

ACTION



Gerade das Action-Genre zeigte den neuen Monster-Konsolen von Microsoft, Sony und Nintendo und den dazugehörigen Titeln auf der E3 die Zähne. Allen anderen Spielen voran natürlich **Crysis**, das ausschließlich für den PC erscheinen wird – da lacht das Computerspieler-Herz. Ein paar Programme später folgte leichte Ernüchterung: Für unseren Geschmack verwenden zu viele Titel die Unreal Engine 3. Sicher, die kann eine Menge, aber die Spiele ähneln sich in der Optik. **Parabellum**, ein Team-Shooter aus Deutschland vom noch unbekannten Team Acony, gehört auch zur Riege der Unreal-Engine-3-Spiele. Leider gibt es noch keine Bilder zum Titel. Immerhin: Die Macher haben einen ganzen Schwung cleverer Ideen in petto, über die wir aber noch nichts verraten dürfen.

Viele Programme werden sowohl für die Next-Gen-Konsolen als auch für den PC entwickelt. Weil auf der E3 in der Regel beide Versionen gezeigt wurden, fiel besonders ins Auge, dass die Farben in den Konsolen-Varianten stets ein bisschen satter ausfallen – was der Optik durch die Bank gut tut. Nehmen die Designer an, PC-Spieler hätten es gerne realistisch gedeckter? Wir wünschen uns auch strahlende Farben.

Besonderheiten von der E3 gibt es nur zweierlei zu vermelden: zum einen **Bioshock**. Dank Irrational Games wird die Action wieder intelligent und erzählt Geschichten abseits von Aliens und Terroristen. Zum anderen ist da **Stalker**, das heißt erwartete und hoffentlich nicht minder intelligente Mega-Werk. Das gab es mal wieder in Bewegung zu sehen. Und zwar so gut, dass wir an den Termin Anfang 2007 glauben. **PET**

NEU Auf der E3 2006 erstmals gezeigt oder spielbar **S.XX** Preview im Heft auf Seite XX
Video auf DVD **Exxx** Webcode für weitere Infos, eingeben auf www.gamestar.de



1. CRYSIS

► S.76



Darum geht's: Aliens sind auf einer Tropeninsel gelandet. Nordkorea hat einen Schutzwall um das Eiland errichtet, die Kommunisten wollen sich die Technik der Besucher unter den Nagel reißen. Die Amerikaner finden das nicht schön und schicken Sie als Superagent los, um die Lage auszukundschaften. Die Außerirdischen erweisen sich dabei schnell als unfreundlich. Zudem haben sie einen Hang zu Kälte und legen die Insel auf Eis.



Das ist neu: **Crysis** hebt die Grafik im Action-Bereich in neue Dimensionen. Nie zuvor war Wald so waldig, Schatten so schattig und Schnee so schneelig. Und die menschlichen Gegner sehen aus wie Menschen. Kaum ein NPC (Nicht-Spieler-Charakter) gleicht dem anderen. **E164**

PROGNOSE: Selbst wenn der Entwickler Crytek alles andere aus dem Spiel entfernt und daraus nur eine Dschungel- und Schneelandschafts-Simulation macht, kommt am Ende ein Hit dabei raus. Viel wahrscheinlicher ist aber, dass die Entwickler in die umwerfende Optik noch fies-clevere Gegner packen. Dass sie das können, haben sie mit *Far Cry* bewiesen.

Entwickler: **Crytek**

Termin: **Anfang 2007**

2. STALKER

► S.42



Darum geht's: 2016 erschüttert eine Explosion die Gegend um den 1986 havarierten Reaktor von Tschernobyl. Das Gebiet wird verstrahlt, schreckliche Mutationen treten auf. Jahre nach der Explosion begeben sich zahlreiche Plünderer in die Zone; Sie sind einer von ihnen. Und Sie kommen am Ende des Spiels hinter das Geheimnis der Verstrahlung.

