

ABENTEUER



Fünf Minuten vor dem vereinbarten Termin bekommen wir eine Absage: Microsoft informiert uns, dass man das Online-Rollenspiel **Vanguard** nicht mehr betreut. Wir schauen uns das Spiel stattdessen beim Entwickler Sigil an und verstehen den Rückzieher des Software-Riesen: **Vanguard** enttäuscht. Trotz des immensen Erfolgs von **World of Warcraft** sind die Online-Rollenspiele auf der E3 nicht mehr das Boom-Thema, das sie in den letzten Jahren waren. Keiner der großen Publisher hat ein Internet-Abenteuer in Vorbereitung, nur die spezialisierten Entwickler (Mythic, Funcom, NCSOFT, Turbine) stellen ihre Neuentwicklungen vor, alle frei von Überraschungen. Ein **WoW**-Konkurrent ist nicht in Sicht.

Das Abenteuer-Genre dümpelt generell, von Technik-Sprüngen, neuen Inszenierungs-Ideen oder filmreifer Handlung ist nichts zu spüren. Nur eine Kategorie scheint zu blühen: **Diablo**-Klone werden gleich mehrere vorgestellt, überzeugend wirken nur **Hellgate: London**, **Sacred 2** und das bekannte **Titan Quest**. **Gothic 3** ist mit großem Abstand das spannendste Rollenspiel der Messe, stößt aber international noch kaum auf Interesse. Und die Adventures? Wenn's Deutschland und seine Publisher nicht gäbe, so scheint es, müssten Totenglocken läuten. Ein Adventure mit Hit-Potenzial konnten wir nicht ausmachen.

Dass **Oblivion** als klassisches Rollenspiel ein gewaltiger kommerzieller Erfolg ist, hat sich unter den Entwicklern durchaus herumgesprochen. Ob das zum Comeback des Genres beitragen kann, muss die nächste E3 zeigen. Dieses Jahr, so scheint es, wird jedenfalls nicht mehr viel passieren. **CS**

NEU Auf der E3 2006 erstmals gezeigt oder spielbar **S.XX** Preview im Heft auf Seite XX

Video auf DVD **Exxx** Webcode für weitere Infos, eingeben auf www.gamestar.de



1. GOTHIC 3

S.58 **Darum geht's:** Nach den Ereignissen in **Gothic 2** überrennen Orks das Fantasyreich Myrtana. Als Kollaborateur oder Rebell versuchen Sie, auf dem Festland zu überleben.

Das ist neu: Wenig überraschend soll die Spielwelt von **Gothic 3** weit größer ausfallen als die der Vorgänger, sie wird jedoch nicht **Oblivion**-Ausmaße erreichen. Denn Piranha Bytes baut alles liebevoll von Hand, Baukasten-Landschaften und -Dungeons wie in Bethesda's Rollenspiel soll es nicht geben. Außerdem wurde die Bedienung stark überarbeitet; vor allem das Inventar ist nun komfortabler. Und was tut sich spielerisch? Sechs Fraktionen (Orks, Rebellen etc.) buhlen um Ihren Schwertarm; dank wählbarer Berufe mit Quests verdienen Sie sich Respekt. Und ein überarbeitetes Kampfsystem soll für dynamische Gefechte sorgen. **E85**



PROGNOSE Nach der ermutigenden Vorführung auf der letzten E3 hat Piranha Bytes diesmal ins Schwarze getroffen. Das Programm steht kurz vor der Alphaphase, alle wesentlichen Spielelemente sind eingebaut. Und die aktuelle Version zeigt: Technik, Landschaft, Ideen – **Gothic 3** könnte in diesem Herbst der Oblivion-Killer werden.

Entwickler: **Piranha Bytes**

Termin: **September 2006**

2. WOW: BURNING CRUSADE

NEU **Darum geht's:** Im ersten Addon zum derzeit erfolgreichsten Online-Rollenspiel **World of Warcraft** erkunden Sie die Überreste des Ork-Heimatplaneten Draenor und reisen mit Ihrem Helden in die Vergangenheit Azeroths.

Das ist neu: Augenfällige Neuerung sind die beiden Rassen der Blutelfen (Horde) und Draenei (Allianz). Erste wirken wie eine verruchte Version der Nachtelfen, die Draenei erinnern durch Statur und Schweiß an Tauren. Erfahrene Helden durchkämpfen neue Instanzen: Durch das Dunkle Portal reisen Sie in die Outlands; die Höhlen der Zeit führen zu Wendepunkten in der Geschichte Azeroths. So kämpfen Sie in der finalen Schlacht von **Warcraft 3** oder öffnen mit Medivh das Dunkle Portal. Neuer Beruf: Juweliere bauen Edelsteine in Gegenstände ein. **E86**



PROGNOSE Das Spielprinzip ist erprobt und wird mit dem Addon nur behutsam und sorgfältig ausgebaut, was soll da noch schief gehen? Die beiden spannenden neuen Rassen mit ihren Startgebieten sind auch für Einsteiger interessant, WoW-Profis freuen sich auf fordernde Instanzen und das neue Level-Limit von 70. Ein sicherer Hit!

