

Abenteuer



Der Trend der letzten Jahre hat sich umgekehrt: Die Flut an den bis vor kurzem eher raren Adventures ebbt nicht ab, dafür gibt es eine kleine Flaute bei den erfolgsverwöhnten Rollenspielen.



Wenn jetzt noch die Jungs von Bioware da gewesen wären, mit ihrem Mega-Rollenspiel **Dragon Age**; und wenn Bioware dann während der Präsentation von **Dragon Age** am Rande noch erwähnt hätte, dass das andere Mega-Rollenspiel der Firma, **Mass Effect**, nicht nur für die Xbox 360, sondern auch für

den PC erscheinen soll – dann wäre es für Freunde des gepflegten Abenteuerns eine perfekte Messe gewesen. So hielten bei den Solo-Rollenspielen vornehmlich deutsche Firmen die Stellung: Radon Labs zeigte (leider nicht öffentlich) **Drakensang**, Ascaron war mutiger und ließ die Fans bei **Sacred 2** sogar Hand anlegen. Beide standen allerdings im Schatten von **Hellgate: London**, Flagships vielversprechendem Action-Rollenspiel, das am Stand von Electronic Arts dicht umlagert war. Wenn auch nicht so sehr umlagert wie **Wrath of the Lich King**, das kommende Addon für **World of Warcraft**, das sich den Blizzard-Stand mit **Starcraft 2** teilte und für einen gigantischen Fan-Auftrieb sorgte.

Aber es gab nicht nur Rollenspiele zu sehen, das Portfolio der deutschen Adventure-Entwickler bestach durch Vielfalt und Qualität: vom neuen **Ankh** (bereits Teil 3) über das großartig aussehende **Perry Rhodan** und das hübsch inszenierte **Geheimakte 2** bis hin zu **Treasure Island** von den **Drakensang**-Machern. Das Erblühen der Adventures ist maßgeblich auf deutsche Anstrengungen zurückzuführen; hoffen wir, dass all die Titel auch qualitativ hochwertig werden und sich in der Folge angemessen verkaufen, damit das zarte Pflänzlein nicht schon bald wieder eingeht. **GUN**

Platz 1 Hellgate London

► Genre Action-Rollenspiel ► Termin 30. Oktober 2007 ► Status zu 95% fertig
► Entwickler Flagship ► gamestar.de Quicklink 3377

Darum geht's: Dämonen überfluten London. Sie ziehen mit einem von sechs Helden in den Solo- oder Koop-Kampf. Wer Monatsgebühren bezahlt, hat im Online-Modus Vorteile.

Das ist neu: Erste Alpha-Test-Erkenntnis: Die Suchtspirale nach immer besserer Ausrüstung und frischen Fähigkeiten saugt uns sofort ins Spiel. Zweite Erkenntnis: **Hellgate: London** sieht schlechter aus als erhofft, die grauen Umgebungen und schmucklosen Dialogfenster wirken arg trist. Dritte Erkenntnis: Die Flagship Studios müssen noch an der Balance feilen, derzeit ist die Metzerglorie häufig zu leicht – aber dazu ist die Alpha-Phase ja da.

Prognose: Wie jedes gute Action-Rollenspiel weckt **Hellgate: London** den klassischen **Diablo**-Sammeltrieb, auch wenn die Entwickler noch Feintuning vor sich haben. **GR**



Platz 2 Sacred 2

► Genre Action-Rollenspiel ► Termin Sommer 2008 ► Status zu 75% fertig
► Entwickler Ascaron Studio 2 ► gamestar.de Quicklink 3636

Darum geht's: **Sacred 2** ist, wie **Hellgate**, ein **Diablo**-Klon: Heldenklassen, Talentbäume, massenhaft Monster und zahllose Gegenstände zum Sammeln und Kombinieren.

Das ist neu: Die GC-Besucher in Leipzig konnten erstmals öffentlich den Multiplayer-Modus anspielen, das Herz von **Sacred 2**. Im fertigen Spiel soll es offene Server geben, aber zusätzlich geschlossene, auf denen Sie mit Ihren Freunden ungestört sind. Auch



im Solospiel dürfen Sie jederzeit Freunde einladen, um etwa eine Übermacht zu besiegen. Dazu kommt noch PvP, der Kampf Spieler gegen Spieler. Genauere Informationen finden Sie ab Seite 34 in unserer Titelgeschichte.