Das ist neu: GSC und THQ haben einige der seit Jahren angekündigten Spielelemente entfernt. So werden Sie im fertigen Spiel nicht mehr schlafen und essen müssen, um in der Zone zu überleben. **E165**



PROGNOSE: Trotz der gestrichenen Elemente glauben wir noch immer stark an den Titel. Mehr noch: Das entfallene Mikro-Management macht das Programm am Ende vielleicht sogar zugänglicher und somit besser spielbar. Zudem ist es ein sicheres Zeichen, dass die Entwickler tatsächlich endlich fertig werden wollen. Lang genug hat es ja gedauert.

Entwickler: **GSC Game World**

Termin: **1. Quartal 2007**

3. BIOSHOCK

NEU

► S.72

Darum geht's: Die Unterwasserstation Rapture sollte ein Paradies für auserwählte Menschen werden. Jetzt marodieren Mutanten durch die Gänge. Irgendwas ist furchtbar schief gegangen. Was, das erzählt **Bioshock**.

Das ist neu: Der inoffizielle Nachfolger zu **System Shock 2** war die Action-Überraschung der Messe. Denn das Spiel verbindet nicht nur Shooter und Rollenspiel samt brillanter Atmosphäre; es sieht auch noch blendend aus. Zudem ist die Geschichte so wunderbar bizzar und somit unverbraucht, dass der Titel allein deshalb schon einen Blick wert sein wird. **E166**



PROGNOSE: **Bioshock** ist aus dem Stand einer der ganz großen Hoffnungsträger für intelligente Actionspiele. Was wir an coolen Ideen gesehen haben, reicht für drei Spiele. Ungewöhnlich, aber hochspannend: das beklemmende Unterwasser-Szenario. Details zum Erbe von *System Shock 2* lesen Sie in unserer ausführlichen Preview.

Entwickler: **Irrational Games**

Termin: **2007**

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

Darum geht's: reines Multiplayer-Spiel, in dem die Strogg gegen Menschen antreten. Die Teams müssen nach und nach die Areal der Gegnemannschaft erobern.

Das ist neu: Die Klassen der beiden Seiten entsprechen sich nicht eins zu eins. So haben nur die Strogg den Infiltrator, der sich als menschlicher Soldat tarnen kann. Gut und einfach: Sobald sich etwa ein Engineer einem kaputten Vehi-

kel nähert, erscheint ein Icon auf dem Monitor. Das zeigt, dass es was zu reparieren gibt. Dann reicht ein Druck auf eine Taste. Anwählen des Schraubenschlüssels entfällt. **E167**



PROGNOSE: Kein Echtwelt-Krieg, keine gespiegelten Teams, auf wenige Punkte zentrierte Kämpfe. Das klingt nach Abwechslung und einer Menge Action. Wir freuen uns darauf!

Splash Damage Termin: **4. Quartal 2006**



UNREAL TOURNAMENT 2007

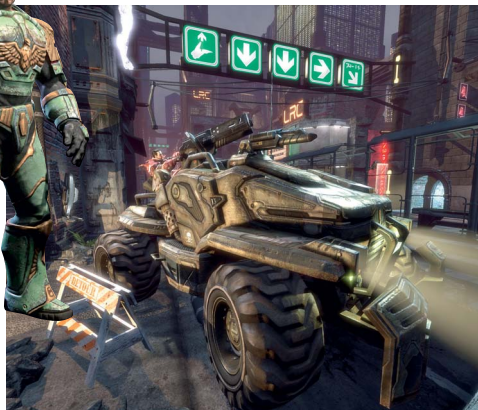
➤ 5.66 **Darum geht's:** Brillante Team-Action in altbewährter Unreal Tournament-Mannier. Wie immer verpackt Epic die Schlachtfelder bei jeder frischen Version in neue Grafikpracht.

