

Ein **Kampfkoloss** bedroht Millennium City! Solche Bossgegner können Sie nur mit einer Heldengruppe besiegen.

Champions Online

Die Macher von *City of Heroes* befördern Sie erneut zum Online-Superhelden. Diesmal mit offizieller Lizenz, prominenter Hilfe und mehr Abwechslung.

DVD

– Video-Special
– GameStar
Legends:
Bill Roper

GameStar.de

Screenshots & Infos
► Quicklink: 6150

Bei Clark Kents Pomade, Aliens greifen an! Verzagt nicht, Bürger von Millennium City, denn dies ist ein Fall für ... Moment, nichts überstürzen ... eine Psi-Hexe ... einen Schusswaffen-Gnom ... nein, einen Nahkampf-Koloss! Mit einem, Quatsch, zwei Schwertern und roter, oder besser blauer Haut. Okay, jetzt die Klamotten ... pardon, das kann länger dauern. Die Charaktererstellung im Online-Rollenspiel **Champions Online** entpuppt sich nämlich als ebenso vielfältig wie zeitraubend, wir durchwühlen endlose Kostümlisten. Denn wir verkörpern einen Superhelden, und der soll nicht nur Aliens schlägern, sondern dabei auch gut aussehen.

Vor vier Jahren ging's uns schon einmal so, in **City of Heroes**. Denn das Online-Abenteuer bot neben dem gleichen Spielprinzip auch einen ebenso vielfäl-

tigen Baukasten – kein Wunder, schließlich stammt es vom gleichen Entwickler, dem US-Studio Cryptic. Für seine Weltenretter-Neuaufgabe hat sich Cryptic nicht nur die Lizenz des Papier- und Stift-Rollenspiels **Champions** angeeignet, sondern auch einen namhaften Produzenten: den **Diablo**- und **Hellgate**-Veteranen Bill Roper. Der soll helfen, die Schwäche von **City of Heroes** auszubügeln, nämlich die auf Dauer eintönigen Gegner und Schauplätze. Wir haben den Publisher Atari besucht, mit Bill Roper gesprochen und **Champions Online** angespielt.

Auftakt mit Aliens

Für unsere Probespiel-Partie stricken wir schließlich einen blauhäutigen Doppelschwert-Krieger mit Metallrüstung, Kapuzenumhang, Heiligenschein, Löwenprince und dem markanten Na-

men »Prüglor«. Zu Spielbeginn schleust uns **Champions Online** durch ein unterhaltsames Tutorial: In den verheerten Straßen der Spielwelt-Hauptstadt Millennium City schnetzeln wir Aliens. Unser Standard-Schwerthieb lädt dabei ein Energiekonto auf, mit dem wir einen besonders mächtigen Spezialschlag auslösen. Weitere Talente lernen wir aber erst später.

So erledigen wir Aufträge, die meist den Standardmustern »Besiege diese Gegner« oder »Sammle jene Gegenstände« folgen. Zum Abschluss der Übungsrunde erwartet uns allerdings eine öffentliche Quest, in der wir Seite an Seite mit allen nahen Mithelden kämpfen. Diese gute Idee hat Cryptic von **Warhammer Online** abgeschaut. So sammeln wir Artilleriemunition, zerhauen ein dickes Bossmonster und feuern schließlich eine Kanone ab, die

das Alien-Mutterschiff zerschmettert. Zum Tutorial-Abschluss wählen wir danach das nächste Einsatzgebiet: die radioaktive Wüsten oder das frostige Kanada.

Stadt, Land, Knast

Im Gegensatz zu **City of Heroes** spielt **Champions Online** folglich nicht ständig innerhalb der Stadtgrenzen, es gibt noch vier weitere Schauplätze. In Kanada etwa lauern Eismonster, in der Wüste die durchgedrehten Roboter-Cowboys eines Vergnügungsparks. Außerdem präsentiert Bill Roper eine Unterwasserwelt, in der Sie um Kuppelstädte tauchen und gegen Flossenmonster ringen. Danach kämpft der Ex-**Diablo**-Designer im Dschungel gegen Flattervieher. Doch auch in Millennium City wartet Heldenarbeit; darunter eine öffentliche Quest, in der Sie entflozene Sträflinge jagen.



