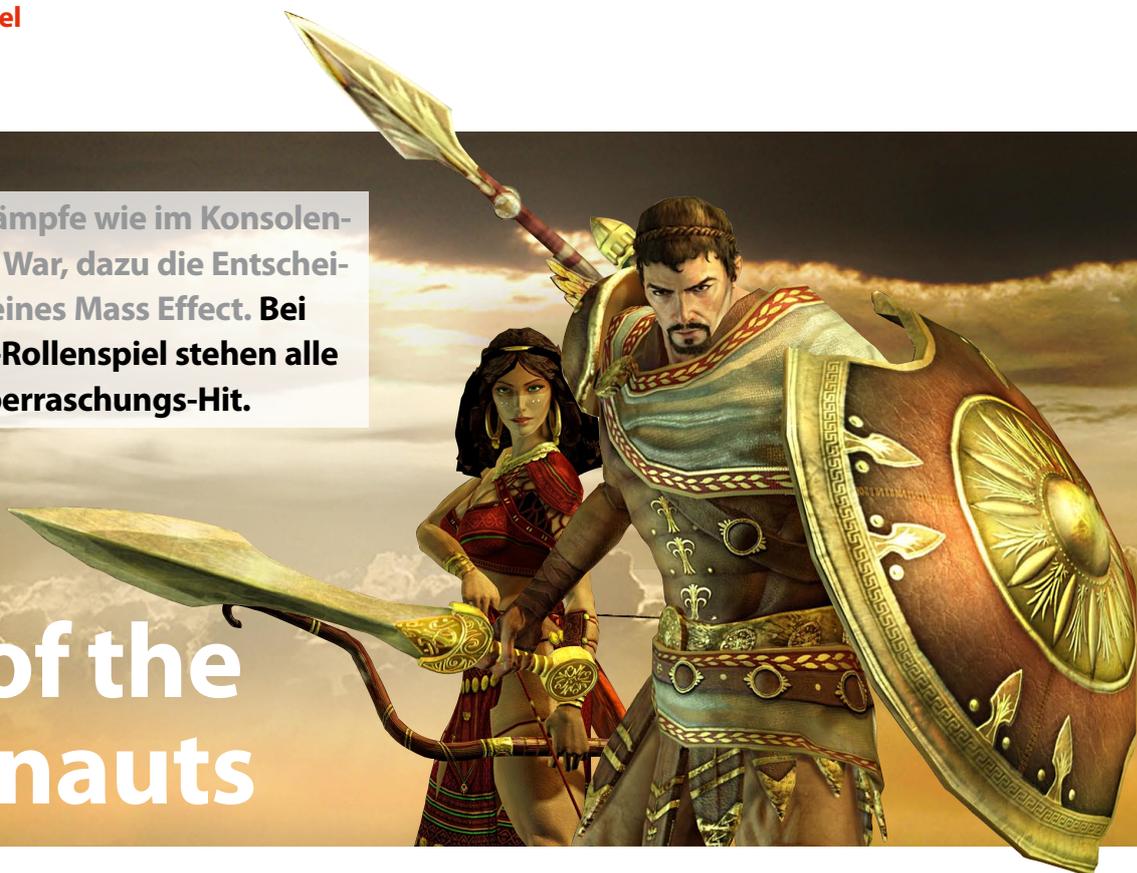


Virtuose Nahkämpfe wie im Konsolenprügler God of War, dazu die Entscheidungsfreiheit eines Mass Effect. Bei diesem Action-Rollenspiel stehen alle Zeichen auf Überraschungshit.

Rise of the Argonauts



gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 5229
- Infos zum Spiel
▶ Quicklink: 5230

Wer hat eigentlich das Gerücht in die Welt gesetzt, dass der Actionfilm-Stümper Chuck Norris so ein harter Hund ist? Schließlich wischt jeder handelsübliche Ork mit Chuck Norris den Boden auf! Oder haben Sie Chuck Norris schon mal zehn Schwerthiebe einstecken sehen, ohne dass er auch nur eine einzige Schramme davon trägt? Bei Rollenspiel-Monstern gehört das seit Jahren zur Grundausbildung. Ein Lieblingsthema für Designer-