Das ist neu: Im Warfare-Modus treten die Axons gegen Necris-Aliens an – auf Karten mit teilweise zerstörbarem Terrain. Jede Mannschaft hat andere Aufgaben – etwa die Sprengung eines Gebäudes. Der neue »Power Orb«, eine Kugel, schaltet stationäre Geschütze frei. Wer entfernt von der Schlacht ins Spiel eintritt, schnallt sich ein Hoverboard um und saust zur Ballerei. Schießen ist dabei nicht möglich. **E168**



PROGNOSE: Never touch a running system! – Verändere nie ein funktionierendes System. Ein bisschen haben die Entwickler am Spiel geschraubt, aber gut, wie es scheint.

Entwickler: Epic Termin: **1. Quartal 2007**



PREY

Darum geht's: Aliens überfallen die Erde und entführen die Freundin und den Opa des Indianer-Helden Tommy. Naja...

Das ist neu: Dank Indianerfähigkeiten verlässt Tommys Geist seinen Körper, um sonst unerreichbare Schalter umzulegen. Per »Wall Walk« laufen Sie Wände hoch. Der Held stirbt nicht, er landet lediglich in einer Geisterwelt, von der Sie sich wieder ins Leben ballern. Ein Falke begleitet Tommy und weist auf Schalter und Verstecke hin. Und, und, und... **E169**



PROGNOSE: Selten braucht man beim Ballern so viel Hirn. Und selten stecken Entwickler so viele Einfälle in ein Spiel. Ob das Szenario greift und die Solo-Kampagne motiviert?

Entwickler: Human Head Termin: **Juli 2006**



STRANGLEHOLD



Darum geht's: John Woo, Meister des Actionkinos, steht Pate für die heiße Ballerei, wird darin doch die Geschichte seines Kinofilms **Hard Boiled** weiter erzählt. Held ist dementsprechend Inspektor Tequila, für den der Schauspieler Chow-Yun Fat Gesicht und Bewegungen lieh. Und im Tequila-Stil geht es darum, massenweise böse Buben zu erledigen.

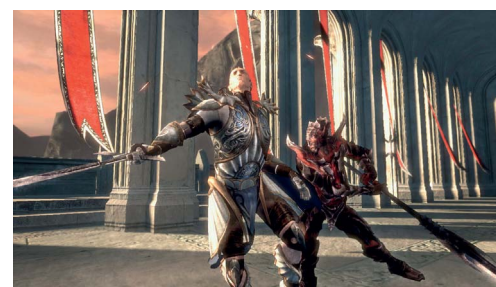
Das ist neu: Ähnlich wie in **Max Payne** steuern Sie Tequila mit mächtig coolen Bewegungen durch die Levels und schießen nicht nur die Gegner klein, sondern auch die Einrichtung der Schauplätze. Besonderheit: Tequila kann bis zu vier Special-Moves nutzen. Bei einem beispielsweise dreht er sich in Zeitlupe und schießt gleichzeitig aus seinen Pistolen. Dabei steigen die John-Woo-typischen Tauben auf. **E170**



PROGNOSE: Unkompliziertes Actionkino zum Nachspielen ist nie verkehrt. Das Spiel wird vor allem die begeistern, die Max Payne 1 und 2 mochten. Auch wenn es keine Mona Sax geben wird.

Entwickler: Midway Termin: **4. Quartal 2006**

ELVEON



NEU **Darum geht's:** Ein strahlender Elb schnetzelt sich mit Schwert, Lanze oder Messern durch andere, nicht ganz so strahlende Elben und fiese Monster. Gegnermassen soll es keine geben, stattdessen geschickte Widersacher, die Sie mit Attacken, Paraden, Finten und schicken Combos in minutenlange Duelle verwickeln.

Das ist neu: das Jugendschutzgesetz. Deshalb dürfte **Elveon** im Gegensatz zu zwei geistigen Vorgängern nicht auf dem Index landen. Ob und wie blutig das Spiel letztlich wird, hat das Entwicklerteam zwar noch nicht entschieden. Abgetrennte Körperteile müssen wir aber nicht wirklich haben. **E171**



PROGNOSE: Endlich mal wieder ein Action-Rollenspiel ohne wildes Geklicke, sondern mit Schwertkämpfe wie in Jedi Academy. Das Ganze sieht dank Unreal-Engine auch noch toll aus.