Ein Roboter und ein Haudrauf stürzen sich in den **Nahkampf** gegen eine Horde Grünhelme.



In der **Unterwasserwelt** kämpfen die Helden unter anderem gegen Fischmonster.



Im Dschungel der Monsterinsel ringt das Heldenteam mit einem riesigen Robosaurier.

Gegen Mitspieler treten Sie in Arena-Turnieren an, in denen zwei Fünfterteams um mächtige Belohnungen fechten. Oder Sie stürzen sich im Slum-Areal »Bash« auf Spieler und Computerfeinde. Außerdem verspricht Bill Roper so genannte »Apokalypse-Karten«, also spezielle PvP-Instanzen. Zum Verkaufsstart wird **Champions Online** eine davon enthalten: das Gefängnis »Stronghold«, in dem Sie als Held oder Ausbrecher antreten. So ringen Sie gemeinsam mit KI-Helfern um Kontrollpunkte, die Ihrem Team Vorteile bringen.

Alles anpassen

Champions Online dürfte deutlich mehr Vielfalt bieten als **City of Heroes**. Das soll auch für die Fähigkeiten der Helden gelten, besonders beim Reisen: Je nach Wunsch lernen Sie zu fliegen, à la Spider-Man an Seilen zu schwingen, sich unter Feinden durchzubuddeln oder sich zu teleportieren. Weil es keine starren Klassengrenzen gibt, können Sie Ihren Weltenretter zum Multitalent aufrüsten, unser Prüglor etwa dürfte auch Psi-Zauber pauken.

Levelaufstiege bringen zudem Punkte mit denen Sie Ihre Fähigkeiten verbessern. Dabei wählen Sie aus mehreren Alternativen, ein heftiger Spezialschlag etwa kann entweder Flächenschaden anrichten oder Feinde anlocken. Selbst die Farbe der Angriffseffekte dürfen Sie ändern. Das Ausrüstungssystem entpuppt sich jedoch als simpel: Jeder Held kann lediglich eine Handvoll Utensilien (Minen, Granaten, etc.) sowie drei Kleidungsstücke (Rüstung, Handschuhe, Helm) tragen, die sein Aussehen nicht beeinflussen. Laut Bill Roper schalten Sie aber durch erledigte Aufträge und Herausforderungen à la »Erledige 1.000 Außerirdische« neue Kostümteile frei, mit denen Sie die Heldenoptik aufpeppen können.

Außerdem soll **Champions Online** das Upgrade-System von **City of Heroes** erben: Erledigte Gegner oder Aufträge werfen Verbesserungen für Ihren Helden ab. Zum Beispiel ein Gentechnik-Gebräu, das seine Schlagkraft erhöht. Weil die Spieler solche Upgrades auch selbst herstellen dürfen, könnte ein schwunghafter, motivierender Handel entstehen.

Erzfeind im Eigenbau

Okay: Kostüme, Superkräfte – was braucht ein Weltenretter noch? Einen Erzfeind natürlich! Daher hat in **Champions Online** jeder Spieler eine individuelle »Nemesis«. Diesen Oberbösewicht bekämpfen Sie im Rahmen einer speziellen Auftragskette. Der Clou: Den Erzschurken und seine Schergen dürfen Sie mit dem Charakter-Baukasten selbst entwerfen. Wie wär's also mit einem schießwütigen Roboter-Cowboy ... oder nein, einem Psi-Alien mit violettem oder pinkem Schottenrock, oder ... pardon, das kann länger dauern. **GR**

Cryptic im All

Die Entwickler von **Champions Online** arbeiten auch am Online-Rollenspiel **Star Trek Online**, in dem Sie auf Seiten der Föderation oder der Klingonen die Galaxis erkunden.



