

# ABENTEUER-HITS



1.

## ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

Bethesda • 4. Quartal 2005

Todd Howard, Chefdesigner des vierten **Elder Scrolls**-Teils **Oblivion**, präsentierte uns nicht nur die fantastischen Grafikwelten des Rollenspiels, sondern auch dessen ausgefeilte künstliche Intelligenz. Dazu betreten wir das Geschäft der Händlerin Estelle Renoit, eine der über 1.000 computergesteuerten Charaktere. Estelle begrüßt uns mit einem: »Ich wollte eigentlich gerade schließen, aber wenn ihr etwas Bestimmtes braucht, mache ich gerne eine Ausnahme.« Wir sind auf der Suche nach ein paar Informationen und setzen daher das Überzeugungssystem ein: Der Cursor verwandelt sich in einen Kreis, der in die Bereiche »Bewundern, Scherzen, Bedrohen, Angeben« unterteilt ist. Wir entscheiden uns für einen Witz

– Estelles Stimmung und Mitteilungsbedürfnis steigen daraufhin an. Das gab es so ähnlich schon im Vorgänger **Morrowind**, soll jetzt aber deutlich besser funktionieren. Etwas später beschließt die Händlerin, ihre Selbstverteidigungsfähigkeiten mit Pfeil und Bogen zu trainieren, verfehlt die Zielscheibe jedoch sehr kläglich. Der Trick, eine Fertigkeit durch deren bloße mechanische Wiederholung zu steigern, funktioniert nicht mehr, man muss auch Erfolge erzielen. Die Lösung: ein Zauberspruch, der Estelles Zielgenauigkeit dramatisch verbessert. Auf ähnliche Weise steigern wir unter anderem durch die Lektüre zahlreicher Bücher (insgesamt rund 1.000) unsere eigenen Fähigkeiten – leider erst zu Weihnachten 2005. E172



Wer gewinnt die Rollenspiel-Schlacht: Oblivion oder Gothic 3?

2.

NEU

## TITAN QUEST

Iron Lore • 3. Quartal 2006

Es war eine der wenigen Überraschungen der diesjährigen E3: THQ zauberte ein weit fortgeschrittenes Action-Rollenspiel aus dem Hut, das die Enttäuschung über ein

fehlendes **Diablo 3** sofort wegwischte. **Titan Quest** schafft auf Anhieb, was Klone wie **Sacred** bisher vergeblich versucht haben – es steckt die süchtig machende Action-Sammelei in ein schickes 3D-Gewand, das dem Stand der Technik entspricht. So sorgte bei der Präsentation schon der stimmige Look für anerkennendes Nicken im Auditorium, noch besser gefielen uns das Szenario (antike Mythologie um Götter und Titanen) und die originelle Spielidee. Statt starrer Charakterwahl basteln Sie im Laufe des Abenteuers einen individuellen Helden, der Magie und Nahkampf mischen kann. Mit dem treten Sie dann gegen Heerschaaren rauflustiger Feinde an. **Beispiele für die Gegner und Details verrät unser Preview auf Seite 88.** E169



Titan Quest: Die Griechenstadt ist eins der grafischen Sahnestücke.



Über 1.000 Items sind in Titan Quest zu entdecken.

3.

