

Need for Speed 11: Autos wie den Mazda RX7 sollen Sie komplett zerlegen können.



Need for Speed Pro Street

► Genre: Rennspiel ► Termin: 4. Quartal 2007 ► Entwickler: EA Black Box / EA
► Status: zu 50% fertig ► gamestar.de: Quicklink 3938 ► Potenzial: –

Angeschaut

Die Rennspiel-Serie geht in die elfte Runde – und bekommt endlich ein Schadensmodell und ein frisches Szenario spendiert.

Es dauert meist nicht lang, bis nach dem Erscheinen eines Need for Speed-Spiels eine Fort-

setzung angekündigt wird. So hat es Ende Mai wenig überrascht, dass Electronic Arts die Arbeiten an **Need for Speed: Pro Street** offiziell bestätigt hat, obwohl der Vorgänger **Carbon** erst vor einem halben Jahr in die Läden kam. Der Entwickler EA Black Box (**Need for**

Speed: Most Wanted) nimmt Abstand von den illegalen Straßrennen. Stattdessen sollen die Turniere auf abgegrenzten Strecken an Rennwochenenden stattfinden – ähnlich wie im kommenden **Juiced 2**. Zum Fuhrpark ist bislang nichts bekannt. Dem ers-

ten Trailer nach dürfen Sie die Autos jedoch erstmals seit **Need for Speed: Porsche** (2000) wieder zerlegen – dem aufwändigen Schadensmodell sei Dank. Dieses setzt die Unfälle nicht nur optisch schick in Szene, sondern soll sich auch in der Fahrphysik spürbar auswirken.

Das serientypische Tuning rückt in **NFS: Pro Street** noch mehr in den Vordergrund: Die in **Carbon** eingeführte Autosculpt-Funktion wird erweitert, sodass Sie spezielle Autoteile wie Seitenschürzen, Motorhauben oder Heckspoiler mit Hilfe mehrerer Schieberegler noch besser Ihren persönlichen Vorstellungen anpassen können. Ob sich die Schrauberei positiv auf die Aerodynamik auswirkt, dürfen Sie anschließend im virtuellen Windkanal testen. Von einer knallharten Rennsimulation à la **GTR** wird **Need for Speed** aber nach wie vor weit entfernt sein. Zu guter Letzt überarbeitet das Team die Grafiken und baut neue Staub- und Raucheffekte ein. Einen Erscheinungstermin gibt es zwar bislang nicht, wir rechnen jedoch damit, dass Electronic Arts die Edelaserei zum Weihnachtsgeschäft in die Regale stellt. **DM**



Die Studentin **Samantha Everett** ist eine der beiden spielbaren Personen.

Gray Matter

Angeschaut

► Genre: Adventure ► Termin: 1. Quartal 2008
► Hersteller: Tonuzaba / Anaconda ► Status: zu 40% fertig
► gamestar.de: Quicklink 3957 ► Potenzial: –

Die Adventure-Veteranin **Jane Jensen** baut ein mysteriöses Haus.

Im englischen Landsitz Dread Hill haust der Neurobiologe Dr. David Styles, der seit dem Tod seiner Frau ein Einsiedlerdasein führt. An seine Pforte klopft die junge **Samantha Everett** – die Straßengöre sucht nach Arbeit. Styles nimmt sie als Assistentin auf. An der Universität von Oxford soll Sam sechs Freiwillige für ein

Experiment aufreiben. Das scheint nicht so zu laufen wie geplant: Mysteriöse Dinge fallen vor, und Dr. Styles erhält Besuch von seiner verstorbenen Frau...

Gray Matter wird ein äußerst klassisches Point-and-Click-Adventure mit Krimi- und Mystery-Einschlag. Für die Handlung und die Rätsel zeichnet **Jane Jensen** verantwortlich; die Amerikanerin erschuf in den 90er-Jahren die **Gabriel Knight**-Adventures. **CS**

Combat Mission Shock Force

Angepielt

► Genre: Strategiespiel ► Termin: 27.7.2007 ► Entwickler: Battlefront
► Status: zu 95% fertig ► gamestar.de: Quicklink 3985 ► Potenzial: Gut

Die Profi-Taktikspiel-Reihe führt nun moderne Kriege.