Interview

mit Bill Roper



Design Director und Executive Producer von Champions Online

GameStar ... Superhelden-Spiele haben sich in Europa nie sonderlich gut verkauft.

... **Roper** Ich glaube, wir werden hier mit Champions Online trotzdem Erfolg haben. Die Fernsehserie Heroes oder Filme wie Watchmen und Ironman sind auch in Europa beliebt. Darauf können wir aufbauen.

... **Wird das simple Ausrüstungssystem nicht Langzeit-Motivation kosten?**

... **Nein**, es geht in Champions Online nämlich gar nicht darum, immer die beste Ausrüstung zu ergattern, auch wenn es tolle Gegenstände gibt. Die Hauptmotivation liegt darin, den Charakter den eigenen Vorlieben anzupassen. Zum Beispiel, indem man neue Kostüme entwirft.

... **Für City of Heroes gab's ein Addon namens City of Villains, in dem man als Erzschurke antrat. Darf man in Champions Online bald die eigene Nemesis spielen?**

... **Das läge nahe**. Wenn sich die Spieler das wünschen, werden wir es umzusetzen.

... **Die Nemesis soll nur eines der Elemente sein, die Spieler selbst entwerfen dürfen. Was kommt noch?**

... **Von Fans geschaffene Inhalte sind ein wichtiger Zukunftstrend für das Genre.**

Wir werden uns nach dem Verkaufsstart also noch mehr einfallen lassen. Vielleicht dürfen die Abenteurer eigene Quests entwerfen.

... **Hand aufs Herz: Würdest du nicht doch lieber an Diablo 3 mitarbeiten?**

... **Natürlich** fehlen mir die Kollegen. Und es ist immer schwer, eine Serie zu verlassen, die man selbst mit begründet hat. Aber ich bin gespannt, wie die neuen Designer das Diablo-Prinzip umsetzen. Und ich glaube, dass es ein gutes Spiel wird.

... **Das sollte Hellgate: London auch werden. Was ist letztlich schiefgelaufen?**

... **Wir wollten zu viel**: einen Solo-Modus, einen kostenlosen Mehrspieler-Modus, eine Multiplayer-Variante für Abonnenten und so weiter. In den letzten vier Monaten Entwicklungszeit haben wir gemerkt, dass wir niemals alles so hinbekommen können, wie wir uns das vorgestellt hatten. Weil wir uns so verzettelt hatten, haben wir viele Bugs übersehen. Wir hätten entweder mehr Zeit gebraucht oder einzelne Elemente weglassen müssen.

... **Kennst du das Geheimprojekt von Blizzard?**

... **Ich habe zwar noch Kontakt zu den Ex-Kollegen**, aber ich frage sie nicht danach. Ich weiß, dass sie mir nichts sagen dürfen. Ich hoffe allerdings, dass es etwas komplett Neues ist, also nicht Diablo oder Starcraft oder Warcraft. Denn ich kenne viele Blizzard-Veteranen: Obwohl sie ihre Serien lieben, hat es sie schon immer gereizt, mal was Neues zu erschaffen.

Champions Online

► **Angespielt** ► Genre **Online-Rollenspiel** ► Termin **14. Juli 2009**
► Hersteller **Cryptic / Atari** ► Status **zu 90% fertig**

Michael Graf: Mehr Abwechslung, anpassbare Helden, öffentliche Quests – was Cryptic für Champions Online verspricht, hört sich gut an. Und es sieht noch besser aus: Die flüssig animierte Comicgrafik passt wunderbar zum Superhelden-Hintergrund. Meine größte Sorge gilt der Langzeit-Motivation; im Vergleich zu World of Warcraft wirkt das Ausrüstungssystem äußerst schlicht.

Potenzial Sehr gut



micha@gamestar.de