

ACTION-HITS



1.

GTA SAN ANDREAS

Rockstar North • 10. Juni 2005

Als CJ nach Los Santos zurückkehrt, liegt einiges im Argen: Gang-Größen sind zu drogensüchtigen Wracks verkommen, seine Homies genießen keinen Respekt mehr, und die Bräute der Gegend knutschen lieber mit der Konkurrenz. CJ wird das ändern, und Sie helfen ihm dabei. **GTA San Andreas** bleibt seinen Vorgängern treu, macht aber alles noch mal besser: Die Spielwelt ist rund viermal so groß wie in **Vice City**, es gibt noch mehr Abenteuer. Außerdem bringt Entwickler Rockstar eine Rollenspiel-Komponente ins Spiel: CJ wird fett, wenn er zu viel Fastfood isst, oder baut Muskeln auf, wenn er fleißig trainiert. Das steigert nicht nur Kampfkraft, sondern auch Sexappeal – damit punktet CJ

bei einer Krankenschwester, die ihn fortan umsonst heilt. Sollten Sie eine Mission verfehlen, können Sie im nächsten Versuch die Fahrt zum Auftraggeber überspringen. **E130**



Durch Las Venturas heizen wir auf dem Chopper.



Wenn Sie ein Auto aufmotzen, bringt das Sexappeal.

2.

BATTLEFIELD 2

Digital Illusions • 23. Juni 2005

Stolz führten uns die Entwickler von Digital Illusions den Commander-Modus von **Battlefield 2** vor. Als Befehlshaber stehen Ihnen darin neckische Dinge wie eine Satellitenkamera zur Verfügung, deren Spionage-Ergebnisse Sie per Stimme oder Chat an Ihre Teamleiter weiter geben. Was ferngelenkte Aufklärungsdrohnen erblicken, erscheint auf dem Radarschirm aller Mitstreiter. Artillerie schlägt und Nachschubabwürfe (Munition, Erste-Hilfe-Pakete) erklären sich von selbst.

Als Soldat auf dem Schlachtfeld verdienen Sie Medaillen – etwa für besonderes Können am Helikopter-Steuer. Zusätzlich sorgen Erfolge für einen Aufstieg im Rang. Der wird dann über Ihrer Spieler-Figur eingeblendet. Ein hö-

herer Rang taugt nicht nur zum Angeben, sondern hat einen ganz praktischen Nutzen: Mit jedem Aufstieg dürfen Sie ein neues Waffen-Kit frei schalten. Wie in **Counterstrike: Source**: Um an einer **Battlefield 2**-Schlacht teilnehmen zu können, müssen Sie sich an einem Haupt-Server mit Mail-Adresse und Passwort anmelden. Das dient nicht nur dem Kampf gegen Cheater und Raubkopierer. Denn Ihre Medaillen, Ihr Rang und die neue Knarren werden in einer riesigen Datenbank vermerkt und sind untrennbar mit Ihrem Login verbunden. Auf Allein-Spieler warten zehn Singleplayer-Karten und deutlich bessere Bots, für Online-Kämpfe stellt das Spiel zwölf Maps parat. In Größen für 16, 32 und 64 Spieler. **E123**



Vergebliche Mühe – das Gewehr nützt gegen den Panzer gar nichts.

3.

F.E.A.R.

Monolith • 4. Quartal 2005

Gehören Sie zu den Menschen, die erschrecken, wenn sie ein kleines Mädchen treffen? Zu den Menschen, die schreiend davon rennen, wenn das Mädchen ein rotes Kleid trägt? Nein? Werden Sie aber, wenn Sie **F.E.A.R.** (First Encounter Assault and Recon) kennen lernen. Wir haben den Horror-Shooter auf der E3 angespielt und uns für Sie gegurselt.

