



Optisch erinnert **League of Legends** wegen seines comicartigen Stils stark an **Warcraft 3**.

League of Legends

► **Angeschaut** ► Genre **Strategie** ► Termin **27.10.2009**
 ► Hersteller **Riot Games / THQ** ► Status **zu 95% fertig**
 ► GameStar.de **Quicklink 6555** ► Potenzial **-**

Der **US-Entwickler Riot Games** versucht, die Stärken von **Online-Rollenspiel** und **Echtzeit-Strategie** zu vereinen.

Bei **League of Legends: Clash of Fates** vom Entwickler **Riot Games** handelt es sich um eine actionlastige Mischung von Elementen aus **Strategie-** und **Online-Rollenspiel** nach dem Vorbild der beliebten **Warcraft 3**-Modifikation **Defense of the Ancients**. Ziel des Spiels ist es, im Team die gegene-

rische Basis zu erobern. Ihr Avatar, ein sogenannter **Beschwörer**, kämpft dabei nicht selbst, sondern wählt für jede Schlacht einen **Champion** mit individuellen Fähigkeiten aus. Nach dem Kampf erhält der **Beschwörer** Punkte. **Champions** steigen ebenfalls im Rang auf, beginnen jedoch im Gegensatz zum **Beschwörer** jede Partie auf **Level 1**. **League of Legends** ist kostenlos; Sie können zwar **Outfits** kaufen, spielerisch bringen die allerdings nichts. **SD**

I'm Not Alone

► **Angeschaut** ► Genre **Action-Adventure** ► Termin **1. Quartal 2010**
 ► Hersteller **Pix Rev / The Games Company** ► Status **zu 70% fertig**
 ► GameStar.de **Quicklink 6554** ► Potenzial **-**



I'm not alone: Wir haben schon hübschere **Zombies** gesehen.

Sonst servieren uns **Italiener Pizza und Pasta, lecker. Hier serviert man uns Dämonen, hässlich.**

In einem **Herrenhaus** in den **Alpen** sorgen **übernatürliche Kräfte** für **erhöhtes Dämonen-Aufkommen**. Sie sollen als **Geisterjäger** aufräumen. Was an den zweiten Teil der **Gabriel Knight-Reihe (The Beast Within)** erinnert, ist ein **Action-Adventure** mit dem Namen **I'm Not Alone** vom italienischen Studio **Pix Rev**. Die haben sich

auch noch woanders **Spielerelemente** abgeschaut, beispielsweise beim aktuellen **Wolfenstein**. Sie müssen nämlich genau wie in **Ravens Grusel-Shooter** in **I'm Not Alone** immer mal wieder in die **Geisterdimension** wechseln, um dort gegen die **Horror-Viecher** anzutreten. Der **Publisher TGC** verspricht vollmundig, dass »messerscharfer Verstand« und ein »schneller Abzugsfinger« vonnöten seien, um im Spiel zu bestehen und natürlich am Schluss dem **obligatorischen furchtbaren Geheimnis** auf die Spur zu kommen. Dabei könnte es sich darum handeln, dass die **Grafikdesigner** alle an **schlimmem Durchfall** erkrankt sind, denn nach den ersten **Screenshots** zu urteilen, wird **I'm not alone** alles andere als hübsch. Aber vielleicht hat der **Titel spielerisch etwas** zu bieten. Im ersten **Quartal 2010** werden wir es spätestens wissen, dann soll das **Action-Adventure** erscheinen. **PET**

Greed

► **Angespielt** ► Genre **Action-Rollenspiel** ► Termin **26. November 2009**
 ► Hersteller **Clockstone / Headup Games** ► Status **zu 70% fertig**
 ► GameStar.de **Quicklink 6495** ► Potenzial **Gut**

Im **Action-Rollenspiel Greed** verhalten wir **massenhaft Monster** auf **fernen Planeten**.

Das **Action-Rollenspiel Greed** der **Avencast-Macher Clockstone** spielt in **ferner Zukunft**. Unser **Raumschiff** kann sich aus **ungeklärten Gründen** nicht vom **Mutterschiff Yukon** abdocken. Also versuchen wir **herauszufinden**, was **schiefläuft** und werden auf der **Yukon** direkt von **Monstermassen** begrüßt. **Greed** bietet **drei Charakterklassen**. Wir konnten den **Marine**, einen **Mittelstreckenkämpfer**, in den **ersten fünf Abschnitten** testen. Mit einer **Minigun** und **Spezialausstattung** wie **Sprengladungen** oder **Explosivgeschossen** geht's gegen die **zahlreichen Feinde**.

Die **beiden anderen Klassen**, eine **Ingenieurin** mit **Plasmawaffen** und ein **Flammenwerfersoldat**, sollen **individuelle Talentbäu-**

me haben, die aber wohl **ähnlich mickrig** ausfallen dürften wie die des **Marine**. Manche **Versionen der Ausrüstung** lassen sich **sokkeln**, ansonsten haben die **Gegenstände** keine **speziellen Eigenschaften**. Die **Umgebungen** variieren von **düsteren Raumschiffgängen** zu **kargen Wüstenplaneten**, **abwechslungsreich** ist das **allerdings nicht**. Bis jetzt wirkt **Greed** auf uns wie ein **solides Action-Rollenspiel** ohne **besondere Höhen** oder **Tiefen**. **SG**



Dieser **riesige Roboter** ist der **erste Endgegner** und **versperren** den Weg zu Ihrem **Schiff** und damit in die **Freiheit**.

Anzeige

BATMAN
ARKHAM ASYLUM
WILLKOMMEN IM IRRENHAUS

PLAYSTATION 3
 GAMES FOR WINDOWS LIVE
 XBOX 360
 DC
 rocksteady
 eidos

www.BatmanArkhamAsylum.com

BATMAN - ARKHAM ASYLUM Software © 2009 Eidos Interactive Ltd. Developed by Rocksteady Studios Ltd. Published by Eidos Interactive Ltd. Rocksteady and the Rocksteady logo are trademarks of Rocksteady Studios Ltd. Eidos and the Eidos logo are trademarks of Eidos Interactive Ltd. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. BATMAN and all characters, their distinctive likenesses, and related elements are trademarks of DC Comics (c) 2009. All Rights Reserved.
 WBIE E900, WB SHIELD, Warner Bros. Entertainment Inc. (09)