



Ist es ein Vogel, ist es ein Flugzeug? Nein, es ist **Fatbot**, der vor der imposanten Skyline der Metropole Millennium City kreist. Den Helden haben wir im umfangreichen **Editor** gebastelt (kleines Bild).

Champions Online

Das stimmige Heldenszenario täuscht nicht über den **Mangel an Tiefgang** hinweg.

DVD
Video-Special

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6150

Die Geburt eines Superhelden dauert eine Stunde. So lange brauchen wir, um im Charakter-Baukasten des Online-Rollenspiels **Champions Online** aus Hunderten Kostümteilen unseren Weltenretter zu basteln. Sorgfältig wägen wir ab: Wird's ein untoter Ninja-Clown? Ein geflügelter Dämonen-Pistolerer? Eine luftig bekleidete Bogenschützen-Elfe? Schließlich entscheiden wir uns für einen wohlgenährten Roboter mit dunklen Zauberkraften und einem rot-weiß geringelten Schal. Sein Name: »Fatbot«. Mit dem mopsigen Metallmann haben wir uns im Langzeit-Test in die Lüfte erhoben (ab Stufe fünf darf man fliegen) und Schurken gejagt. Unsere Euphorie (»Ha, ein fetter Roboter!«) ebte jedoch bald ab, denn nach dem unterhaltsamen Heldenbau geizt **Champions Online** mit Höhepunkten und Herausforderungen. Was aber nicht heißt, dass es gar keine gibt.

Stimmig, aber allein

Den Großteil der Spielzeit arbeiten wir in **Champions Online** Aufträge ab, die überwiegend nach den Standardmustern »Töte dies« und »Sammle jenes« ablaufen. Das ist an sich kein Problem, andere Online-Rollenspiele funktionieren genauso. Außerdem erzählen die **Champions**-Quests amüsante Geschichten, unter anderem jagen wir die durchgedrehten Roboter-Cowboys eines Wildwest-Vergnügungsparks und säubern eine Dschungelinsel von den Klon-Sauriern eines verrückten Genetikers. Gemeinsam mit der detailliert-bunten Comicgrafik sorgen diese Superhelden-Klischees für eine dichte Atmosphäre. Auch wenn wir hin und wieder ohne Aufgabe dastehen und suchen müssen, wo's weitergeht.

Außerdem fallen die Aufgaben größtenteils zu einfach aus, mühelos erledigen wir sogar Gegner, die vier Levels besser sind als wir.

Daher müssen wir selbst dann nicht mit anderen Spielern zusammenarbeiten, wenn wir hochstufige Quests lösen möchten – da könnten wir auch gleich allein spielen. Die einzige Ausnahme sind die Fünf-Mann-Instanzen, von denen es aber nur wenige gibt. Dafür hat der Entwickler Cryptic die Arenen gut inszeniert, zum Beispiel zerbröseln wir unter der Großstadt Millennium City einen Riesenroboter. Gut gefallen hat uns auch die Ankunft auf der Monsterinsel, in der wir unter anderem dem ultimativen Duell beizuhelfen: brennender Riesengorilla gegen Mutanten-Saurier!

Flachbosse

Riesenroboter, Mutanten-Saurier – die Bosskämpfe klingen nach taktischer Herausforderung, laufen jedoch (wie fast alle Gefechte) auf flottes, aber anspruchsfreies Dauerprügeln hinaus. Das liegt auch daran, dass wir nach dem

Heldenmacken

Cryptic reicht regelmäßig Patches nach, um die Balance zu korrigieren und Fehler auszubügeln. Im Langzeit-Test sind uns trotzdem einige Probleme aufgefallen: Teils blieben Bossgegner in Hindernissen hängen und wehrten sich nicht mehr. Außerdem trafen wir auf Feinde, die sich nicht anvisieren ließen. Hin und wieder stören Übersetzungsfehler (einige Auftragstexte sind noch komplett in Englisch). Weil all diese Probleme nur selten auftauchen, werten wir aber nicht ab.

Ableben ohne Strafe wiederaufstehen. Also sterben wir einfach, fliegen zu unserer Gruppe zurück und hauen weiter auf den Zwischengegner ein, bis er zu Boden geht. Kein Vergleich zu den Bosse von **World of Warcraft**, die jeweils eigene Taktiken erfordern.