Zu Beginn erkunden wir ein menschenleeres Lagerhaus. Plötzlich flackern die Lichter, eine Glühbirne platzt. Kurzer Schreck, nix passiert. Kurz darauf stoßen wir auf eine Leiche, neben der ein Gewehr liegt. Wir heben es auf, drehen uns um. Und sehen aus dem Augenwinkel, wie ein Mädchen im roten Kleid um die Ecke huscht. Solche geskripteten Gruselmo-

mente gibt's in **F.E.A.R.** häufig, immer wieder sehen wir das Mädchen. Wie es uns aus der Ferne anstarrt. Wie es durch die Schatten schleicht. Oder wir hören, wie es lacht. Diese starke, lineare Inszenierung macht die Faszination von **F.E.A.R.** aus – wir hoffen allerdings, dass sich die Skriptereignisse nicht wie in **Doom 3** ständig wiederholen und langweilig werden. Sicher nicht langweilig werden die Gefechte gegen schlaue KI-Soldaten, die etwa Deckung suchen. Beim Ballern dürfen wir wie in **Max Payne 2** die Zeit verlangsamen. Trotz vieler grauer Wände sieht **F.E.A.R.** klasse aus, dank schicker Schatten und hoch aufgelöster Texturen. Wenn alle Levels so spannend sind wie unsere Demo-Mission, wird's daher ein Hit. **E132**



Die schlauren KI-Soldaten gehen bei Beschuss in Deckung.

Oh welch Freude, welch ein Horror! Grusel, Thriller, Mystery – das sind die großen Themen der kommenden Actionspiele. Das finden wir erfrischend angestaubt nach der Dominanz der Militär- und Kriegstitel in den letzten Jahren. Enttäuschend: Stalker wurde nicht gezeigt, EAs Der Pate ist schwach.

4. **QUAKE 4**

Raven Software • 4. Quartal 2005

Matthew Kane heißt der Held aus **Quake 4** und trägt als erster Protagonist eines **Quake**-Titels einen Namen. Nicht von ungefähr, soll der Nachfolger zu **Quake 2** storylastiger werden als die Vorgänger. Raven flucht Zwischensequenzen um den Hauptcharakter ein, NPCs werden Matthew mit Namen ansprechen. Logisch, dass es in **Quake 4** aber primär um Action geht. Klasse:



Der Kampf gegen die Strogg geht weiter.

Quake 4 kommt mit einem großen Multiplayer-Teil, nämlich einer grafisch viel und spielerisch leicht aufgemotzten Variante von **Quake 3: Arena**.

Ausführliche Preview auf Seite 60.

E202

5. **UNREAL TOURNAMENT 2007**

Epic Games • 2. Quartal 2006

Der Name sei noch ein Arbeitstitel, heißt es bei Epic Games, denn »Conquest« klingt wohl doch zu stark nach Ideenklau von **Battlefield 1942**. Wie sich der neue Spielmodus von **Unreal Tournament 2007** spielen soll, steht aber schon fest: Als Mischung von Assault und Onslaught, also als missionsbasierte Riesenschlacht mit Vehikeln. Die erste Karte war auf der E3 bereits zu sehen: eine Stadtkulisse bei Dämmerung, in der Lichteffekte spektakulär glitzerten. Definitiv eines der temporeichsten Action-Erlebnisse der Messe!



KI-Gegner sollen Persönlichkeit besitzen.

Ausführliche Preview auf Seite 70.

6. **CALL OF DUTY 2**

Infinity Ward • 4. Quartal 2005

Call of Duty 2 bietet wieder Spannung und Dramatik pur, allerdings in neuem Look. Wir staunen über einen Level: D-Day. Wir rasen als GI in einem Landungsboot an die Küste. Dem Nebemann wird übel, da schlagen schon die ersten Geschosse der Deutschen ein – überall Schreie, Explosionen, Tote. Im Kugelhagel erklimmen wir die feindbesetzten Klippen und erobern Bunker für Bunker. Die KI zeigt sich dabei verbessert, zudem soll es mehr Handlungsfreiheit innerhalb der Levels geben. Toll: die packende Atmosphäre; schade: keine Physik-Engine, kein Koop-Modus.



Der D-Day beängstigend realistisch simuliert.

Ausführliche Preview auf Seite 60.