NEU

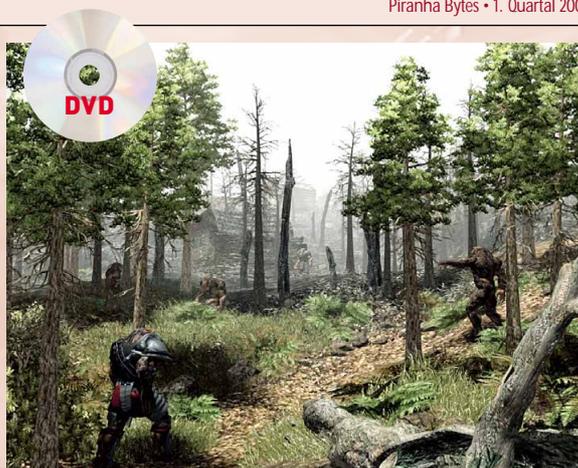
## GOTHIC 3

Piranha Bytes • 1. Quartal 2006

Viel zu spielen gab es auf der E3 von **Gothic 3** nicht. Die Jungs von Piranha Bytes halten sich erstaunlich bedeckt, wenn es um Details zu ihrem neuen Rollenspiel geht. Aber immerhin durften wir einen Teil der erweiterten **Gothic**-Welt erkunden. Und der hatte es schon in sich – trotz fehlendem Himmel und noch bewegungsloser, aber dennoch beeindruckender Dino-Monster. Eine fast fotorealistische Landschaft tat sich vor uns auf: üppig belaubte Bäume, dichte Büsche, hohes Gras, alles in sattem Grün ohne die knalligen Überzeichnungen eines **Far Cry**. Auf dem Boden behindern riesige, morsche Stämme schnelles Vorwärtkommen, dichtes Unterholz gibt uns, aber auch dem Gegner Deckung.

Verflucht, wirkt das lebensecht. Kein Wunder, ist doch jeder noch so kleine Winkel des Spiels akribisch einzeln angefertigt worden, kein Baum ist die Kopie eines anderen. Piranha Bytes hat bewusst auf den Genre-typischen Landschaftsbaukasten verzichtet, um eine organischere, glaubwürdigere Welt zu erschaffen. Und das mit Erfolg.

Ein paar Banditen warten in einem Wäldchen auf unsere Klinge. In einem schön animierten Kampf konnten wir die Vorzüge der neuen Steuerung testen – Operation gelungen. Und auch die Engine hatte Gelegenheit, zu zeigen, was sie neben dem Wahnsinns-Wald noch drauf hat. Lesen Sie weiter: **Mehr Infos gibt's im Preview auf Seite 68.** E168



Sieht so echt aus wie der Bayerische Wald, ist aber Gothic 3.

Große Aufgaben warten auf Sie! Und zwar in Serie. Denn ob Sie in Gothic 3 Monster klopfen oder die KI in Elder Scrolls 4 herausfordern – hier wie da spielen Sie eine Fortsetzung. Umso mehr freut uns, dass mit Titan Quest ein echter Frischling auf Platz zwei unserer E3-Abenteuer-Hitliste landet.

## 4. HELLGATE: LONDON

Flagship • 3. Quartal 2006

Mutig, ein Action-Rollenspiel nach **Diablo**-Bauart in die Ego-Perspektive zu verfrachten. Aber wenn die Macher des Originals die Regie übernehmen, kann es funktionieren. Wir tauchen ein in die Messeversion von **Hellgate: London**: In den schaurig-düsteren Ruinen Londons erlegen wir mit Lichtbogen-Strahlern, Blitzkugeln und Flammenwerfern Scharen dämonischer Gegner, finden coole Ausrüstung und investieren Erfahrung in Talente. Mit klarem Action-Einschlag geht's ordentlich zur Sache, trotzdem stimmt die Übersicht. Schön: Die Levels wirken trotz Baukasten-Zufallsgenerator wie aus einem Guss. E166



Hellgate: Diablo-Spaß in neuer Perspektive.

## 5. DUNGEON SIEGE 2

Gas Powered Games • August 2005

»Diesmal gibt es eine bessere Story«, versichert uns Daniel Achterman, Designer bei Gas Powered Games. Die Rede ist vom Action-Rollenspiel **Dungeon Siege 2**, das sich an alle **Diablo**-Freunde richtet. Als Söldner suchen Sie ein geheimnisvolles Objekt, fragen sich jedoch nach einer Weile, ob Sie auf der richtigen Seite stehen. Packesel und Haustiere verstärken Ihre bis zu vier Mann große Party. Beim zweiten Durchspielen wächst diese auf fünf, beim dritten Durchgang auf sechs Mitstreiter an. Wiederholtes Spielen bringt gesteigerte Charakter- und Monsterwerte sowie seltene Waffen und Zusatzquests. E165



Kleider machen Helden: feine Zaubereffekte.