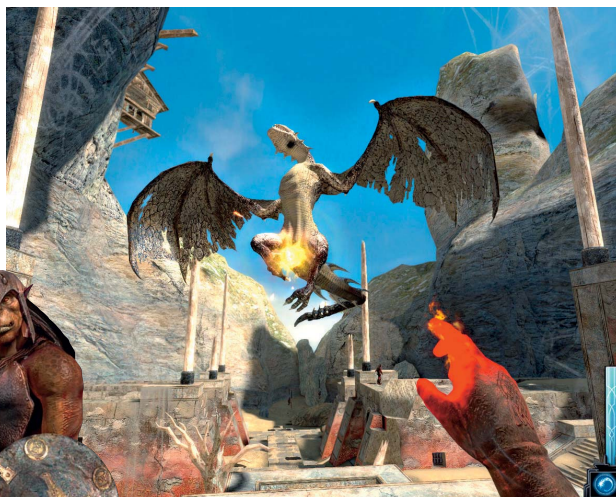
Entwickler: 10tacle Termin: **2. Quartal 2007**

DARK MESSIAH



Darum geht's: Sie beginnen das Abenteuer als kleiner Laufbursche, merken aber bald, dass mit Ihnen was Außergewöhnliches los ist: Als Auserwählter nämlich müssen Sie ein magisches Reich vor dem Verderben durch den Dark Messiah bewahren. Das klingt reichlich schnarbig und abgekaut, steht aber im Kontrast zur ausgefeilten Spielmechanik, die für ein Fantasy-Actionspiel ungemein abwechslungsreich ist.

Das ist neu: Auf Basis der Source-Engine gibt uns der Entwickler Arkane aus Lyon in Frankreich Physikunterricht. Zwar können Sie die meisten Gegner in **Dark Messiah of Might & Magic** auch völlig normal mit Schwert, Dolch oder Magie erledigen, spaßiger ist es aber, die Umgebung einzusetzen. So lösen Sie etwa im richtigen Moment ein Holzbündel, das an einem Seil hängt, und zwingen damit einen Zyklopen in die Knie, dem Sie dann noch das Schwert ins Auge pieksen müssen. Oder Sie



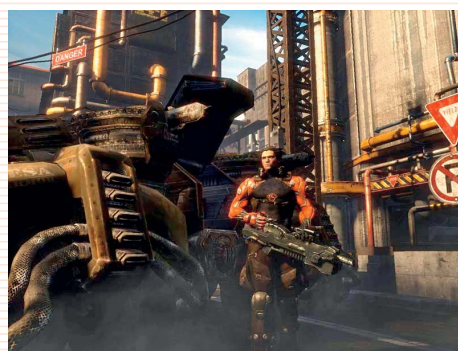
legen einen Eisteppich, auf dem heran nahende Gegner einfach ausrutschen und benommen und wehrlos liegen bleiben. Von derartigen Möglichkeiten wimmelt es in den Levels des Fantasy-Spiels nur so. **E172**



PROGNOSE Für uns ist **Dark Messiah** einer der spannendsten Actiontitel des Jahres. Die Mischung aus Fantasy-Welt, exzellenter Grafik und cleverem Design verspricht großen Spaß.

