



Der Titan Epimetheus wird seit Äonen lebendig gekocht.

# Rise of the Argonauts

Knallharte Kämpfe und charismatische Charaktere in einer guten Geschichte: Dieses Action-Rollenspiel hat akutes Hit-Potenzial.

DVD  
- Video-Special

gamestar.de  
- Screenshot-Galerie  
▶ Quicklink: 5229  
- Infos zum Spiel  
▶ Quicklink: 5393

Wir wüten wie ein Berserker, aber das garstige Ziegenwesen pariert mit seinem Schild einfach jeden unserer Schwert-hiebe. Neuer Plan: Der Speer muss her. Der ist lang und spitz, damit finden wir sicher eine Lücke in der Deckung. Pustekuchen. Das Vieh ist unglaublich flink und weicht unseren Attacken aus. Jetzt ist Schluss; irgendwann reißt auch einem König der Geduldsfaden – zwei wuchtige Hiebe mit dem Streitkolben, und mit einem Bersten verabschiedet sich der Schild vom kümmerlichen Arm.

Wechsel zum Schwert. Ein kraftvoller Hieb von links nach rechts, und vor uns liegt der Tiermensch. In zwei fast gleichgroßen Teilen.

Diese Szene des Action-Rollenspiels **Rise of the Argonauts** haben wir so im kalifornischen Pasadena in den Büros des Entwicklerstudios Liquid Entertainment gespielt, mit großem Vergnügen. Und nachdem wir einmal die Schwachstelle der gehörnten Kämpfer erkannt haben, prügeln wir uns deutlich flinker durch die Gegnerhorden, um so unseren Charakter Jason der Wiederbelebung seiner Frau Alkmene ein Stück näher zu bringen. Hinterhältige Assassinen haben die Gute während der Hochzeitszeremonie ermordet, und Jason hat geschworen, sie mit Hilfe des mythischen Goldenen Vlieses aus dem Reich der Toten zurückzuholen. Ein ambitionierter Plan.

## Keine Chance

Von den insgesamt sieben Inseln, die Sie im fertigen Spiel in beliebiger Reihenfolge bereisen können, konnten wir drei besuchen. Jedes Eiland soll Sie ungefähr fünf Stunden beschäftigen und ist voll von hinterhältigen Feinden. Ein

grundlegender Bestandteil des **Rise of the Argonauts**-Kampfsystems ist der zügige Wechsel der Waffen. Neben den leichten und den schweren Angriffen fließt der Waffenwechsel direkt in die komplexen Attacken von Jason ein. So ist Ihr Charakter in der Lage, in einer fließenden Bewegung mit dem Schwert zuzuschlagen, die Klinge in die Scheide zu stecken und gleichzeitig schon den Speer

aus der Rückenhalterung zu ziehen, um damit weiterzukämpfen. Schick: Jedes Ausrüstungsteil hat seinen festen Platz und ist immer zu sehen. Nichts klebt einfach am Körper. Stärkere Gegner können Sie nur mit dem gezielten Einsatz von Streitkolben, Schwert, Schild und Speer niederstrecken. Kleinere Widersacher hingegen fallen Sie mit einem einzigen Streich, sofern Sie eine ungeschützte

## Schnittbericht

Der Publisher Codemasters hat sich entschlossen, Rise of the Argonauts in Deutschland in zwei Versionen auf den Markt zu bringen:

16

Freigegeben ab 16 Jahren  
keine Gewalt & Drogen

USK

In der Version, die ab 16 Jahren erhältlich sein wird, gibt es keine abgetrennten Körperteile und weniger Blut.

keine Altersfreigabe gemäß § 11 S. 2 Nr. 1

USK

Die Version ohne USK-Freigabe erscheint ungeschnitten und vollständig deutsch synchronisiert.



Dieses im Schleim gezüchtete Ekelwesen wird den folgenden **Speerstoß** definitiv nicht überleben.



Auf Jasons Rücken sind die **Waffen-Halterungen** zu erkennen.



Der **Mantikor** hat die unangenehme Angewohnheit, sich hinter uns zu teleportieren.



Der Erfinder Daedalus schmiedet eigens für uns ein **Schwert**.

Stelle erwischen. Nach ihrem Tod verlieren Ihre Widersacher keine Ausrüstungsgegenstände. Wir haben zunächst wild protestiert – schließlich wecken Action-Rollenspiele mit reichlich Beute die Urtriebe der Jäger und Sammler in uns. Aber genau das möchten die Entwickler nicht. Sie wollen dem Spieler keine Gegenstände vor die Füße werfen, die das Inventar überfüllen und sich nur anhand

ihrer Schadenswerte unterscheiden. Nein, jede Waffe und jede Rüstung, die Sie finden, ist etwas Besonderes, hat eine Geschichte. So erhalten Sie neue Ausrüstung nur an Schlüsselstellen der Handlung, wie etwa ein spezielles Schwert, um damit gegen Achilles in der Arena anzutreten.