Veteran Ed del Castillo (**Command & Conquer, Battle Realms, Dragonshard**): »In Filmen wie Gladiator oder 300 haut niemand 15 Mal aufeinander ein, bis einer umfällt. Da wird ausgewichen, geblockt und pariert. In Filmen können die Charaktere einfach alle Möglichkeiten nutzen, um nicht verletzt zu werden. Und so soll es auch in unserem Spiel sein.« **Rise of the Argonauts** kombiniert knallharte realistische Actionkämpfe mit einem komplexen Rollenspielsys-

tem, eingebettet in eine dramatische Geschichte. Wie dieser gewagte Spagat funktionieren soll, hat uns Ed bei seinem Besuch in München persönlich gezeigt.

Mythologisches

Der Name verrät es bereits: Wie **Titan Quest** thematisiert auch **Rise of the Argonauts** die griechische Mythologie, genauer gesagt die Legende von Jason und dem goldenen Vlies. »Das stand bereits fest, noch bevor wir uns für ein Genre entschieden haben«, verrät Castillo. »Im Grunde genommen ist es eine sehr romantische Liebesgeschichte.« Und Jason wird gleich zu Spielbeginn das Herz in sämtliche Stücke gerissen. Denn Attentäter ermorden seine Verlobte Alceme, und das auf dem Weg zum Traualtar. Als König und Fast-Ehemann kann sich Jason so etwas natürlich nicht einfach gefallen lassen. Also schnappt er sich seinen Kumpel Herkules und sein Schiff Argo und begibt sich auf eine Odyssee, um das sagenumwobene goldene Vlies zu finden. Dieser antike Stoff-Fetzen soll nämlich die Toten zurück ins Leben rufen können.

Seine Reise führt Jason über insgesamt 15 Inseln, die Route bleibt dabei Ihnen überlassen – vom Start und dem Finale einmal abgesehen. Ambitioniert: Jede Insel soll dabei ihre eigene kleine Geschichte erzählen, ohne die Haupthandlung zu vernachlässi-

gen. Wie das in der Praxis ablaufen wird, demonstriert uns Castillo anhand der Insel Mykene.

Lebendiges

Die Begrüßung auf Mykene entspricht nicht gerade königlichen Standards: Jason und Herkules werden von den Bewohnern wüst beschimpft, mit Tomaten beworfen, sogar bespuckt. Aber auch abseits des Mobs wirkt die Insel sehr lebendig und detailverliebt. Marktfräulein verkaufen ihre Ware, Kinder spielen auf den Straßen. Eine richtige simulierte Welt wie in **Gothic 4** oder **Oblivion** wird es dennoch nicht geben. »Wir legen zu viel Wert auf unsere Geschichte, als dass wir es riskieren können, dass der Spieler den roten Faden verliert«, erklärt Castillo. Sobald etwas Handlungsrelevantes passiert, arbeitet **Rise of the Argonauts** mit filmhaft inszenierten Zwischensequenzen und Dialogen. Ein Beispiel sehen wir, als Jason auf eine Gruppe von Söldnern trifft, die ihn nach allen Regeln der Kunst beleidigen. Das flexible Dialogsystem erinnert dabei stark an die Bioware-Rollenspiele – mit einem wichtigen Unterschied: Die möglichen Antworten unterteilen sich nicht in gut und böse. Stattdessen kann Jason die Söldner diplomatisch beschwichtigen, zurück beleidigen oder ihnen gleich Prügel androhen. Je nach Vorgehensweise erfreut das einen anderen antiken Gott – streitsüchtige



Erst kennenlernen, dann bekämpfen: Auf den Straßen von Mykene kommt es zum Streit mit **maskierten Söldnern**. Die Rache folgt kurze Zeit später in der Gladiatorenarena.



Realistisch und brutal: Die **Action-Echtzeitkämpfe** erinnern vom Ablauf und der Steuerung an Prügelspiele. Jason kann dabei auch die Umgebung für seine Manöver nutzen.