Der Mangel an Tiefgang rührt auch daher, dass sich alle Klassen ähnlich spielen. Beziehungsweise alle Helden, denn in **Champions**

Die Nemesis



So entsteht ein Erzfeind: Zunächst basteln Sie die Nemesis im **Charakter-Editor** und wählen ihre **Handlanger** aus. In einer nett inszenierten **Missionskette** treten Sie dann gegen die Schmutzfüße an.



In einer Fabrik-Instanz unter Millennium City bekämpft unser Fünfertrupp einen riesigen **Kriegsroboter**.

Online wählen wir keinen Reißbrett-Karrierpfad, sondern mischen beliebige Fähigkeiten, vom Kampfsport über Magie bis hin zur Schießkunst. Dieser individuelle Talentmix macht unseren Helden noch einzigartiger, allerdings ähneln sich alle Waffenarten stark: Es gibt immer eine Angriffsfähigkeit, mit der wir Energie sammeln. Die investieren wir in weitere Attacken, zum Beispiel werfen wir Feuerbälle, entfesseln Kugelsalven oder beschwören heilende Hilfsdrohnen. Letztere entpuppen sich – wie alle KI-Begleiter – als ausgesprochen dämlich, bleiben oft an Hindernissen hängen und stehen gern mal im Weg.

Ansonsten machen die rasanten Gefechte durchaus Laune, weil's farbenfrohe Effekte regnet und wir immer mal wieder gegnerische Spezialattacken abblocken müssen. Das täuscht jedoch nicht darüber hinweg, dass sich im Prinzip jeder Held wie ein offensiver Krieger spielt. Reine Heiler

oder besonders dick gepanzerte Nahkämpfer (»Tanks« im Onlineslang) fehlen. Das nimmt dem Gruppenspiel viel Anspruch und mindert den Wiederspielwert.

Simpelbeute

Auch die klassische Sammelsucht nach Ausrüstung greift in **Champions Online** nur beschränkt. Denn wir finden zwar massenhaft Beutestücke, doch die sind größtenteils austauschbar und wirken sich zudem nicht auf das Aussehen unseres Helden aus. Immerhin schalten wir durch bestimmte Aufträge neue Kostümteile frei.

Dementsprechend handeln die Spieler nur selten mit Gegenständen, zumal auch die Handwerksberufe simpel ausfallen: Wir zerlegen Ausrüstung, um an Rohstoffe zu gelangen, aus denen wir andere Ausrüstung herstellen. Ressourcen-Engpässe und komplexe Warenketten sind selten, sodass meist jeder Held allein vor sich hin wurschtelt.

Bastelfeind

Gegen andere Spieler schlagen wir Arena- oder Deathmatch-Gefechte, die allerdings eher wie eine Dreingabe wirken und mangels interessanter Belohnungen rasch an Faszination verlieren. Deshalb kämpfen wir doch lieber gegen computergesteuerte Feinde, oder besser: gegen einen bestimmten computergesteuerten Feind, nämlich unsere »Neme-



Der Saloon des Wildwest-Vergnügungsparks wäre nicht komplett ohne irren **Roboter-Sheriff**.

sis«. Mit Level 25 dürfen wir diesen Erzfeind selbst im Charakter-Editor basteln. Wir entwerfen »Slimbot«, Fatbots unterernährten Roboterbruder mit Schusswaffen-Affinität und einem, igitt!, blau-weiß geringelten Schal! Außerdem stellen wir ihm Schergen zur Seite; wir wählen psi-begabte Aliens. Unseren Eigenbau-Erzfeind bekämpfen wir dann in einer speziellen, ordentlich inszenierten Missionskette.

Doch Nemesis hin oder her: Ab dem Höchstlevel 40 klagen die **Champions**-Superhelden zuneh-

mend über Arbeitslosigkeit, denn noch gibt es zu wenige hochstufige Inhalte. Die möchte Cryptic kostenfrei nachreichen; los geht's am 25. Oktober mit der Erweiterung »Blutmond«, in der wir gegen Zombies antreten. Wenn wir sterben, sollen wir selbst als Untoter auferstehen. Klingt witzig: Einen wohlgenährten Zombie-Roboter mit dunklen Zauberkraften und einem rot-weiß geringelten Schal, in welchem anderen Spiel dürfen wir den schon verkörpern? In dieser Hinsicht ist **Champions Online** eben einzigartig. **GR**



Unser **Metallsaurier** knöpft sich einen Bossgegner vor.