Prognose: **Sacred 2** ist das ambitionierteste deutsche Spiel nach **Crysis**. Wenn die Entwickler wirklich alles stemmen können, was sie derzeit planen, wird das Spiel großartig. **GUN**

Platz 3 Geheimakte 2

► Genre Adventure ► Termin 2. Quartal 2008 ► Status zu 40% fertig
► Entwickler Animation Arts / Fusionsphere ► gamestar.de Quicklink 4007

Darum geht's: **Geheimakte 2** ist die Fortsetzung von **Geheimakte Tunguska**. Die Handlung spielt zwei Jahre nach dem Vorgänger: Das Heldenpärchen Max und Nina hat sich getrennt, Nina geht auf Kreuzfahrt, Max schlägt sich durch den Dschungel. Vorerst.

Das ist neu: Das Spiel beginnt ungewöhnlich: mit einem neuen Charakter – einem Bischof, der von zwei geheimnisvollen Attentätern überfallen wird. Diese Passage dient als Einführung. Der Bischof wird ermordet, die Perspektive wechselt zur Heldin Nina. **Geheimakte 2** setzt stark auf filmhafte Dynamik: Die Kamera zoomt bei Dialogen auf die Gesichter, Spielsituationen gehen nahtlos in Zwischensequenzen über.

Prognose: Dieses Spiel sieht schon jetzt aus wie ein Hit: schlaue Rätsel, gute Dialoge, tolle Präsentation, nochmals verbesserter Spielkomfort. **GUN**



Perry Rhodan

► Genre **Adventure** ► Termin **Dezember 2007** ► Status zu **85% fertig**
 ► Entwickler **Braingame** ► gamestar.de **Quicklink 4206**

Darum geht's: Perry Rhodan ist seit 1961 der Held der gleichnamigen Hefromanserie, von der Woche für Woche um die 80.000 Hefte verkauft werden. Das Adventure zur Science-Fiction-Reihe kommt als klassische Point&Click-Angelegenheit daher, glänzt aber mit aufwändiger 3D-Grafik. Dabei haben die Designer einen ganz eigenen, sehr modernen Grafikstil entwickelt, der eher an die Welten eines **Halo** erinnert als an die Cover-Bildchen der Romane – ohne dabei die Perry-Rhodan-Historie zu vernachlässigen; das Entwickler-Team steht in engem Kontakt mit den Machern der Hefte.

Prognose: **Perry Rhodan** sieht so schön aus, dass man sofort Lust zum Losspielen bekommt. Allerdings erscheint das Spiel noch in diesem Jahr, hoffentlich bleibt den Entwicklern genügend Zeit für Feinschliff und Inhalte – immerhin soll der Titel für 25 Stunden Spielzeit gut sein. **GUN**



Ankh Kampf der Götter

► Genre **Adventure** ► Termin **31. Oktober 2007** ► Status zu **90% fertig**
 ► Entwickler **Deck 13** ► gamestar.de **Quicklink 4210**

Darum geht's: Dritter Teil der Adventure-Hitserie. Diesmal geht es – mit dem üblichen Humor – um einen Wettbewerb alter Götter: Seth will die Herrschaft über Ägypten, Assil (Held der letzten Teile) stellt sich ihm mit seiner Freundin Tara entgegen.

Das ist neu: Bekannte Gesichter, bekanntes Szenario, dennoch wollen die Entwickler ihrer Serie ein paar neue Seiten abgewinnen – und schicken ihren Helden zwischen durch auch mal in unbekannte Lande: In einem verschneiten Wikingerdorf muss Assil, für die Witterung eher zu leicht bekleidet, dem grummelnden Gott Thor beweisen,



dass er ein echter Kerl ist. Nordische Götter nehmen kurzberockte Ägypter eben nicht für voll.

Prognose: Der **Kampf der Götter** zeigt wenig technischen oder spielmechanischen Fortschritt. Halb so schlimm, denn Story und Rätsel machen wie immer einen soliden Eindruck. **GUN**

Das Schwarze Auge Drakensang

► Genre **Rollenspiel** ► Termin **1. Quartal 2008** ► Status zu **80% fertig**
 ► Entwickler **Radon Labs** ► gamestar.de **Quicklink 3992**

Darum geht's: Klassisches Rollenspiel im Stile von **Neverwinter Nights 2** – anders als in **Gothic 3** oder **Oblivion** steuern Sie eine Gruppe, keinen Einzelhelden. Das deutsche Pen&Paper-Rollenspiel **Das Schwarze Auge** dient als Vorlage.