E133

8. **PREY**

Human Head • 2006

Vor sieben Jahren stellte 3D Realms (**Duke Nukem Forever**) die Arbeit an **Prey** ein, nun übernimmt Entwickler Human Head den Titel. Und siehe da: 2006 wird's angeblich auch schon fertig. Im Ego-Shooter ballern Sie auf gewöhnliche Gegner (Gäh! Aliens!), dafür aber mit ungewöhnlichen Waffen. So tragen Sie einen Käfer herum und reißen ihm Beine aus – weil die als Granaten dienen. Zudem ist das Programm voll von Anspielungen auf indische Mythologie. Detaillierte Charaktermodelle und coole Effekte wie wandernde Teleporter-Tore wirken sogar schöner als in **Doom 3**.



Schon wieder: Aliens greifen die Erde an.

Ausführliche Preview auf Seite 60.

E135

9. **KING KONG**

Ubisoft Montpellier • Dezember 2005

Herr der Ringe-Regisseur Peter Jackson mag Spiele. Und weil er **Beyond Good & Evil** so gerne mag, darf dessen Erfinder Michel Ancel (**Rayman**) nun das Spiel zu Jacksons nächstem Film **King Kong** entwickeln. Das wird eine liebevolle Umsetzung und avancierte sogar zum Überraschungshit der Messe. In einer Spielhälfte übernehmen Sie die Rolle des Filmhelden Jack Driscoll: In der Ego-Perspektive hetzen Sie durch einen Dschungel voller Saurier und schleudern Speere. In der anderen Hälfte des Spiels schlüpfen Sie in den Pelz des Riesengorillas und prügeln in der Schulterperspektive mit Dinos.



Als Jack Driscoll wehren Sie Saurier ab.

Ausführliche Preview auf Seite 70.

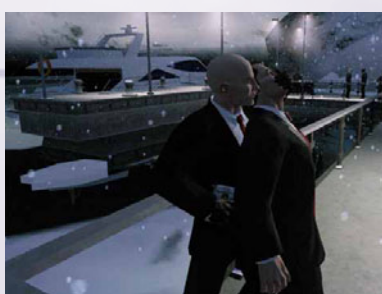
E205



10. HITMAN 4: BLOOD MONEY

IO Interactive • 2006

Nummer 47 hat ab jetzt auch Ärger mit der Presse. Denn nach jedem Auftrag bewertet der vierte **Hitman**-Teil **Blood Money** in einer Zeitungsmeldung, wie gut Sie das Mordhandwerk beherrschen. Waren Sie lautlos, sprechen Mini-Meldungen von einem tragischen Unfall; wer dagegen am Tatort ein Blutbad anrichtet, darf am nächsten Tag neben Schlagzeilen á la »Massaker im Casino!« sein Phantombild bewundern. Beim nächsten Einsatz runzeln dann schon mal Passanten die Stirn: »Kenne ich Sie nicht aus der Zeitung...?« – und schlagen vielleicht nervös Alarm.



Viel Aufmerksamkeit bringt negative Publicity.

E136

11. SERIOUS SAM 2

Croteam • 4. Quartal 2005

Super! Lange bevor das Programm im Laden steht, können wir Ihnen die Komplettlösung zu **Serious Sam 2** liefern: Erschießen Sie alle Gegner, und rennen Sie zum Ende des Levels. Der Mann bleibt sich seiner Mission eben treu. Ebenso Entwickler Croteam, die uns wieder Heerscharen schräger Monster in Klicki-Bunti-Comic-Grafik entgegen schicken. Mal ballern Sie in einer Zukunftsstadt, dann in einer chinesischen Villa und (besonders klasse) auf Ameisengröße geschrumpft in einem Vorgarten. Bisschen doof: Die meisten Knarren kennen wir aus dem Vorgänger.



Mit dicken Knarren auf Monster ballern.

