

Turning Point Fall of Liberty

► **Angespielt** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **4. Quartal 2007**
 ► Hersteller **Spark Unlimited / Codemasters** ► Status **zu 80% fertig**
 ► [gamestar.de Quicklink 4053](#) ► Potenzial **Gut**

Krieg der Welten, die Wehrmacht und New York unter eine Haube? Das geht. Mit viel Fantasie.

Thompson, Schmeisser, Grand – wenn Sie Actionspiele mögen, kennen Sie die Namen dieser Herren bestimmt, denn sie kommen in jedem Weltkriegs-Shooter vor: In Form der von ih-

nen entwickelten Waffen. Demnächst kriegen Sie wieder solche Knarren in die Hände, und zwar in **Turning Point** von Spark Unlimited. Aber keine Angst, das wird kein weiterer Weltkriegs-Shooter, sondern eine Fantasiegeschichte über eine Parallelwelt, in der die Wehrmacht in den 50er Jahren die Vereinigten Staaten besetzt. Die Entwickler haben uns in der Redaktion besucht, damit wir selbst erleben, wie es dazu kommt.

Wir beginnen das Spiel in New York, dem Ausgangsort der Invasion. Hier turnen wir als Bauarbeiter auf dem Gerüst eines Wolkenkratzers herum, während links und rechts deutsche Fallschirmjäger zu Boden gleiten, Jagdflieger durch die Häuserschluchten jagen und Kampfzeppeline am Himmel stehen – packend! Als wir mit



In den Straßen New Yorks stürzt plötzlich die Spitze des **Chrysler Buildings** neben uns zu Boden.

leeren Händen auf einen Deutschen treffen, können wir ihn wahlweise mit einem Nahkampfangriff fertig machen oder ihn entwaffnen und als Schutzschild missbrauchen. Wir entscheiden uns für letzteres, denn da segeln noch mehr Gegner vom Himmel.

Nach und nach organisiert sich in New York der Widerstand: Soldaten mobilisieren die Zivilbevölkerung, und so kämpfen wir Seite an Seite mit Büroangestellten und GIs gegen die Wehrmacht – in klassischer Shooter-Manier zwar,

dafür aber in einem ungewohnten und interessanten Szenario. Spark Unlimited hat sich dabei ein paar besonders abgedrehte Kniffe ausgedacht: So gehen die Deutschen nach der Eroberung New Yorks nachts mit kleinen Zeppelinen auf Patrouille, die ab und zu ohrenbetäubende Brummtöne aussenden und so die Bevölkerung terrorisieren. Das haben sich Spark Unlimited bei **Krieg der Welten** abgeschaut, gibt einer der Entwickler zu, weil es so gruselig sei. Recht hat er. **FAB**



Die spektakuläre Schlacht um **New York** tobt bis in die Nacht.

Windchaser

► **Angespielt** ► Genre **Strategie** ► Termin **1. Quartal 2008**
 ► Hersteller **Chimera Entertainment / Dtp** ► Status **zu 70% fertig**
 ► [gamestar.de Quicklink 4247](#) ► Potenzial **Gut**



Oben rechts sehen Sie das **mobile Hauptgebäude**.

Vom Studentenprojekt zum Vollpreisspiel. Das Debüt des Entwicklers Chimera hat bereits eine lange Reise hinter sich – im Frühjahr 2008 soll es am Ziel sein.

Wie funktionieren Strategie-spiele normalerweise? Zuerst bauen wir eine Basis, trainieren Einheiten und greifen dann den Gegner an. In **Windchaser** können Sie die ersten beiden Schritte vergessen. Stattdessen

bekommen Sie für jede Mission eine festgelegte Anzahl Truppen, die Sie in fünf Mann starke Teams einteilen. Jede Einheit beherrscht eine von drei Kampftechniken. Da auch Ihre Gegner solche Stile einsetzen, entsteht ein Schere-Stein-Papier-Prinzip. So schlägt etwa der Chaos-Stil den Konzentration-Stil. Eine weitere Besonderheit ist das Hauptgebäude, der Windchaser. Den können Sie bis zu den Grenzen Ihres Gebiets frei bewegen und Truppen absetzen. Wollen Sie weiter vorrücken, müssen Sie Spähposten einnehmen. Dazu stellen Sie Ihre Einheiten kurz neben einen solchen, und schon werden Ihre Grenzen erweitert. Besonders interessant sind die Skript-Sequenzen. So treffen Sie beispielsweise auf ein Rudel Wolfswelpen, dem Sie folgen, bis es die Mutter erreicht. Wenn die Entwickler bis zum Erscheinen die Balance hinbekommen, erwartet uns ein Geheimtipp. **FLO**

RTL Winter Sports 2008

► **Angespielt** ► Genre **Sportspiel** ► Termin **29. November 2007**
 ► Hersteller **49Games / RTL Sports** ► Status **zu 95% fertig**
 ► [gamestar.de Quicklink 4248](#) ► Potenzial **Sehr gut**

Es wird wieder heiß auf dem Eis. Die Wintersport-Profis von 49Games verbessern Ihr Spiel an den richtigen Stellen.