Entwickler: **Blizzard**

Termin: **4. Quartal 2006**

3. HELLGATE: LONDON

S.78 **Darum geht's:** **Hellgate** wird von ehemaligen Blizzard-Leuten entwickelt, darunter die Erfinder von **Diablo**. Und ein **Diablo**-Killer soll es denn auch werden: ein unkompliziertes, aber ausgefeiltes Action-Rollenspiel mit zufallsgenerierten Levels, zahllosen Items und massenhaft Geschnetzeln.

Das ist neu: Eine neue Charakterklasse wurde auf der E3 gezeigt, der Cabalist – das ist eine Art Magier, der Elementarwesen als Helfer beschwören kann. Wie viele das sind und was sie können, hängt von den Fertigkeitsschritten ab, die man investiert hat. Der Mehrspielermodus trägt Züge eines Online-Rollenspiels: Es gibt feste Anlaufpunkte – die U-Bahnstationen – an denen sich Spieler treffen können, um Gegenstände zu tauschen, zu chatten und Gruppen zu bilden. Lassen Sie sich von der 3D-Optik nicht täuschen. Zwar müssen Sie baln, aber die meisten Waffen haben Flächeneffekte, treffen ist leicht. **E81**



PROGNOSE **Hellgate: London** war auf der E3 spielbar; wir hatten beim kurzen Ausprobieren einen Heidenspaß. Auch wenn die Perspektive anders ausfällt, **Hellgate** entspricht haargenau dem Spielprinzip von **Diablo 2**. Und macht alles einen Tick besser – coolere Waffen, einfachere Bedienung, düstere Atmosphäre. Allerdings dauert's noch bis zum Erscheinen.

Entwickler: **Flagship Studios**

Termin: **2007**

THE WITCHER



Darum geht's: Held Geralt ist ein Witcher, ein Grenzgänger zwischen Schwerttechnik und Magie, der berufsmäßig Kreaturen jagt. Als Geralt treffen Sie moralische Entscheidungen, die den Spielverlauf massiv verändern sollen – indem sie über Leben und Tod Ihrer Gefährten bestimmen, darunter Ihre Freundin Shani. Unter anderem gibt's drei Enden.

Das ist neu: Das kampflastige Rollenspiel auf Basis einer komplett umgebauten Aurora-Engine (**Neverwinter Nights**) war zum zweiten Mal auf der E3. Im Gegensatz zum letzten Jahr hat sich das Kampfsystem geändert; nun hängen Sie Schwertstriche zu Kombos aneinander, indem Sie im rechten Moment die Maus drücken. Das Charaktersystem basiert zum größten Teil auf Talentbäumen; rund 250 Fähigkeiten sollen es sein. Die Grafik hat einen Sprung gemacht, vor allem dank Speedtree-Bäumen und dynamischem Gras. **E108**



PROGNOSE Viel Kampf steht Witcher-Spielern bevor, der geht aber dank der eingängigen Bedienung (Maus allein genügt) locker von der Hand. Ob die Story wirklich so dynamisch wird?

Entwickler: **CD Project**

Termin: **2007**

ONLINE-ROLLENSPIELE

Age of Conan

Funcoms Barbaren-Haurei macht Fortschritte. Toll: starker Charakter-Editor, Actionkämpfe mit Schwert-Kombos. Wird sicher ein 18er-Titel.



Herr der Ringe Online

Turbine präsentierte auf der E3 das Online-Mittelerde. Gespielt wird nur als guter Charakter (Mensch, Zwerg, Elbe, Hobbit), und nur in Eriador. Demnächst beginnen die Betatests.



Tabula Rasa

Seit drei Jahren ist NCSofts Zukunfts-Rollenspiel angekündigt. Dieses Jahr neu: Instanzen mit Skript-Ereignissen, Spieler können Klone anlegen.



Warhammer Online

Mythic rudert zurück: Befru werden nicht wechselbar sein, statt Punktesystem gibt's nun doch klassische Level-Aufstiege. Das Spiel sieht gut aus.



DAS SCHWARZE AUGE: DRAKENSANG

NEU

Darum geht's: Tja, wenn wir das wüssten! Der deutsche Entwickler Radon Labs und der Publisher Dtp machen ein Riesengeheimnis um die Handlung und den Schauplatz (»irgendwo in Mittelaventurien«). Klar ist nur: Sie ziehen mit einer vierköpfigen Party auf Abenteuerreise, den Rahmen bildet die Welt des Pen&Paper-Rollenspiels **Das schwarze Auge (DSA)**. Erfahrene DSA-Autoren sollen dafür sorgen, dass das Szenario stimmig umgesetzt wird.