E138

12. TOMB RAIDER 7

Crystal Dynamics • 4. Quartal 2005

Das könnte das Comeback des Jahres werden: **Tomb Raider 7** schickt Lara zurück in Tempelgräber. Was die Action-Ikone dort an Akrobatik abspult, lässt selbst Orientprinzen schlucken: Sprungrollen aus dem Lauf, Seitsprünge von Simsanten, Drehung, Überschlag und Salti an Stangen – alles in flüssiger Folge. Coolste Neuerung: Mit einem Wurfhaken fischt Lara nach Gegenständen oder schwingt über Abgründe – **Zelda** lässt grüßen. Lara-Erfinder Toby Gard kehrte zurück, um seiner Lady eine spannende Story auf den schlanken Leib zu schreiben. Wird's eine Romanze? »Ähm, nein, viele Fans sind Männer, die wollen Lara für sich haben...«

E140



Bewegungswunder Lara zeigt Kunststückchen am Reck.

13. PRINCE OF PERSIA 3

Ubisoft Montreal • November 2005

Ubisoft hat ein Faible für Serien: **Splinter Cell 4** ist angekündigt (war aber nicht auf der Messe zu sehen), das nächste **Brothers in Arms** finden Sie auf Platz 15 dieser Liste – klar, dass da auch **Prince of Persia 3** (Arbeitstitel) ansteht. Darin hüpfen und schnetzeln Sie wie gewohnt mit dem orientalischen Schwertschwinger durch verwinkelte Levels – diesmal unter anderem in den Straßen und auf den Dächern Babylons. Der Clou: Durch das Gefummel an der Zeituhr hat der Prinz einen bösen Zwilling von sich erschaffen, den Sie ebenfalls steuern dürfen. Jeder Prinz hat individuelle Fähigkeiten; der gute hüpfert geschickt, der böse kämpft besonders effektiv.

E141



Der dunkle Prinz greift aus dem Hinterhalt an.

14. STAR WARS BATTLEFRONT 2

LucasArts • November 2005

Endlich ist die Macht mit **Star Wars Battlefront**. Im zweiten Teil der Online-Shooter-Reihe können Sie nämlich einen Jedi steuern. Pro Team darf allerdings nur ein Lichtschwert-Träger auflaufen. Vor Spielbeginn legt der Host des Servers fest, wer den Jedi mimt – das kann zum Beispiel der aktuell schwächste Spieler sein. **Battlefront 2** bietet darüber hinaus Schlachten aus allen sechs **Star Wars**-Filmen, und zwar nicht nur auf Planeten. So schlagen Sie nun auch Raumschlachten mit X-Wings und Sternenzerstörern. Außerdem gibt's eine waschechte Solokampagne mit Story: Als Mitglied von Darth Vaders Elitegarde sorgen Sie für Ordnung im Rebellen-verseuchten Universum..

E142



Battlefront 2 bietet auch Raumschlachten.

15. **BROTHERS IN ARMS 2**

Gearbox • 4. Quartal 2005

Brothers in Arms: Earn in Blood heißt die Vollpreis-Fortsetzung des Taktik-Shooters. Die soll schlauere KI-Gegner bieten, die Ihnen auch mal in den Rücken fallen, sowie einen Koop-Modus für die Solokampagne. Klingt gut. [E143](#)



Ist Earn in Blood besser als der Vorgänger (Bild)?

16. **GHOST RECON 3**

Red Storm • 4. Quartal 2005

Alles drin, alles dran: Über das IWS (Integrated Warfighter System) geben Sie Ihrem Team im Taktik-Shooter **Ghost Recon 3** Befehle, steuern Spionagedrohnen oder rufen eine Satellitenkarte auf. Dazu gibt's schöne Grafik und Physik. [E144](#)



In der Spielansicht markieren Sie Ziele, geben Befehle.

17. **CONDEMNED**

Monolith • 4. Quartal 2005

Als FBI-Agent Thomas suchen Sie in **Condemned** nach einem Serienkiller und liefern sich Schießereien oder Prügeleien mit Kriminellen. Eine FBI-Kollegin im Labor analysiert Spuren, die Sie entdecken. **Mehr in unserer Preview auf Seite 78.** [E146](#)



Alpträume plagen den FBI-Agenten Thomas.

