

# DC Universe Online

Nach City of Heroes und Champions Online startet mit DC Universe Online das dritte Superhelden-MMO. Mit im Allzweckgürtel: die starke DC-Lizenz, ein Action-Kampfsystem und komplette Vertonung. Von Michael Obermeier

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Sony Online Entertainment** Entwickler: **SOE Austin** Termin: **11.1.2011**  
Spieler: **unbegrenzt** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **50 Euro (zzgl. ca. 13 Euro/Monat)**

GameStar.de/Quicklink/7270 Auf DVD-XL: Test-Video

## Exklusives Item

GameStar-Leser bekommen in DC Universe Online ein exklusives Item: die Catwoman's Claw. Wie Sie die Kampfkrallen freischalten, lesen Sie vorn im Heft auf Seite 3.



Superhelden leben gefährlich. Zumindest dann, wenn sie nicht unverwundbare Figuren in Comic-Heften oder Kinofilmen sind, sondern Menschen aus Fleisch und Blut. Das musste auch Phoenix Jones, der Beschützer von Seattle, auf die harte Tour lernen. Jones ist kein fiktiver Charakter, sondern ein realer US-Bürger. Ein Normalo in selbst genähtem Kostüm mit ausgeprägtem Gerechtigkeitssinn – und gebrochener Nase. Die Verletzung hat er davongetra-

gen, als er Anfang Januar eine Schlägerei verhindern wollte. Knapp eine Woche später hätte Phoenix Jones seine tägliche Dosis Heldentaten auch ungefährlicher haben können. Denn seit dem 11. Januar 2011 vereiteln Tausende Helden täglich die Schandtaten ebenso vieler Schurken im Online-Rollenspiel **DC Universe Online** – und bekommen statt Knochenbrüchen lizenzierte DC-Figuren wie Batman, Superman oder Joker, eine tolle Vertonung, unzählige Kostümvarianten und ein actionreiches Kampfsystem geliefert.

Jeder neue Held oder Schurke entspringt dem umfangreichen Charakter-Editor. Hier lässt sich die eigene Spielfigur entweder Schritt für Schritt von Körperbau über Hauttyp, Frisur und Ausrüstung selbst erstellen oder über die »Inspiriert von«-Funktion mit wenigen Handgriffen einem bekannten Helden oder Schurken nachempfinden. Ebenfalls wichtig: Im Charakter-Editor wählen Helden Batman, Superman oder Wonder Woman, Schurken dagegen Lex Luthor, Circe oder den Joker als sogenannten Mentor. Das



## Stärken

- + actionreiches Kampfsystem
- + durchgängig Sprachausgabe
- + DC-Comics-Lizenz

## Schwächen

- kein Crafting
- Bedienungsmängel

- Lure Enraged Magistrates to the Purification Spheres (7/15)
- Lure Enraged Accusers to the Purification Spheres (3/15)

Engel gegen Dämonen: In Metropolis legen wir uns mit rachsüchtigen Geisterwesen an (1680x1050)



Auf der Kent-Farm in Smallville treffen wir prominente Helfer.



Circe (links) hat in einer Questreihe Aquaman (Mitte) hypnotisiert.



Wir haben uns in stachelige Doomsday-Klone verwandeln lassen.



Das lila Signal zeigt Quests an, das weiße Arbeit für Batman.

hat letztlich Auswirkungen auf das Startgebiet und die verfügbaren Quests.

Eines der größten Alleinstellungsmerkmale von **DC Universe Online** ist das Kampfsystem. Das steuert sich sehr viel direkter als in den meisten anderen Online-Rollenspielen und ist eher mit Actionspielen wie **Spider-**

**Man: Dimensions** vergleichbar. Zwar entscheiden noch immer Charakterwerte auf Waffen und Ausrüstung über ausgeteilt und eingesteckten Schaden, Helden und Schurken müssen aber aktiv Angriffskombos einsetzen, ausweichen, blocken und Spezialangriffe abfeuern. Am besten steuern sich die actionreichen Scharmützel des-

halb mit einem Gamepad. Die Spielmechanik gewinnt dagegen keine Kreativpreise. Wir prügeln Gegner, sammeln Gegenstände und helfen NPCs. **DC Universe Online** schafft es aber, diese banalen Aufgaben in nett erzählten Geschichten zu spannenden Questfolgen zu verketteten. Zum Start gibt's mit Gotham City und Metropolis zwei große