Das kleine Entwicklerteam Battlefront hat dem 2. Weltkriegszenario nach drei Teilen den Rücken gekehrt und simuliert einen fiktiven Konflikt zwischen den USA und Syrien im Jahr 2008. So kommt in dem realistischen Taktikspiel modernes Kriegsgeschütz wie etwa amerikanische Stryker-Schützenpanzer zum Einsatz. Das gute Rundenkonzept der Vorgänger ist geblieben. Sie und ihr Gegner planen die Züge gleichzeitig, das Programm führt dann die Kommandos eine Minute lang aus – ohne Eingreifmöglichkeiten für Sie. Neuerdings befehlen Sie Ihre Einheiten wahlweise auch in Echtzeit durch die semi-dynamische US-Kampagne. Die Grafik hat sich im Vergleich mit den Vorgängern durchaus verbessert, die

von Grund auf neu entwickelte Engine hält allerdings nicht mit aktuellen Strategie-Titeln mit. Dafür bietet **Combat Mission: Shock Force** einen Realismus-Grad, der von keinem anderen Strategiespiel erreicht wird. Das verbreitete Stein-Schere-Papier-Prinzip wird deutlich übertroffen. Nur echte militärische Taktiken führen zum Sieg. Für Strategie-Profis ein echter Geheimtipp. **AB**



Stryker und Infanterie beschließen Stellungen.



So sind Sie zwar extrem gut getarnt, werden aber eventuell mit einer **Topfpflanze** verwechselt.



In kinoreifen Zwischensequenzen sollen Ihnen die **Charaktere** näher gebracht werden.

Call of Duty 4 Angeschaut

► Genre: **Ego-Shooter** ► Termin: **4. Quartal 2007**
 ► Hersteller: **Infinity Ward / Activision** ► Status: **zu 80% fertig**
 ► gamestar.de: **Quicklink 4000** ► Potenzial: **-**

Die Call of Duty-Reihe kehrt zurück auf den PC! So schön und atmosphärisch wie nie – und mit Helden zum Mitfiebern.

Ein **Call of Duty** ohne Zweiter Weltkrieg? Ja, jubeln die Entwickler von Infinity Ward, denn dann können wir endlich machen, was wir wollen – zum Beispiel uns einen eigenen Krieg ausdenken! Und so siedeln sie den vierten Teil der Action-Serie in einem fiktiven Konflikt zwischen fiesen Terroristen und guten Westmächten (England, USA) an. Der Oberbösewicht ist Russe, der Zweitböseste wohnt, wen wundert's, im Nahen Osten. Der Spieler nimmt aus der Ego-Perspektive an Einsätzen britischer und amerikanischer Elitetruppen teil. Gekämpft wird mit Waffen nach realen Vorbildern auf

Schlachtfeldern in Russland sowie im Mittleren und Nahen Osten. Ob dabei Vehikel gesteuert werden dürfen, ist noch unklar, wir tippen mal auf: na klar. Neben der schicken Grafikkarte (Normal Maps, Self Shadowing, Unschärfeeffekte), werden vor allem die Charaktere im Mittelpunkt von **Call of Duty 4: Modern Warfare** stehen. Persönliche Geschichten sollen Thriller-Atmosphäre wie etwa in der US-Serie **24** schaffen.

Ein bisschen mehr Mut hätten wir uns von Infinity Ward schon gewünscht. Kaum streift man das Design-Korsett des zweiten Weltkriegs ab, stülpt man sich schon das nächste über: Krieg-gegen-Terror-Szenarien gibt's ja auch schon ein paar, und die Regeln sind hier längst zementiert: Die Guten müssen gewinnen. MT



Hubschraubereinsätze im **Nahen Osten**: Ob Sie selbst den Heli steuern dürfen, steht noch nicht fest.



Everlight: In der Kaschemme treiben sich nachts zwielichtige Gestalten herum.

Everlight

Angeschaut

► Genre: **Adventure** ► Termin: **31.8.2007**
 ► Hersteller: **Silver Style / The Games Company** ► Status: **zu 75% fertig**
 ► gamestar.de: **Quicklink 3966** ► Potenzial: **-**

Kerzenmagie, Schizophrenie, eine mehr als kecke Elfe und Tag- und Nachtwechsel. Everlight will mit originellen Ideen Schwung ins Adventure-Genre bringen.