### Kein Interface

Eine klassische Benutzeroberfläche mit Lebensenergie-Leiste, Minikarte und Spezialangriffs-Übersicht gibt es in **Rise of the Argonauts** nicht. Nur wenn Sie Ihre Waffe wechseln oder eine Spezialattacke ausführen, werden die entsprechenden Symbole eingeblendet. Den Zustand Ihres Recken erkennen Sie trotzdem auf Anhieb: Zuerst erhält Jasons Rüstung Kratzer, dann blutet er aus kleineren Wunden, bis er schließlich aussieht, als wolle er gleich umfallen. Kurz bevor Sie keine Energie mehr haben, färbt sich der Bildschirm wie etwa bei **Call of Duty 4** rot. Dann hilft es, sich auf den Schild zu verlassen. Jason pariert im normalen Spielverlauf selbstständig, wenn Sie jedoch die Blocken-Taste betätigen, geht Ihr Krieger dazu über, aktiv Schläge abzuwehren. Jasons Schild schützt wirksam gegen Attacken, doch bei zu großem Gegneransturm segnet auch ein König das Zeitliche – und Sie müssen einen Spielstand laden. **Rise of the Argonauts** speichert automatisch, lässt Ihnen aber auch die Möglichkeit, jederzeit selbst eine Sicherung anzulegen.

### Kein Atheist

Ihre Spielweise ändert sich, je nachdem, für welchen der vier Schutzgötter Sie sich entscheiden (siehe Götterkasten). Sie wenden sich an die mächtigen Wesen, indem Sie in deren Sinne handeln. Klingt kompliziert, ist im Grunde aber ganz simpel: In Dialogen haben Sie vier Antwortmöglichkeiten, von denen jede einem Gott entspricht. Neben den Dialogen erfüllen Sie Aufgaben, die jedoch nicht strikt vorgegeben sind. Wenn Sie etwa einen besonders fiesen Bossgegner geschlagen haben, können Sie die Tat anschließend einem der vier Himmlischen widmen und damit in dessen Ansehen steigen. So erlernen Sie nach und nach immer mehr Spezialfähigkeiten: etwa schwarze Löcher heraufbeschwören, stärker zuhauen oder Ihren Speer mit Blitzen aufladen. Dabei hat jeder Gott seinen eigenen Fertigkeitenbaum, in dem Sie mit der Zeit immer mächtigere Fähigkeiten freischalten können.

### Kein Einzelgänger

Keine leichte Aufgabe, so ein mächtiges Relikt wie das Goldenen Vlies zu ergattern. Da ist man am besten nicht alleine unterwegs. Mit der Zeit scharft Jason einen bunten Haufen mächtiger Krieger aus der griechischen Mythologie um sich – die Argonauten. Darunter der wuchtige Nahkämpfer Herkules, der Gegner mitunter einfach in zwei Teile reißt, und der exzentrische Halbgott Achilles, den Jason erst in einem spektakulären Zweikampf zur Mitarbeit »überreden« muss. Im Kampf agieren Ihre Mitstreiter komplett selbstständig, ohne dass Sie ihnen Befehle geben müssen. Dabei passen sich die Recken Ihrer Spielweise an: Preschen Sie alleine vor, macht Herkules sein eigenes Ding und verprügelt einen Gegner nach dem anderen. Bleiben Sie hingegen in seiner Nähe, unterstützt er Sie direkt, indem er Gegner festhält, sodass Sie sie leichter einen Kopf kürzer machen können. **PD**

## Jasons Schutzgötter

Von den unzähligen Göttern der Griechen haben sich vier entschlossen, Jason zu helfen. Sie entscheiden durch Ihre Spielweise, in welche Richtung sich Ihr Charakter entwickeln soll:



**Ares** ist der raubeinige Gott des Krieges und des Mutes, der von seinen Anhängern Tapferkeit in jeder Lebenslage erwartet. Zur Belohnung stärkt er Ihre Streitkolbenangriffe, lässt Sie Gegner betäuben und ermöglicht Ihnen einen Kampfrausch.



Flink und gerissen kämpft **Hermes**. Der Gott der List verbessert Ihren Schwertkampf und macht Sie schnell und wendig, sodass Sie Gegner überraschen können. Außerdem ermöglicht er Ihnen, Ihre Götterkräfte häufiger einzusetzen.



**Apollo**, der Gott der Heilung und des Lichts, mag es besinnlich und sicher. Deswegen stärkt er Ihren Schild und macht Sie selbst für mächtige Gegner zu einem nahezu unüberwindbaren Hindernis, sodass Sie die Schwachen schützen können.



**Athene** ist die Göttin der Ordnung und militärischen Strategie. Damit Sie sich Ihre Gegner vom Leib halten können, hilft sie Ihnen, besser mit dem Speer zu kämpfen. Außerdem lädt Sie Ihre Waffen mit der Energie von Stürmen und Blitzen.

## Rise of the Argonauts

► **Angespielt** ► Genre **Action-Rollenspiel** ► Termin **19. 9.2008**  
► Hersteller **Liquid / Codemasters** ► Status **zu 70% fertig**

**Philipp Dubberke:** Wie Jason seine Waffen verstaut, mag ein Detail sein, aber es steht hier stellvertretend für die Mühe, die sich die Entwickler gegeben haben, um eine stimmige Welt zu erschaffen. Ob ich die übliche Flut an Beutegegenständen vermissen werde, muss sich jedoch erst noch zeigen. Kurz: tolles Kampfsystem in Kombination mit dem Gefühl, an einem Mythos teilzuhaben.



philipp@gamstar.de

**Potenzial Sehr gut**