## Hintergrund DC Comics

Im Jahr 1934 gründete der amerikanische Autor und Unternehmer Malcolm Wheeler-Nicholson das Unternehmen National Allied Publications und veröffentlichte wenig später die Comic-Serie **New Fun: The Big Comic Magazine**. Die Besonderheit: Hier gab es zum ersten Mal unveröffentlichte Comics zu lesen, während andere Magazine dieser Art lediglich alte Strips aus Zeitungen sammelten und neu veröffentlichten. Während diese Serie noch im damals üblichen Tabloid-Großformat erschien, führte das Unternehmen mit der zweiten Veröffentlichung, **New Comics**, das noch bis heute verwendete Format für Comic-Hefte ein.

Im März 1937 startete Wheeler-Nicholson schließlich ein drittes Comicmagazin mit dem Titel **Detective Comics**. Wegen Schulden war Wheeler-Nicholson aber gezwungen, den Publizisten Harry Donenfeld mit an Bord zu holen. Aus dieser Zusammenarbeit entstand schließlich das Unternehmen Detective Comics, abgekürzt »DC«, bis heute neben dem Rivalen Marvel einer der wichtigsten US-Verlage für Superhelden-Comics.

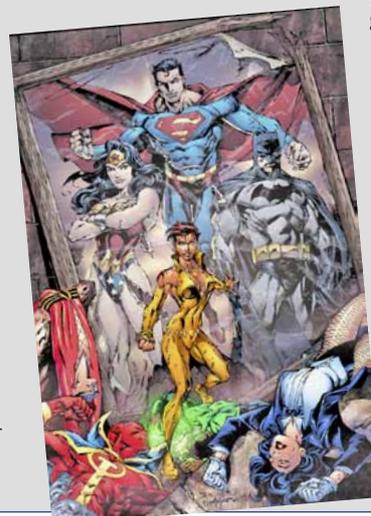
Den Auftakt der Superheldengeschichten bildete 1938 **Superman** in der Erstausgabe von Action Comics. Der von Jerry Siegel und Joe Shuster erfundene Stählerne

mit dem roten Cape ebnete den Weg für viele weitere übermenschliche Heroen. Ein weiterer wichtiger Charakter für DC, der dunkle Ritter **Batman**, gab ein Jahr später, 1939, in Detective Comics #27 sein Debüt, war aber damals noch gar nicht so dunkel, wie man ihn heute kennt. Das Image des geheimnisvollen und düsteren Rächers entstand im Laufe der Jahre und wurde schließlich 1989 in Frank Millers Comic-Roman **The Dark Knight Returns** nahezu perfektioniert. Unzählige weitere Abenteuer mit großen Helden wie **Wonder Woman, Flash, Green Lantern, Aquaman** und anderen sollten folgen.

Das besondere bei DC war das gemeinsame Universum, das sich viele Helden teilten. Das ermöglichte den Autoren schon relativ früh, so genannte Crossover-Geschichten zu erzählen und später sogar ganze Superhelden-

Gruppen wie die **Justice Society of America** oder die **Justice League** einzuführen. Damit wurde quasi schon vor Jahrzehnten die Grundlage für die Welt von DC Universe Online gelegt.

Heute sind die Superhelden von DC ein fester Bestandteil der Popkultur. Jeder kennt Superman, Batman und Konsorten, auch ohne je einen Comic gelesen zu haben. Was vor allem den Umsetzungen in TV, Kino und in Computerspielen zu verdanken ist. Heute noch legendär sind beispielsweise die Superman-Filme der späten 70er- und frühen 80er-Jahre mit Christopher Reeve in der Rolle des Superman, oder ganz aktuell die düsteren Batman-Neuaufgaben von Regisseur Christopher Nolan, **Batman Begins** und **The Dark Knight**. NIC



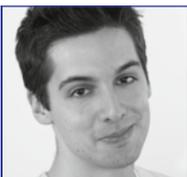
Schon seit Jahrzehnten teilen sich bei DC die Helden ein gemeinsames Universum und treten sogar in Gruppen wie der Justice League auf.