Entwickler: **Arkane** Termin: **September 2006**

HUXLEY



Am Stand des koreanischen Newcomers Webzen gab es neben dem Online-Rollenspiel **Soul of the Ultimate Nation** (kurz: **SUN**) die optisch ansprechende Massenballerei **Huxley** auszuprobieren. In einer postapokalyptischen Welt schießen Sie auf bis zu 5.000 Mitspieler. Obwohl auf der Messe nur rund 40 Rechner vernetzt waren, arteten die Matches in übles Geholze aus. Klar, mit wild zusammen gewürfelten Kameraden ist koordiniertes Vorgehen trotz Headset schwierig, zudem fehlt es **Huxley** noch an ordnenden Elementen wie einer vernünftigen Teamverwaltung oder einem Commander-Modus. Das kann aber alles noch kommen, schließlich will Webzen **Huxley** erst 2007 veröffentlichen. Im fertigen Spiel soll es dann auch richtige Quests und Nichtspieler-Charaktere geben, in der E3-Version war davon noch nichts zu sehen. **E179**

BATTLEFIELD 2142



Darum geht's: Die bewährten **Battlefield**-Kämpfe finden im neuesten Teil der Serie mit Sci-Fi-Gerät wie riesigen Mechs oder auf schwebenden Landungsschiffen statt.

Das ist neu: Im Titan-Modus geht es nicht um Flaggen, sondern um die Zerstörung des gegnerischen Mutterschiffs, das über der Karte schwebt. Um den feindlichen fliegenden Koloss zu knacken, müssen erst diverse Schutzmechanismen lahm gelegt werden. Dann können Sie sich auf die Landeplattform des Giganten katapultieren und ins Innere vordringen, um dort zunächst mehrere Terminals zu schrotten. Erst dann öffnet sich die Tür zum Herz des Schiffs. Praktisch gerade in den engen Gängen der fliegenden Festung: Der Engineer kann, hat er genug Punkte im Kampf gesammelt, stationäre Geschütze aufbauen kann (vergleichbar mit den Sentry-Guns in **Team Fortress Classic**). Auch im Titan-Modus wird es das aus **Battlefield 2** bekannte Squad-System geben. Jedoch ist das auf den Karten eher unwichtig, weil der Kampf zentrierter abläuft und sich nicht auf zig Flaggenpunkte verteilt. **E181**



PROGNOSE Battlefield, die unendlichste. Zwischen den einzelnen Titeln liegt nur noch ein Wimpernschlag, in Entwicklungszeit gemessen. Ob das der Serie gut tut, wagen wir zu bezweifeln. Wir bezweifeln auch, dass der Titan-Modus, den es so ähnlich bereits in Tribes gab, Spieler von Battlefield 2 abziehen kann.

Entwickler: **Digital Illusions**

Termin: **4. Quartal 2006**

BROTHERS IN ARMS 3

Darum geht's: Dieses Mal ist es die Operation Market Garden, die die Soldaten Hartsock und Baker mit ihren Teams absolvieren müssen. Wie in den Vorgängern schlüpfen Sie dabei in die Rollen der Helden und steuern Ihre Kameraden über Markierungen durch die Schlachten.

Was ist neu: **Brothers in Arms 3** sieht dank Unreal Engine 3 unfassbar realistisch aus, die Stimmung wird durch Script-Events noch dichter. Das Gezeigte deutet an, dass Gearbox mit Teil 3 nun das schafft, was schon für die Vorgänger geplant war: die Geschichte so echt wie möglich wirken zu lassen. Spielerisch neu: Sie lenken bis zu drei Teams gleichzeitig. **E173**



PROGNOSE Gearbox könnte den Kniff hinbekommen, den Zweiten Weltkrieg nicht nur als Ballerbude à la Call of Duty 2 daherkommen zu lassen. Vielleicht dürfen wir hier das erste Spiel erwarten, dass sich angemessen mit dem Thema auseinandersetzt. Vielleicht wird es aber auch zu echt für ein Spiel.

Entwickler: **Gearbox**

Termin: **1. Quartal 2007**

SPLINTER CELL 4

Darum geht's: Agent Fisher, vom Leben enttäuscht, nimmt den Auftrag an, als Undercover-Mann einer Terroristengruppe beizutreten. Vorderründig arbeitet er für die Bösen, spitzelt aber für die NSA, die National Security Agency.