Während die meisten Menschen misstrauisch würden, sollten sie beim Hütchenspiel statt des Hütchens mit der Murmel eines mit Flamme suchen, wundert sich der etwas weltfremde Melvin im Point and Click-Adventure **Everlight** von The Games Company nicht einmal. Schließlich gehen in Melvins Welt weit merkwürdigere Dinge vor. So findet sich der Träumer, nachdem er die Flamme entdeckt hat, in einer verschrobene Fantasy-Welt wieder. Die soll er in fünf Kapiteln erkunden, um das Geheimnis der Kerzenmagie zu lüften. Stets dabei: die ebenso kleine wie freche Elfe Fenny, die sich bereits zu Beginn des Abenteuers an Melvins Fersen heftet und den Spielverlauf kommentiert. Zwar meist in Form von witzigen Sticheleien, aber ab und zu ist auch ein hilfreicher Tipp dabei. Das schafft eine ganz andere Atmosphäre als die oft recht merkwürdigen Selbstgespräche typischer Adventure-Protagonisten.

Tag und Nacht

Das Hauptmerkmal von **Everlight** sind allerdings Tageswechsel und Zeitreise-Rätsel, die in den besten Momenten entfernt an das Adventure-Urgestein **Day of the Tentacle** erinnern. Während die

Zeitreisen in die Story eingebunden und somit linear sind, können Sie Tag- und Nachtwechsel jederzeit herbeiführen. Die Einwohner des Kleinstädtchens führen dabei ein amüsantes Doppelleben: So mutiert ein tagsüber tugendhafter Schmied des Nachts zum hemmungslosen Glücksspieler, dem wir beim Hütchenspiel das Gold aus der Tasche ziehen müssen. Da er seine Schmiedearbeiten aber so gut erledigt, dass den Leuten nichts mehr zerbricht, hat er weder Aufträge noch Geld. Also müssen wir ihm erst einmal einen Job besorgen. Solche Situationen führen zu witzigen Dialogen, die genauso wie die Rätsel mit einer guten Prise schwarzem Humor gewürzt sind.

Der **Everlight**-Entwickler Silver Style hat zuletzt **Simon the Sorcerer 4** programmiert und verwendet hier die gleiche Engine. Und sollte eine Kopfnuss mal zu schwer zu knacken sein, gibt es auch hier dreifach gestaffelte Tipps und eine Schnellklickfunktion zum Schauplatzwechsel. Im Gegensatz zum chaotischen Simon werden die Gespräche aber nun mit lippensynchronen Dialogen und mehr Nahaufnahmen der Charaktere lebendiger präsentiert. Die Hintergründe sind detaillierter und stimmiger, auch wenn sie in unserer Version noch etwas leblos wirkten. Silver Style verspricht aber, die Landschaft mit vielen kleinen Animationen bis zum Release noch so richtig zum Leben zu erwecken. AP

Tom Clancy's **Endwar** Angeschaut

► Genre: **Echtzeit-Strategie** ► Termin: **1. Quartal 2008**
 ► Entwickler: **Ubisoft Shanghai / Ubisoft** ► Status: **zu 50% fertig**
 ► gamestar.de: **Quicklink 3999** ► Potenzial: –

Im Jahr 2020 gehen die Öreserven zur Neige. Und die Hightech-Armeen der Supermächte liefern sich harte Schlachten um die wenigen übrigen Ressourcen.

Ein Hightech-Krieg in der nahen Zukunft, ausgefochten von ultramodernen Armeen, mit dem

Ziel, die letzten Öreserven zu sichern. Das Echtzeit-Strategiespiel **Endwar**, inspiriert von den bekannten Tom-Clancy-Romanen, versetzt Sie in eine erschreckend realistische Zukunft, ohne dabei auf Science-Fiction-Elemente zurück zu greifen. Jegliche Technik im Spiel basiert auf der Weiter-



Zwischen den Gefechten planen Sie in der **Weltübersicht** Ihre Vorgehensweise.



Die Kameraperspektive von **Endwar** geht bis auf den Truppenlevel – und erinnert an einen Taktik-Shooter.

entwicklung von Erfindungen, die es heutzutage bereits gibt.

Das eigentliche Spiel läuft auf drei Ebenen ab: Es gibt eine globale Übersicht, fast wie in den **Total War**-Titeln, eine Schlachtenansicht, wie man sie etwa aus **Command & Conquer 3** kennt und eine Nahperspektive, die die Intensität eines **Ghost Recon Advanced Warfighter** einfangen soll.