Das ist neu: Die Weltgrafik orientiert sich an **Gothic**, Landschaft und Dörfer sind von Hand gebaut. Das Kampfsystem ist an **Baldur's Gate 2** angelehnt: taktisch, pausierbar. Als Grafikgerüst dient Radon Labs' Nebula-Engine. **E109**



PROGNOSE Noch ist's weit hin bis zur Veröffentlichung, aber das Konzept und die Grafik sagen uns: Das Spiel könnte Gothic-Niveau erreichen! Unbedingt im Auge behalten.

Entwickler: **Radon Labs**

Termin: **4. Quartal 2007**



TITAN QUEST

S.60



Darum geht's: Die namensgebenden Titanen ringen um die Vorherrschaft über die mythologische Welt, Ihr Held purzelt mitten in den Kampf der Giganten. Im **Diablo**-Stil hacken Sie sich durch Monsterhorden und horten Ausrüstung.

Das ist neu: Titan Quest punktet vor allem mit Edelgrafik, die Welt (Pyramiden & Co.) wirkt wie aus einem Guss. **E110**



PROGNOSE Auf der E3 zählte Titan Quest zur Rollenspiel-Elite. Reicht's für einen Spitzenplatz? Einen ausführlichen Eindruck geben Ihnen unsere Preview und die Demo auf der DVD.

Entwickler: **Iron Lore** Termin: **30. Juni 2006**

JADE EMPIRE

Darum geht's: Biowares Action-Rollenspiel schickt Sie ins alte China, wo Sie mit Magie und Prügelei unter der Schurken-Population aufräumen. Der Clou von **Jade Empire** ist das ausgeklügelte Kampfsystem: Neben Geschicklichkeit und Timing ist vor allem der gewählte Stil wichtig, das Angebot reicht von normalen Schlägen und Tritten bis hin zu mächtigen beschworenen Kreaturen.

Das ist neu: Die PC-Fassung des Xbox-Titels wurde schon vor rund zwei Jahren versprochen, dann herrschte Funkstille. Nun ist sie fast fertig. Lohn der Wartezeit: Es werden alle Zusatzcharaktere und -Kampfstile eingebaut, die es auf der Konsole nur als Download oder in der Special Edition gab. Außerdem will Bioware



PROGNOSE Bioware lässt sich Zeit – gut so. Denn eine unsaubere Steuerung würde die schnellen, taktischen Gefechte vermiesen. Ein Geheimtipp für Veteranen.

Entwickler: **Bioware** Termin: **4. Quartal 2006**



die Bedienung mit der Maus perfektionieren und den Schwierigkeitsgrad leicht anheben. **E87**



JACK KEANE

NEU Darum geht's: Die *Ankh*-Macher Deck 13 schrauben derzeit nicht nur das Fortsetzungs-Häppchen **Herz des Osiris** zusammen, sondern zeigten auf der E3 auch gleich ihr kommendes Projekt **Jack Keane**. Abenteuer Jack bricht zur Zeit der Kolonialisierung von London aus auf, um eine Tropeninsel zu erforschen. Dort warten skurrile Situationen, Personen und Gefahren. Als zweiter spielbarer Charakter soll die fesch-freche Amanda auftreten. Das Ganze wird in 3D-Grafik präsentiert und basiert auf der *Ankh*-Technik – die Screenshots zeigen's deutlich.

Das ist neu: An sich wohl nur das Szenario und die Helden, der Spielablauf und die 3D-Grafik lehnen sich klar an *Ankh* an. Rund 40 Charaktere sollen im Verlauf des Spiels auftauchen, darunter auch Widersacher von Jack. Natürlich wird es wieder augenzwinkernd zugehen – Deck 13 verspricht die bereits aus *Ankh* lieb gewonne-



nen Anspielungen auf Filme, Spiele und auf die generelle Zeitgeschichte. Bei der E3-Präsentation war das schon anschaulich zu begrinsen: »Du solltest doch gar nicht hier sein!«, staunt Jack, als er Amanda mitten im Dschungel trifft. »Stimmt«, entgegnet die, »aber sonst gäb's in dieser E3-Demo ja gar kein hübsches Gesicht.« **E112**

PROGNOSE Einen Wunsch, Deck 13: Haltet die Grafik modern und nehmt euch Zeit für genügend Animationen! Das bewährte *Ankh*-Konzept dürfte jedenfalls aufgehen.
 Entwickler: **Deck 13** Termin: **2. Quartal 2007**

ADVENTURES

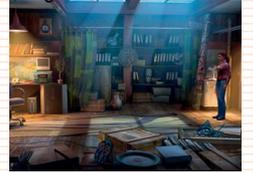
Baphomets Fluch 4

Charles Cecil zeigte wenig Neues zum neuen 3D-Adventure, immerhin sahen wir einen weiteren Schauplatz: den Vatikan. Und Nico? Nach wie vor keine Spur von ihr.