Helden machen etwa den Kriegsgott Ares glücklich. Und das hat entscheidende Auswirkungen auf das Talentsystem. Denn jeder der vier Schutzgötter Jasons hat seinen eigenen Fähigkeiten-Baum. Ares-Anhänger können besonders gut mit der Kriegskeule umgehen, nur glühende Apollo-Verehrer beherrschen den Schutzzauber »Rüstung des Apollo«. »Bei uns gibt es keine richtigen oder falschen Entscheidungen, sondern nur unterschiedliche Spielweisen«, so Castillo. Götter kann Jason natürlich nicht nur durch Reden erfreuen, sondern auch durch das Lösen von Quests.

Brutales

Egal wie Sie vorgehen: Der Streit mit den Söldnern endet in jedem Fall mit Jasons Festnahme durch eine Soldaten-Patrouille. Denn der König von Mykene hat kein Ohr für

die Unschuldsbeteuerungen seines Fast-Schwiegersohns und möchte ihn lieber in der örtlichen Gladiatorenarena sterben sehen.

Dumm für Jason, prima für uns – denn jetzt können wir uns endlich ein Bild vom Echtzeit-Kampfsystem machen. Und das erinnert mit seinen flüssigen Schlagkombinationen tatsächlich frappierend an den populären Playstation-Prügler **God of War**, wirkt jedoch noch realistischer – sprich: brutaler. Erwischt Jasons Schwert sein Opfer am Hals, verabschiedet sich der Kopf; durchbohrt sein Speer eine Rüstung, spritzt das Blut, und der Feind sackt in sich zusammen. Wir sehen deshalb kaum eine Chance, dass **Rise of the Argonauts** in Deutschland ungeschnitten erscheint, zumal es neben antiken Monstern auch jede Menge menschliche Feinde geben wird. So wie die Söldner, denen Jason in

der Arena ein weiteres Mal begegnet. Für Castillo ein wichtiges Spielelement: »Zu nahezu jedem, den du im Spiel bekämpfst, hast du eine persönliche Beziehung.«

Kooperatives

Trotz aller Action sollte Jason dennoch einen kühlen Kopf bewahren, denn ohne die richtige Taktik wird er nur die wenigsten Kämpfe überleben können. So schützt sich einer der Söldner mit einem gewaltigen Schild – für Schwert und Speer ein nahezu unüberwindbares Hindernis. Doch ein paar präzise Schläge mit dem Streitkolben verarbeiten den Schild blitzschnell zu Altmetall. Als Jason wiederum von mehreren Feinden umzingelt wird, aktiviert Castillo per Schnelltaaste die Spezialfähigkeit »Tore des Hades«. Dieser Todesstrudel reißt jedoch nur diejenigen ins Verderben, die den Halt verlie-

ren. Also packt Jason erneut seinen Speer aus und holt seine Feinde mit einem klassischen Bodenwischer von den Beinen.

Noch mehr Taktik kommt ins Spiel, wenn Jason nicht mehr allein kämpft, sondern bis zu zwei seiner Argonauten mit in die Schlacht nimmt, die sich ihm im Verlauf des Abenteuers anschließen. Diese kämpfen zwar selbstständig, lassen sich aber für besonders effektive Kombo-Attaken nutzen. Wenn Jason etwa Feinde in Richtung Herkules befördert, bekommen sie eine extrakräftige Umarmung, die sie ebenso wehr- wie bewegungslos macht. Und das nicht nur KI-gesteuert: Denn obwohl es eigentlich noch geheim ist, hat uns Ed del Castillo unter der Hand verraten, dass es in **Rise of the Argonauts** auch einen Kooperativ-Modus geben wird. HK



Jason kann bis zu zwei **Gefährten** mitnehmen (rechts). Hier hat er sich für Herkules und Atalanta entschieden.

Rise of the Argonauts

► **Angeschaut** ► Genre **Action-Rollenspiel** ► Termin **4. Quartal 2008**
► Hersteller **Liquid / Codemasters** ► Status **zu 60% fertig**

Heiko Klinge: Endlich mal ein Action-Rollenspiel, das die Action im Namen auch wirklich verdient! Statt stumpfsinnigem Mausgeklicke gibt's hier ebenso anspruchsvolle wie virtuos inszenierte Nahkämpfe. Allerdings bleibt abzuwarten, wie präzise sich das Ganze steuern lässt und ob die Rollenspiel-Elemente dabei nicht ein wenig zu kurz kommen. Ich bin mehr als gespannt, und das ist schon mal ein gutes Zeichen.



heiko@gamstar.de