Städte, von denen jede für sich in etwa so ausladend wie Liberty City aus **Grand Theft Auto 4** ist. Auf PvP-Servern tobt der Kampf zwischen den Spielerfraktionen im gesamten Stadtgebiet. Wer sich also für einen PvP-Server entscheidet, muss einkalkulieren, beim »friedlichen« Questen von übermächt-

## Jeder ist ein Superheld.

tigen Feindgruppen schikaniert zu werden. Schurken und Helden treffen bei Quests oft aufeinander. Während die Helden etwa aus geparkten Autos wichtige Daten bergen müssen, haben Schurken-Spieler den Auftrag, die Wagen in die Luft zu sprengen.

Neben der offenen Spielwelt liefert **DC Universe** auch mehrere Instanzen für Gruppen von zwei, vier und acht Spielern. Klassische Dungeons heißen »Warnmeldungen« und führen Helden und Schurken an die unterschiedlichsten Orte. Auf dem Mond zerstören wir etwa schrittweise den Hive von Queen Bee, in der Area 51 legen wir die Verteidigungsmaßnahmen von Brainiac lahm. Schade: Erst spät im Spiel sind für die Warnmeldung wirklich Planung und Vorsicht nö-



### Ein Käfig voller Helden

Michael Obermeier  
Content Manager  
michi@gamestar.de

Auch nach knapp einem Monat Spielzeit macht mir DC Universe noch immer eine Menge Spaß. Die größten Bugs wurden behoben, und auch auf Stufe 30 haben Helden und Schurken genügend zu tun. Trotzdem gibt's nach wie vor viele Baustellen: Der Chat ist noch immer unkomfortabel, und Sprach-Chat wird im aktuellen Zustand kaum genutzt. Wer gerne mit Freunden spielt, das langsame Kampfsystem von WoW nicht mehr sehen kann und Comics mag, sollte DCU eine Chance geben. Denn selbst wer nach 30 Tagen kein Abo abschließt, hatten einen Monat Koop-Action-Spaß.

ig, bis Charakter-Level 15 nutzt kaum eine Gruppe die Rollen als Heiler, Tank oder Controller, sondern prügelt einfach alles zu Klump. Daran sind hauptsächlich der zu seichte Schwierigkeitsgrad und die undurchsichtigen Tooltips von **DC Universe** schuld. Die Folge: Auf Stufe 30 laufen viele Spieler sprichwörtlich gegen eine Wand, da sie nie erfahren haben, wie ihre Spezialistenrolle in der Gruppe funktioniert. Auch für PvP-Schlachten gibt es separate Spielmodi. In der PvP-Arena kämpfen Helden- und Schurkengruppen um Kontrollpunkte. Legenden-PvP funktioniert mit ähnlichen Regeln, hier wählen wir aber bekannte Helden oder Schurken als Spielfigur.

Im Vergleich zu anderen MMOs ist die Maximalstufe 30 in **DC Universe** mit weniger als 30 Stunden Spielzeit recht schnell erreicht. Dann dreht sich der Spielablauf aber komplett, und die Hatz auf mächtige »ikonische Rüstungen« wie eine schwere Fledermaus-Panzerung beginnt. Um die begehrte Ausrüstung zu bekommen, benötigen wir nicht nur Geld, sondern auch eine bestimmte Anzahl verschiedener Wertmarken, die wir von Instanz-Bossen oder in PvP-Arenen einsammeln. Diese Tretmühle kennt man bereits aus **World of Warcraft** & Co.

Noch steht **DC Universe** am Anfang und bringt eine Menge Bedienungsärgernisse mit. So ist es zum Beispiel unmöglich, Quests aus dem Questlog zu entfernen oder die Aufgaben nach Ort oder Art zu sortieren. Auch das Liga-Menü sorgt für Frust. So sehen wir nicht, welche Stufe oder Rolle unserer Mitspieler hat. Zudem ist die Anzeige stets defekt und zeigt Mitglieder als online an, die eigentlich offline sind. Zu allem Überflus fällt der Gildenchat immer mal wieder aus. Sony Online Entertainment will **DC Universe** »ungefähr jeden Monat« um neue Inhalte erweitern. Das ist auch bitter nötig, denn den Umfang der Verkaufsversion haben Dauer-Raid-Spieler innerhalb des ersten Monats bezwungen. Ende Februar legt SOE deshalb den ersten Inhaltspatch nach. Behält Sony den monatlichen Rhyth-

mus bei, um Helden und Schurken zu beschäftigen, freut das nicht nur die Spieler, sondern auch Phoenix Jones. Und seine Krankenversicherung. **MO**