## 6. THE WITCHER

CD Projekt • 4. Quartal 2005

Stolz stellte uns der polnische Entwickler CD Projekt die aktuelle Fassung von **The Witcher** vor. Das Rollenspiel nutzt eine mit Karma-Physikengine und Pixelshadern komplett überarbeitete Fassung von Biowares Aurora-Engine (**Neverwinter Nights**) und versetzt Sie in eine Welt, in der es kein klar definiertes Gut und Böse gibt. Glauben Sie als Hexer Geralt einem Monster, dass es ein verzauberter Mensch ist, und helfen ihm? Oder töten Sie es für den Quest-Gegenstand? 30 bis 80 Stunden Spielzeit, drei unterschiedliche Enden sowie ausgefeilte Magie- und Kampfsysteme schüren die Vorfreude unserer Rollenspielfraktion. E164



The Witcher: Aufgebohrte Aurora-Engine.

## 7. FABLE: THE LOST CHAPTERS

Lionhead • 3. Quartal 2005

Gut oder böse – die Wahl liegt bei Ihnen. Die PC-Umsetzung des Xbox-Hits **Fable** aus dem Hause Lionhead wird aufgebohrt: neue Waffen, neue Rüstungen, ein Tattoo-Editor, neue Missionen, neue Quests. Erwähnten wir die neuen Kommunikationsmöglichkeiten wie Luftgitarre spielen oder jemandem seinen Hintern zeigen? Die neue Stadt Snowspire entführt Sie in eine verwunschene Winterlandschaft, neue Monster können nur mit neuen Zaubersprüchen dingfest gemacht werden. Und dann war da noch das neue Ende. Lassen Sie sich mal auf etwas Neues ein – zum Herbst 2005 sollte es soweit sein. E163



Die Magieeffekte sind schöner als auf der Xbox.

## 8. TABULA RASA

NCSOFT • 1. Quartal 2006

Zunächst als eher betuliches, mystisches Exoten-Abenteuer konzipiert, erstaunte uns **Tabula Rasa** auf der E3 mit rasanten Massenkämpfen und ist so für uns das interessanteste Online-Rollenspiel der Messe. In der Zukunft schlagen zwei Rassen einen Hightech-Krieg, als Mensch entscheiden Sie sich für eine Seite und mischen munter mit. Im Kern ist **Tabula Rasa** ein klassisches Online-Rollenspiel mit Charakterentwicklung und Housing-System. In Missionen geht's aber direkt in gigantische Gefechte mit Teilzielen, wandernder Frontlinie und flotten Schlagabtauschen mit eingängiger Action-Steuerung. E161



Tabula Rasa: Riesige Schlachten gegen Aliens.

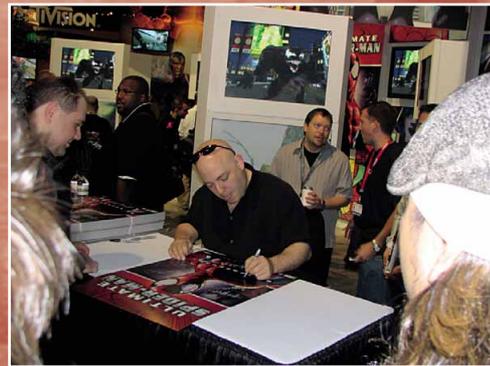
## 9. RUNAWAY 2

Péndulo • 4. Quartal 2005

Sexy Gina und ihr Freund Brian kuscheln im Tropenurlaub – verdiente Entspannung nach dem turbulenten Abenteuer im Comic-Adventure **Runaway**. Kurz darauf steht Brian allein im Dschungel, Gina ist verschollen, und wir starten in den Nachfolger **Runaway 2**. Auf der E3 gab's erstmals eine spielbare Version zu sehen. Feine Hintergründe, saubere Animationen, freche Dialoge – da schlägt das Abenteuerer-Herz höher. Die gezeigten Rätsel waren skurril, aber logisch, die klassische Point-and-Click-Bedienung funktioniert sowieso. **Mehr Details zur Handlung und zu den Rätseln lesen Sie im Preview auf Seite 82.** E159



Runaway 2: Gina und Brian starten wieder durch.