Simpel, aber persönlich

Michael Graf: Aufgepasst, Entwickler: Bitte klaut die Nemesis! Die Idee, dass ich mit anderen Spielern gegen einen Eigenbau-Erzfeind antreten darf, ist schlichtweg genial. Champions Online braucht diese Art der Individualisierung allerdings auch, spielerisch mangelt es der Superhelden-Hatz an Tiefgang, auch wenn ich sie dank der stimmigen Atmosphäre gern gespielt habe. Für 13 Euro Monatsgebühr gibt's aber bessere Titel, zumal noch hochstufige Inhalte fehlen.



micha@gamemstar.de

CHAMPIONS ONLINE

ONLINE-ROLLENSPIEL

ENTWICKLER	Cryptic (City of Heroes, GS 09/04: 77 Punkte)	TERMIN (D)	4.9.2009
PUBLISHER	Namco Bandai	CA. PREIS	50€ + 13€/Monat
SPRACHE	Deutsch	USK	ab 12 Jahren
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 12 Seiten Handbuch		

ANSPRUCH	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
EINSTEIGER										
FORTGESCHRITTENER										
PROFI										

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCS	FÜR HIGHER-PCS	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
2,5 GHz Intel XP 2400+ AMD	Core 2 Duo E4300 Phenom X3 8450	Core 2 Duo E8500 Phenom II X4 920	Geforce 6600 / 6800
1,0 GB RAM	1,5 GB RAM	2,0 GB RAM	Geforce 7800 / 7900
2,5 GByte Festplatte	2,5 GByte Festplatte	2,5 GByte Festplatte	Geforce 8800 / 9800
			Geforce 9600
			Geforce GTX 200
			Radeon X1600
			Radeon X1800 / X1900
			Radeon HD 2900
			Radeon HD 3800
			Radeon HD 4800

PROFITIERT VON	Mehrkern-Prozessoren, Surround-Sound
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHSCHUTZ Anmeldung
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Charaktere + ansehnliche Effekte + meist schöne Schauplätze + teils matschige Texturen	8 / 10
SOUND	+ passende Musik + ordentliche Effekte + gute Sprachausgabe ... + ... aber selten zu hören ... + ... und nur in Englisch	8 / 10
BALANCE	+ klasse inszeniertes Tutorial + vieles wird nicht erklärt + generell zu einfach + Kampfkünste und Talente mäßig ausbalanciert	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ bis ins Detail stimmige, farbenfrohe Comicwelt + grandioser Helden-Editor + Erzfeind zum Selbermachen	10 / 10
BEDIENUNG	+ nützliche Quest-Hilfen + diverse Komfortfunktionen ... + ... teils aber auch umständlich + KI-Begleiter versperren oft den Weg	8 / 10
UMFANG	+ fünf große Schauplätze mit vielen Aufträgen + wenig Inhalte für hochstufige Helden + PvP weitgehend sinnfrei	7 / 10
QUESTS	+ erzählen nette Geschichten + klasse inszenierte Instanzen ... + ... aber nur wenige + immer gleiche Quest-Mechanik	7 / 10
TEAMWORK	+ kaum Handel zwischen Spielern + Teamwork selten notwendig + alle Klassen spielen sich ähnlich	4 / 10
KAMPFSYSTEM	+ flotte, dynamische Gefechte + Kampfkünste lassen sich beliebig mischen + dumme KI-Begleiter + kaum Taktik nötig	7 / 10
ITEMS	+ freischaltbare Kostümteile + üppige Ausrüstungsbeute ... + ... ohne optischen Einfluss + simple Handwerksberufe	6 / 10

PREIS/LEISTUNG **Befriedigend** SOLOSPIELZEIT –

FAZIT **Stimmiges Superhelden-Abenteuer ohne Tiefgang.**

71

SPIELSPASS