Das ist neu: Viel gab es auf der Games Convention nicht zu sehen, was aufmerksame GameStar-Leser nicht schon seit unserer Titelstory vor zwei Monaten wissen. Der Entwickler Radon Labs ist allerdings ein ganzes Stück vorangekommen, die Menüs und vor allem das ausgefeilte Charaktersystem waren in weit besserem Zustand als noch vor kurzem.

Prognose: Die Entwickler sind auf einem guten Weg, **Drakensang** bleibt ein Hoffnungsträger für Freunde traditioneller Rollenspiele, die den Action-Kämpfen in Titeln wie **Gothic 3** wenig abgewinnen können. **GUN**



Online-Rollenspiele

Das hier sind die spannendsten Internet-Abenteuer, die wir auf der Games Convention in Leipzig für Sie in Augenschein genommen haben:

► **Warhammer Online**



Darum geht's: Die Warhammer-Fraktion Zerstörung (Grünhäute, Dunkelelfen und Chaos) tritt gegen die Ordnung (Imperium, Hochelfen und Zwerge) an.

Das ist neu: Mythic zeigte zwei Karrieren: den Schwertmeister der Hoch- und die Hexenkriegerin der Dunkelelfen. Während der Schwertmeister zu den Defensiv-Charakteren zählt, ist die Hexenkriegerin ein »Damage Dealer«, folglich dafür zuständig, enormen Schaden in kurzer Zeit auszuteilen.

Termin: 1. Quartal 2008

► **Aion**



Darum geht's: In der Fantasy-Welt Aetrea bekämpfen sich drei Parteien, die Elyos, die Asmodier und die Balaur in einem ewigen Krieg. Wer die Elyos wählt, lebt in lichten Landschaften, als Asmodier in dauerhaftem Zwilicht. Was beide Völker können: fliegen.

Das ist neu: Fliegen dürfen Sie nicht immer, sondern stets nur einige Minuten. Nur im Flug erreichen Sie bestimmte Questziele. Zudem verfügen fliegende Abenteurer über mächtige Kampftalente.

Termin: 2008

► **Age of Conan**



Darum geht's: Ihre Heldenkarriere können Sie entweder überwiegend allein bestreiten oder eine Gilde gründen. Mit der kloppen Sie andere Gilden oder verstecken sich in Ihrer Burg – die Sie selbst gebaut haben.

Das ist neu: Der Belagerungsmodus: Bevor Sie der Burg einer feindlichen Gilde aufs Mauerwerk rücken, wollen Rammböcke oder Katapulte gebastelt werden. Fällt die Gilde, die letzte Mauer und ein besonders mächtiger NPC-Boss, gehört das Terrain Ihnen.

Termin: März 2008

► **Wrath of the Lich King**



Addon
World of Warcraft

Darum geht's: In der zweiten Erweiterung zu World of Warcraft erkunden Sie den Eiskontinent Nordend, die Levelgrenze steigt auf 80. Wer diese erreicht, darf die neue Heldenklasse Todesritter wählen und mit dem frischen Helden direkt auf Stufe 55 starten.

Das ist neu: Wer ganz von vorn anfängt, steigt zwischen den Stufen 20 und 60 schneller auf. Elite-Quests in den alten Regionen werden mit dem Addon einfacher, sodass Sie sie auch alleine lösen können.

Termin: 4. Quartal 2008

Geheimtipp Experience 112

► Genre **Adventure** ► Termin **Frühling 2008** ► Status zu **70% fertig**
 ► Entwickler **Micro Application** ► gamestar.de **Quicklink 4209**

Darum geht's: **Experience 112** spielt auf einem verlassenen Supertanker, der vor langer Zeit an einer mysteriösen Insel gestrandet ist. Allerdings steuern Sie nicht die auf dem Schiff umherschnüffelnde Heldin, sondern das Überwachungssystem. Sie beobachten die Protagonistin mittels Kameras und versuchen, sie zu unterstützen. Da Sie nicht mit ihr kommunizieren können, müssen Sie sich die Umgebung zunutze machen, um Rätsel zu lösen. So lenken Sie die Dame etwa durch Lichtsignale zu einem bestimmten Punkt. Dabei steuern Sie das Spiel über mehrere Fenster mit Kamerabildern und über eine Minikarte der Räume.

Prognose: Ob das außergewöhnliche Konzept funktioniert, können wir bislang kaum beurteilen – frischen Wind ins Point&Click-Genre bringt es aber allemal. **DM**