## 10. **X-MEN LEGENDS 2**

Raven Software • 3. Quartal 2005

Der Nachfolger zu Activisions in den USA sehr erfolgreichen Superhelden-Rollenspiel **X-Men Legends 2** erscheint auch für den PC. Es handelt sich dabei um ein leicht zugängliches Action-Rollenspiel mit viel Gekloppe, aber einem durchaus raffinierten Charaktersystem. Im Kampf gegen einen übermächtigen Gegner müssen die Teams um Professor X und Magneto erstmals zusammenarbeiten. Sie lenken die auch aus den gleichnamigen Comics und Kinofilmen bekannten Superhelden Storm, Wolverine und Konsorten, sammeln allerlei wertvolle Items und vermöbeln Hunderte von Gegnern. Der Clou: Sie können das Spiel zu viert im Koop angehen. E203



Storm unterstützt ihre Heldenkollegen mit Unwetter.

## 11. **MYST 5**

Cyan Worlds • 3. Quartal 2005

Die altehrwürdige **Myst**-Serie macht mit ihrem letzten Teil, **End of Ages**, einen grafischen Quantensprung – die Geschichte spielt jetzt in einer wunderschönen 3D-Welt. Passend: Die eingeklebten Schauspieler gibt es nicht mehr, stattdessen detailliert modellierte Figuren mit sauberer Animation und sehr guter Mimik. Außerdem greifen Sie aktiv ins Geschehen ein und können etwa mit Zaubern die Umgebung verändern. Beim Anspielen haben wir es regnen lassen, um für ein Rätsel Töpfe mit Wasser zu füllen. Dank toller neuer Grafik und einigen frischen Ideen dürfte das neue **Myst** auch Knobel-Fans begeistern, die der Serie bislang nicht sehr nahe standen. E156



Myst 5: Jetzt in echtem 3D, nicht mehr vorgehend.

## 12. **IMPERATOR**

Mythic • 2. Quartal 2006

Nach der Fantasy-Welt von **Dark Age of Camelot** zieht es den Entwickler Mythic ins All: Das Online-Rollenspiel **Imperator** spielt in einer alternativen Zukunft. Die Römische Republik hat die Galaxie erobert, plötzlich überfallen die Mayas Planet um Planet. Mittendrin kämpfen Sie als Viritori-Elitekrieger. Nettes Szenario für das angenehm konventionellste Online-Rollenspiel der Messe – während sonst überall das Genre neu erfunden wurde, bleibt Mythic bei seinen Stärken. Kampf, Charakterentwicklung, Missionen – alles ausgefeilter Standard. Wartezeiten und Laufwege will **Imperator** abkürzen, im missionslastigen Spielablauf werden Sie sofort zum Zielpunkt gebracht. E155



Imperator: Online-Rollenspiel mit klassischen Tugenden.

## GEHEIMTIPP: **AGE OF CONAN**

Funcom • 2. Quartal 2006

Auf der E3 gab's Details zum Kampfsystem des Online-Rollenspiels **Age of Conan**. Im Nahkampf verkettet Ihr Barbaren-Held jeweils bis zu 15 einzelne Schläge zu einer Kombo. Bei großen Schlachten schließen sich Spieler zu Formationen zusammen. Die funktionieren recht einfach: Mitglieder dürfen einen Kreis um den Anführer nicht verlassen. Die dritte Ebene sind Belagerungen, in denen Sie die Dörfer feindlicher Spielerclans erobern. So brauchen Sie sowohl gute Reflexe (für die Nahkämpfe) als auch Taktik (für die Formationen) und Strategie (für Angriffe auf Dörfer) – eine interessante Mischung. E154



Solche Gegnergruppen packen Sie im Team.

## GEHEIMTIPP: **MAGE KNIGHT**

Namco • 2. Quartal 2006

Bei Namco entsteht derzeit das Action-Rollenspiel **Mage Knight: Apocalypse**, das trotz nur drei Monaten Produktionszeit schon einen guten Eindruck machte. Es spielt im gleichnamigen Sammelfiguren-Universum, in dem Sie sich allein oder mit bis zu fünf Mitspielern gemeinsam auf den Weg machen, um den Drachen der Apokalypse zu töten. Die Helden besitzen witzige Spezialfähigkeiten: Die Vampirin wirft beispielsweise einen Zwerg aus ihrer Party in hohem Bogen hinter die feindlichen Linien – Gegner bekommen nun von beiden Seiten mächtig Druck. Ein originelles Spiel, das wir im Auge behalten. E201



Ihre Helden bekämpfen riesige Gegner.