Was ist neu: Sam arbeitet gleichzeitig für zwei Seiten. Die Aufträge der Terroristen sind oberflächlich. So muss er etwa in einer Mission einen Kollegen ausschalten. Tut er es nicht, fällt vielleicht seine Deckung. Neben diesen großen Gewissensfragen gibt es kleinere, in denen Sie entscheiden müssen, ob Sie geradlinig das Auftragsziel anstreben oder Gefahr in Kauf nehmen, um Menschen zu retten. **E174**



PROGNOSE Splinter Cell: Double Agent hebt die Agenten-Mär auf ein neues Level. Sam wird menschlicher, er ist nicht mehr nur der Mann im schwarzen Latexdress. Das tut der ein bisschen angestaubten Serie sicher gut. Die Vorgänger waren zwar allesamt brillant, aber austauschbar.

Entwickler: **Ubisoft Shanghai**

Termin: **4. Quartal 2006**

STAR TREK LEGACY

NEU Darum geht's: Mad Doc hat die ultimative Star Trek-Lizenz gekauft, von der Archer-Enterprise über Kirk und Picard bis Deep Space 9 samt Voyager soll alles in **Star Trek Legacy** vorkommen. Das Spiel wird ein »Weltraum-Taktik-Shooter mit Strategie-Elementen«. Soll heißen: Action-Ballern à la **Crimson Skies** oder **Blazing Angels** (nur eben im All) samt Taktik-Befehlen für die Freundschaften (»Defiant, greif' den Warbird an!«).

Das ist neu: Von verdienten Kommando-Punkten kaufen Sie Schiffe für Ihre Flotte und rüsten lieb gewonnene Rosstraumer Marke NCC-1701 auf Hightech-Niveau auf. **E175**



PROGNOSE: Tolle Lizenz, tolle Schiffe! Okay, das ist die halbe Miete für Trek-Fans. Aber die Kämpfe spielen sich noch träge. Und wie vereint die Handlung Archer und Janeway?

Entwickler: **Mad Doc** Termin: **3. Quartal 2006**



INFERNAL

NEU Darum geht's: Ryan Lennox ist Engel, zumindest steht das in seinem Arbeitsvertrag. Nun gut, ein richtiger Abgesandter Gottes ist er nicht, aber in der Welt von **Infernal** gibt's auch keine klassischen Flügelfiguren. Hier übernehmen zwei Agenturen die Arbeit von Himmel und Hölle, und Ryan arbeitet für die gute Seite – bis er gefeuert wird. Ryans Boss hat eigene Pläne: Er will eine Welt ohne Sünder und somit ohne Mitarbeiter der Hölle, denn dann kann die Himmel-Agentur ewigen Feierabend machen. Als reihenweise teuflische Bedienstete den Löffel abgeben, wendet sich die Höllen-Agentur an Lennox, der ohne Sünde auch nicht so recht leben mag. Als freier Mitarbeiter der Mächte der Finsternis kämpft er fortan für die gerechte, teuflische Sache.

Das ist neu: Ryan Lennox ist der Sam Fisher der Hölle, und Sie steuern ihn auch wie den Agenten: Er benutzt ebenfalls jede Menge Waffen und technische Gimmicks, aber spielt auch mit Feuerbällen, Zauberschilden, Teleportation oder Telemekinese. Heilen funktioniert konventionell über Medipacks oder über das Absaugen der Seelen besiegt Gegner. **E177**



PROGNOSE: Himmel, das klingt höllisch gut. Wenn das Spiel auch nur einen Hauch der Hintergrundgeschichte transportiert und Ryan so cool ist, wird **Infernal** ganz sicher ein Hit.

Entwickler: **Metropolis Software** Termin: **2007**

CALL OF JUAREZ



NEU Darum geht's: Im Western-Shooter wird ein junger Mann von einem Priester verfolgt. Sie spielen beide.