Geheimakte Tunguska

Das Adventure von FusionSphere soll im Sommer fertig sein. Nina sucht mit einem Journalisten nach ihrem Vater und löst das Rätsel um die Tunguska-Katastrophe.



Mord im Orient-Express

AWE Games setzt den zweiten Agatha-Christie-Krimi um. Die Technik basiert auf **Und dann gab's Keines mehr**. Die Heldin heißt Antoinette. Neu: Alle Gegenstände sollen sinnvoll sein.



Overclocked

Die deutschen Entwickler von House of Tales reisen von der Zukunft (**The Moment of Silence**) in die menschliche Psyche: **Overclocked** spielt in der Erinnerung von fünf Menschen, die ein traumatisches Ereignis verbindet. Als Psychiater sollen Sie durch Kombinationsrätsel herausfinden, was da wohl passiert ist.



SACRED 2



Darum geht's: Auftritt für neun Charakterklassen, jede mit zwei Kampagnen (eine gute, eine böse), das Ganze verpackt in Actionkämpfe à la *Diablo* bzw. dem ersten *Sacred*. Zwar sollen sich die 18 Storys stark überschneiden, aber das Fantasy-Abenteuer mehrmals durchzuspielen wird auch durch die vielseitigen und abwechslungsreichen Charaktere reizvoll.

Das ist neu: Seit unserer Titelgeschichte vor zwei Ausgaben hat sich wenig getan. Wir bewunderten auf der E3 verbesserte Licht- und Schatteneffekte sowie Tag-Nacht-Wechsel. **E116**



PROGNOSE Sacred 2 ist gemeinsam mit *Hellgate: London* und *Titan Quest* der hellste Stern am Action-Rollenspiel-Himmel. Das deutsche Werk zielt vor allem in Richtung Masse. Das ist nicht unbedingt verkehrt bei einem Genre, das mehr als jedes andere auf einen hohen Wiederspielwert setzt.

Entwickler: **Ascaron**

Termin: **4. Quartal 2006**

NEVERWINTER NIGHTS 2

Darum geht's: Faerun braucht einen neuen Helden; der kommt aus einem Hinterwäldler-Kaff im Sumpf, sucht sich mehrere Gefährten und rettet das Reich rund um die Stadt Neverwinter. Der Nachfolger zum Rollenspiel-Erfolg von 2002 kommt nicht mehr von Bioware, sondern vom Entwickler Obsidian (*Knights of the Old Republic 2*).

Das ist neu: *Neverwinter Nights 2* schaut beim Kollegen *Baldur's Gate 2* ab und gönnt Ihrer Party Gefährten, die Gesprächsbedarf und Launen haben und Ihnen sogar die Gefolgschaft aufkündigen, wenn ihnen Ihre Vorgehensweise nicht passt. Herzstück des Spiels wird der Editor, mit dem selbst Einsteiger in kurzer Zeit Missionen basteln können sollen. Die Grafik wirkte auf der E3 einen Tick besser als in den bisherigen Präsentationen. **E113**



PROGNOSE Die E3-Version war deutlich kompletter als alles, was wir bisher von dem Spiel gesehen haben, entsprechend hat sich unser Eindruck verbessert: *Neverwinter Nights 2* sieht schick aus und wirkt spielerisch anspruchsvoll. Das umständliche Interface will und muss Obsidian noch ändern.

Entwickler: **Obsidian**

Termin: **September 2006**

VERMISST WURDEN...

Dragon Age

Dass Bioware am PC-Rollenspiel *Dragon Age* arbeitet, wissen wir schon seit geraumer Zeit. Wie der aktuelle Stand ist, dagegen nicht. Auf der E3 wollte man sich »ganz auf *Jade Empire*« konzentrieren, sagte man uns, *Dragon Age* solle dann 2007 im Mittelpunkt stehen.

Fallout 3

Am Stand von Bethesda hingen schicke Poster mit dem Schriftzug von *Fallout 3*; die versprachen allerdings mehr, als Bethesda dann hielt. Denn vom Endzeit-Rollenspiel war auf der Messe nicht die Rede. Die Poster sollten nur signalisieren, dass am Spiel weiter gearbeitet wird.

Runaway 2

Der deutsche Publisher Dtp, bei dem *Runaway 2* hierzulande erscheint, hatte keine Version des Adventures im Gepäck. Denn auf der Messe wurden nur internationale Titel gezeigt. Das gleiche gilt für *Reprobates*, das neue Spiel von den Machern von *Black Mirror*.