TERMIN 11.1.2011 PREIS 50 Euro (13 Euro/Monat) USK ab 12 Jahren

## DC Universe Online Online Rollenspiel

**Publisher** Sony Online Entertainment  
**Entwickler** Warner Bros.  
**Sprache** Deutsch, Englisch  
**Ausstattung** DVD-Box, 1 DVD, 20 Seiten Handbuch  
**Kopierschutz** Online-Anmeldung (Sony Station)

---

**GENRE-CHECK** ONLINE-ROLLENSPIEL

»Das anfangs chaotische Kampfsystem glänzt erst zum Ende hin mit taktischer Tiefe.«

SPIELSTIL	Kampf	Dialoge/Rätsel
CHARAKTER	simpel	komplex
FREIHEIT	linear	offene Welt
KÄMPFE	Action	Taktik
HANDLUNG	einfach	komplex

---

**GRAFIK**

- knallige Kampfeffekte
- schickes Cape- und Stoff-Geffalter
- coole Kampf-Animationen
- mit VSync auf 30 Frames pro Sekunde begrenzt

**SOUND**

- charakteristische Hintergrundmusik
- tolle Sprecher
- komplett vertont
- teilweise Tonaussetzer

**BALANCE**

- gutes Tutorial
- taktisches Endspiel
- Zusammenspiel in der Gruppe erst spät nötig
- schlechte Rollenerklärung

**ATMOSPÄRE**

- häufige, gut gezeichnete Comic-Zwischensequenzen
- bekannte Schauplätze
- liebvolle Details
- Bedrohung durch Invasion kaum spürbar

**BEDIENUNG**

- voll mit dem Gamepad ... mäßig mit Tastatur
- unübersichtliche Menüs
- kaum Tooltips mangels Mauszeiger
- Chatsystem unpraktisch
- Liga-Menüs defekt

**UMFANG**

- unterschiedliche Aufgabenziele und Vertonung für Helden und Schurken
- riesiges Gotham und Metropolis
- unzählige Kostüm- und Waffenstile
- Erfolge und Sammelgegenstände

**QUESTS / HANDLUNG**

- Instanzen für beide Fraktionen fast identisch
- bisher für Raid-Spieler noch zu wenige Inhalte
- insgesamt zu wenige Quest-Alternativen

**CHARAKTERSYSTEM**

- viele Questreihen mit langer Story
- alle Quests komplett mit Sprachausgabe
- spannende Mini-Instanzen
- überwiegend Sammel/Töte-Aufgaben

**KAMPFSYSTEM**

- vier unterschiedliche Rollen
- viele Superkräfte & Kombinationsmöglichkeiten
- Levelaufstiege nur durch Quests
- keine separaten Talentbäume für Spezialistenrolle

**ITEMS**

- Action-Kämpfe mit Schlagkombos
- aktives Blocken und Ausweichen
- keine Setboni auf Sets
- keine von Spielern erstellte oder verbesserbare Gegenstände

7/10

**76**

**Cooler Helden-MMO mit mäßiger Bedienung.**

**SPIELSPASS**

Preis/Leistung: Sehr gut

ANSPRUCH: EINSTIEGER

PROFIS

MINIMUM: Intel 3,0 GHz, AMD X2 3000+, GeForce 7800 GTX, 1,0 GB RAM, 30 GB Festplatte

STANDARD: Pentium D A64 X2 3500+, Radeon HD 2600, 2,0 GB RAM, 30 GB Festplatte

OPTIMUM: Intel Core 3,0 GHz, AMD X2 5000+, GeForce 8800 GTX, 4,0 GB RAM, 100 GB Festplatte

SPIELZEIT: 80 Stunden



Im spannenden Tutorial werden Helden von **Superman** unterstützt.