18. **OPERATION FLASH-POINT 2**

Bohemia • 2006

Okay, offiziell hat das Spiel noch keinen Namen, aber es spielt sich nun mal genau wie **Operation Flashpoint** – nur größer, schöner und besser: Sie kämpfen in einem dynamischen Krieg, den Sie durch Ihre Aktionen beeinflussen. [E148](#)

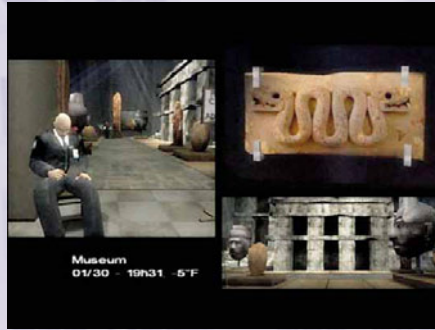


Teilweise sind Sie im Nahen Osten unterwegs.

19. **FAHRENHEIT**

Quantic Dream • September 2005

Im Action-Adventure **Fahrenheit** suchen Sie nach einer finsternen Macht, die Menschen zu Morden zwingt. Dabei müssen Sie die Talente von bis zu sieben Helden kombinieren. Und erleben je nach Vorgehen eine andere Story – innovativ. [E151](#)



Das Spiel sieht zuweilen aus wie die Serie 24.

20. **KNIGHTS OF THE TEMPLE 2**

Cauldron • Sept. 2005

Knights of the Temple 2 räumt die Kamera-Probleme des Vorgängers aus und soll Rollenspiel-Elemente (Quests, Items, aktive und passive Talente) sowie eine nicht-lineare Story bieten. Die Schnetzelkämpfe spielen sich gewohnt flott. [E149](#)

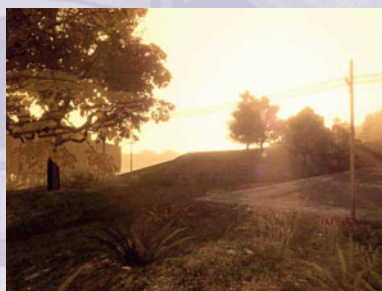


Unser Ritter schnetzelt sich durch eine Horde Piraten.

GEHEIMTIPP: **ALAN WAKE**

Remedy • 4. Quartal 2006

Auf der E3 war es noch in einem sehr frühen Stadium, aber schon sehr, sehr viel versprechend: **Alan Wake**. Entwickler ist das finnische Studio Remedy, das mit den beiden **Max Payne**-Spielen bereits ordentlich Ruhm und Ehre eingeheimst hat. **Alan Wake** wird aber keine kurze Action-Ballerei, sondern ein tiefgründiger, storylastiger Psycho-Thriller vor der Kulisse einer (zunächst) normalen US-Kleinstadt. Ein bisschen wie die Fernseh-Kultserie **Twin Peaks**, nur mit Horror. Und auch einem gehörigen Anteil Action-Ballerei, zugegeben. **Weitere Informationen lesen Sie in unserer Preview auf Seite 72.** [E150](#)



Schöne Landschaft, tolle Lichteffekte.

GEHEIMTIPP: **ET: QUAKE WARS**

Id Software • 3. Quartal 2006

Von **Enemy Territory: Quake Wars** gab's nur einen Trailer zu sehen, deswegen platzieren wir das Spiel nicht in unserer Top-20-Liste. Doch was wir sahen, war klasse und wird sich wohl wie der Team-Shooter **Enemy Territory** spielen – nur eben mit Aliens. In **Quake Wars** bekriegen sich Menschen und außerirdische Strogg (bekannt aus **Quake 1**) mit Infanterie sowie Fahrzeugen und bauen Basen. Die Aliens führen unter anderem Kampfpläuer ins Feld, die Menschen setzen auf Panzer. Ein Punkte-System soll Spieler für erfüllte Missionsziele belohnen. **Weitere Informationen lesen Sie in unserer Mini-Preview auf Seite 62.** [E174](#)



Mensch gegen Strogg – ein spannender Kampf.