Da **Endwar** auch auf Konsolen erscheinen soll, hat sich das Ubisoft-Team viele Gedanken um die Steuerung gemacht und ein System entwickelt, mit dem der Spie-

ler seine Truppen angeblich komplett über gesprochene Kommandos steuern kann. Zusätzlich gibt es eine normale Bedienung.

Außerdem plant Ubisoft einen bahnbrechenden Multiplayer-Modus: Ähnlich wie bei Online-Rollenspielen soll es eine beständige Welt geben, einen ewig andauernden Krieg, Ihre Multiplayer-Schlachten sind ein Teil davon. Wann immer Sie online gehen, können Sie die sich verschiebenden Frontlinien beobachten, die aus den Matches Tausender Spieler berechnet werden. GUN

Sim City **Societies** Angeschaut

► Genre: **Aufbauspiel** ► Termin: **November 2007**
 ► Hersteller: **Tilted Mill / Electronic Arts** ► Status: **zu 70% fertig**
 ► gamestar.de: **Quicklink 3995** ► Potenzial: –



Sim City Societies simuliert wie seine Vorgänger immer noch Großstädte – die entwickeln sich jetzt aber in Abhängigkeit davon, welche Art von Menschen in ihnen leben.

Die Stadtbau-Simulation verändert sich – weg von den Häusern, hin zu den Einwohnern.

Einst war die **Sim City**-Reihe eine dichtbebaute Metropole, seit vier Jahren ist jedoch kein Gebäude mehr dazugekommen. Mitte Juni hat Electronic Arts nun ei-

nen fünften Serienteil enthüllt. Überraschung Nummer 1: Das Spiel wird zum ersten Mal nicht vom hauseigenen Studio Maxis gemauert, sondern von Tilted Mill (**Caesar 4**). Überraschung Nummer 2: **Sim City Societies**, so der Titel, weicht ab von der reinen Häuslebau-Blaupause. Komplexere Elemente wie selbstgelegte Strom- und Wasserleitungen wurden abgerissen, stattdessen gießt Tilted Mill gesellschaftliche Strömungen in die Fundamente der Stadtsimulation. Durch soziale Entscheidungen sollen Sie den Grundstein dafür legen, ob Ihre Siedlung zur Überwachungsstadt, zum Künstlerparadies oder zur Goldgrube für Schwerreiche heranwächst. Deswegen trägt das Spiel auch nicht die Ziffer 5 im Titel, sondern eben den Begriff Societies – Gesellschaften. CS

Haze Angeschaut

► Genre: **Ego-Shooter** ► Termin: **Ende 2007**
 ► Entwickler: **Free Radical / Ubisoft** ► Status: **zu 80% fertig**
 ► gamestar.de: **Quicklink 4002** ► Potenzial: –

Ein Ego-Shooter mit schöner Grafik? Gut. Und einer wirklich neuen Idee? Noch besser.

Sie sind Mitglied einer Söldnerarmee in Diensten der Firma Mantel, die im Auftrag von Regierungen ganze Kriege führt. Ihre Geheimwaffe ist ein Stoff namens Nectar, der Ihre Sicht verbessert, Sie schneller macht und Ihnen eine Art sechsten Sinn verleiht. Zudem setzen Sie modernste Waffen ein und haben Fahrzeuge zur Verfügung. So ausgerüstet führen Sie in bunten Urwald-Levels »chirurgische Schläge« gegen Rebellen-truppen aus. Erstmal liegen also alle Vorteile auf Ihrer Seite. Doch das Nectar hat auch Nachteile – wenn es ausgeht, bekommen Sie Entzugserscheinungen, werden wirr und desorientiert. Das alles ist nett, aber noch nichts Bahnbrechendes. Wirklich cool ist aber eine andere Idee, die wir so noch

nie gesehen haben: Anfangs schießen Sie dauernd Nectar ein, ballern sich durch die Gegend, und alles ist hübsch bunt. Und erstaunlich wenig brutal für einen Shooter. Doch irgendwann geht Ihnen die Droge aus – und plötzlich wird die Grafik realistischer, die Feinde schreien, wenn sie getroffen werden. Und fallen nicht mehr einfach um, sondern gehen blutend zu Boden und verenden. Offenbar hat Ihnen die Firma Mantel die Welt einen Hauch zu schön dargestellt. Vielleicht sollten Sie die Seiten wechseln... GUN



Wenn Sie die **Kampfdroge** einsetzen, verschwimmt die Sicht.