Das ist neu: Als Priester aus der Bibel zu rezitieren, hat seine Wirkung: Die Bösewichter halten inne und geben Ihnen die Zeit, sie aufs Korn zu nehmen. Als junger Mann auf der Flucht begeben Sie sich in die Ausbildung bei einem Indianer. Der schickt Sie auf Hasenjagd – mit Pfeil und Bogen. Beim Spannen der Sehne schaltet das Programm in Zeitlupe. **E176**



PROGNOSE: Western-Shooter gibt es zu wenige, gute noch weniger. **Call of Juarez** könnte ein guter werden. Wir schauen in den Osten, nach Polen, wo bei Techland der Wilde Westen entsteht.

Entwickler: **Techland** Termin: **Sommer 2006**

ARMED ASSAULT

2001 erschien mit **Operation Flashpoint** einer der innovativsten Taktik-Shooter. Drei völlig frei begehbare Inseln waren Schauplatz für einen fiktiven Krieg. So viel Freiheit und



Abwechslung hatte es bis dahin noch nie gegeben – und gibt es bis heute auch nur in den Addons. Mit **Armed Assault** soll im Oktober der Nachfolger erscheinen. Das Spiel dürfte indes nicht mehr werden als ein »Flashpoint 1.5«. Die Grafik wurde im Vergleich zu der von 2001 nur geringfügig verbessert. Neu und außergewöhnlich gut gelungen: die Animationen der Soldaten. Ebenfalls frisch sind die kleinen Nebenmissionen, die, sofern gelöst, die jeweilige Hauptaufgabe erleichtern. Zudem können Sie nun jederzeit zwischen Scharf-, Panzerschütze und normalem Soldat hin und her halten. Die Handlung wurde auf ein einzelnes Eiland verlegt. Das ist zwar 400 Quadratkilometer groß, unterscheidet sich aber nicht sehr von den drei Inseln aus dem Vorgänger. Bei der Präsentation auf der Messe haben uns die Verbesserungen nicht beeindruckt. Anhand einer Preview-Version überprüfen wir bis zur kommenden Ausgabe, ob **Armed Assault** die Faszination von **Flashpoint** ins Jahr 2006 transportieren kann. **E178**

VERMISST WURDEN...

Alan Wake

Letztes Jahr kippten Journalisten beim Anblick von **Alan Wake** reihenweise aus den Schuhen. Optik und Hintergrundgeschichte des neuen Spiels der **Max Payne**-Macher Remedy erinnern entfernt an die Kultserie **Twin Peaks** von David Lynch. Auf der diesjährigen E3 fehlte der Titel. Zur Messe gab es lediglich ein neues Video. Ein Publisher ist inzwischen gefunden: Microsoft wird den Titel in die Regale stellen – und zwar exklusiv für das kommende Betriebssystem Windows Vista und die Xbox 360.

Halo 2

Noch ein Titel, der exklusiv für Windows Vista erscheinen wird, fehlte auf der Messe: die PC-Version von **Halo 2**, dem Nachfolger zu Bungies Ringwelt-Shooter. Der hat auf der Xbox viele Spieler begeistert, allerdings bereits Ende 2004. Die Grafik dürfte demnach bis zum Erscheinen veraltet sein – außer, die Entwickler bauen die neuesten Techniken wie Shader 3.0 nachträglich ein. Einfacher und sinnvoller wäre es, das auf der Messe angekündigte **Halo 3** gleich für den PC zu portieren.

Half-Life 2: Episode One

Weil der Titel bereits am 1. Juni erscheint und der Name als Zugpferd genügen dürfte, hielt es Valve offenbar nicht für nötig, **Episode One**, das Addon zu **Half-Life 2**, auf der E3 zu zeigen. Der Entwickler aus Seattle war auf der Messe generell nicht vertreten – bis auf Projektmanager Eric Johnson, der aber nur dort war, um eine Rede zu halten. Dementsprechend gab's auch keinerlei Neuigkeiten zu **Team Fortress 2** – falls an dem Team-Shooter überhaupt noch gearbeitet werden sollte.