zeigen, was man drauf hat. Wie in **Dark Age of Camelot** dürfen Sie eine eigene Basis bauen (siehe Kästen) und knackige Belagerun-

gen mit anderen Gilden ausführen. Zwar macht das schon eine Menge Spaß, wirklich spannend werden die PvP-Gefechte aber erst in Verbindung mit **City of Heroes**. Dann können auch gute Helden in die Areale und mit den Schurken um die Vorherrschaft kämpfen. Zwar benötigen Sie dafür beide Spiele, müssen aber nur eine monatliche Gebühr von rund 13 Euro zahlen.

Wiedergeburt-Bonus

City of Villains verzichtet auf die aus anderen Online-Rollenspielen bekannte Item-Jagd. Statt den Helden in einem Charakterfenster mit Rüstungsteilen und magischen Waffen auszustatten, sammeln Sie im Kampf automatisch so genannte Verbesserungen und Inspirationen, die Sie in einem biedereren Menü auf Ihre Kräfte verteilen. Taktisch: Da Ihnen nur eine geringe

Anzahl an Slots zur Verfügung steht, müssen Sie stets überlegen, ob etwa der Primärangriff dauerhaft mehr Schaden anrichten oder weniger Ausdauer benötigen soll. Inspirationen hingegen sorgen kurzzeitig für mehr Panzerung oder lassen Sie nach dem Tod sofort wieder aufstehen. Dann klappt's auch mit der Welteroberung. **DM**

INFO: WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [L140](#)

IN GAMESTAR 05/2002...

...testete Christian Schmidt das Echtzeit-Taktik-Spiel **Freedom Force**. Im Titel von Irrational Games (**Tribes: Vengeance**, **System Shock 2**) geht's ebenfalls um Superhelden, die in absurden Missionen die Welt retten. In den USA ein Riesenerfolg, blieb das gelungene Spiel (GameStar-Wertung: 82) hierzulande ein Ladenhüter. Trotzdem erschien im April 2005 die Fortsetzung **Freedom Force vs. The Third Reich**.



CITY OF VILLAINS ONLINE-ROLLENSPIEL

PUBLISHER: Cryptic Studios / Flashpoint RELEASE (D): 31.10.2005
SPRACHE: Deutsch CA. PREIS: 40 € + 13 € / Monat
AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 36 S. Handb., Poster USK: ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 FORTGESCHRITTENER PROFI

VERGLEICHBAR MIT **World of Warcraft** (91, GS 03/05) Perfekte Präsentation, riesige Item-Flut.
City of Heroes (77, GS 09/04) Innovativer Vorgänger ohne PvP.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
☐ Geforce 2/4 MX	1,0 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,8 GHz Intel
☐ Radeon 9000	1,0 GHz AMD	XP 1800+ AMD	XP 2600+ AMD
☐ Geforce 4 Ti	256 RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
☐ Rad. 9500/9600	2,5 GB Festplatte	2,5 GB Festpl.	2,8 GB Festpl.
☐ Radeon X600			
☐ Geforce 6800			
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1
			6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ bunte Kämpfe + Charaktermodelle + Landschaften	7 / 10
SOUND	+ passende Effekte + auf Dauer öde Musik	7 / 10
BALANCE	+ sehr gut ausbalancierte Klassen + schwankt bei Quests	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ unverbrauchtes Szenario + lebendige Stadt	8 / 10
BEDIENUNG	+ nützliche Funktionen + übersichtliches Interface	9 / 10
UMFANG	+ fünf neue Klassen + recht große Welt	8 / 10
QUESTS	+ in nette Geschichten verpackt + ähneln sich sehr stark	6 / 10
TEAMWORK	+ stetig neue Superkräfte + schwaches Handelssystem	7 / 10
KAMPFSYSTEM	+ PvP-Kämpfe mit Basis-Bau + jede Klasse spielt sich anders	9 / 10
ITEMS	+ gelungenes Fertigkeitensystem + keine Items	8 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten SOLO-SPASS – MULTIPLAYER-SPASS 200 Stunden

FAZIT: MOTIVIERENDES ONLINE-ROLLENSPIEL MIT ÖDEN QUESTS.

78

SPIELSPASS

DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamestar.de

Im direkten Vergleich unterscheidet sich **City of Villains** kaum von seinem Vorgänger: Ich erledige dieselben abwechslungsreichen Quests, kämpfe gegen die immer gleichen Feinde und baue meine Superkräfte wie gewohnt aus. Zugegeben, ein paar Experimente hätten die Entwickler ruhig ausprobieren können. Trotzdem habe ich mit **City of Villains** viel Spaß: Das liegt neben der ungewöhnlichen Charakterentwicklung vor allem an den gelungenen PvP-Kämpfen. Besonders beim Basiseditor fühle ich mich wie ein Kind im Bauklötzchenhaufen. Tipp: Holen Sie sich **City of Heroes** dazu, das kostet inzwischen nur noch 20 Euro.

»Spaßig, so ein Schurkenleben«