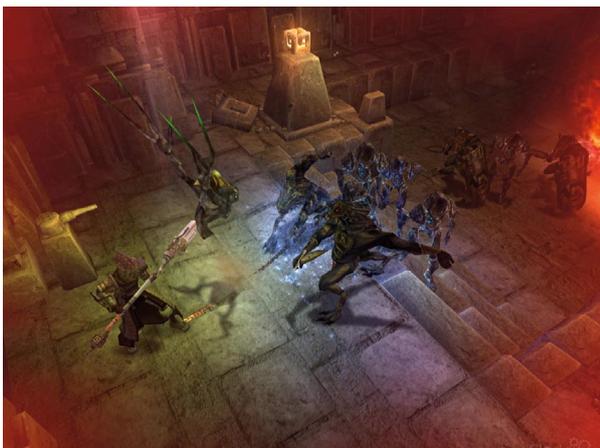
Davon könnte sich Electronic Arts (**NHL 08**) eine Scheibe abschneiden: Der Entwickler 49Games geht mit **RTL Winter Sports** in die 2008er-Runde und baut im Vergleich zum Vorgänger gleich mehrere Neuerungen ein. So geht der Biathlon in Rente und macht mit Skeleton-Rodeln und Eiskunstlauf zwei neuen Disziplinen Platz. Letzterer steuert sich wie ein Tanzspiel, bei dem Sie im richtigen Moment die richtigen Tasten drücken müssen – nicht gerade anspruchsvoll, aber eine nette Abwechslung zur üblichen Zeitenjagd. Zudem gibt es einen neuen Karriere-Modus, bei dem Sie je nach Tabellenplatz unter-

schiedlich viele Erfahrungspunkte sammeln und so Ihre Athleten nach und nach verbessern – das motiviert deutlich mehr als die bisherige (aber ebenfalls enthaltene) Medaillenhatz. Auch grafisch hat sich einiges getan: Die Beleuchtung wirkt aufwändiger, und beim Ski Alpin und Bobfahren klatscht hübscher Schneeregen an die Kamera. **DM**



Neu dabei: **Skeleton-Rodeln** und schicke Regeneffekte.

gamestar.de
 - Screenshot-Galerie
 ► [Quicklink: 4082](#)



Avencast versucht, mit spannenden Rätseln zu punkten.

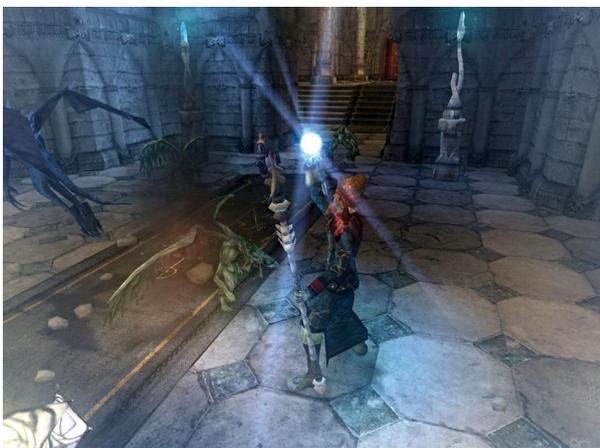
Avencast

► **Angeschaut** ► Genre Action-Rollenspiel ► Termin 16. November 2007
 ► Hersteller Clockstone / Lighthouse Interactive ► Status zu 95% fertig
 ► gamestar.de Quicklink 4291 ► Potenzial –

Rätselspaß statt Gegenstands-
 jagd. Das Action-Rollenspiel
 Avencast geht unkonventionelle
 Wege – und könnte gerade des-
 halb einen Blick wert sein.

Seit Diablo 2 basieren Action-
 Rollenspiele auf der abwechs-
 lungsarmen, aber motivierenden
 Jagd nach immer neuen Gegen-
 ständen. Der Entwickler Clock-
 stone will nun an diesem Grund-
 konzept rütteln. Im Action-Rollen-
 spiel Avencast: Rise of the Mage
 dürfen Sie sich zwar auch durch
 Gegnerhorden kämpfen, aller-
 dings lockern zahlreiche Rätsel
 den Schnetzel-Alltag auf. So rich-
 ten Sie etwa in einem Planetari-
 um das Teleskop auf zwei auffäl-
 lig helle Planeten. Dadurch ent-
 steht ein Laserstrahl, den Sie mit
 Hilfe von Spiegeln durch mehrere
 Räume umlenken müssen, um

mit der gebündelten Energie ein
 mächtiges Artefakt aufzuladen.
 Gekämpft wird wie in einem Ac-
 tionspiel. Sie müssen geschickt
 zuschlagen und ausweichen, etwa
 durch eine Rolle vorwärts. Nach
 jedem Levelaufstieg verteilen Sie
 Punkte auf Talentbäume, um Ihre
 Fähigkeiten zu verbessern. Im Ge-
 gensatz zu anderen Genrevertre-
 tern müssen Sie Ihre Charak-
 terklasse nicht zu Beginn des Spiels
 festlegen. Stattdessen entschei-
 den die Waffen, Rüstungen und
 erlernbare Fähigkeiten über die
 Heldenausrichtung. Verbessert
 das Equipment also hauptsäch-
 lich die Schlagkraft Ihrer Spielfi-
 gur, entsteht beispielsweise ein
 Krieger. Für Action-Rollenspieler,
 die Lust auf mehr Action einer-
 seits und mehr Rätseltiefe ander-
 erseits haben, könnte der Titel
 durchaus interessant sein. **FLO**



Charaktere, die durch Ihre Ausrüstung auf den Einsatz von Magie ausgelegt sind, be-
 kämpfen Gegner mit mehr oder weniger schön anzusehenden Zaubersprüchen.



Im neuesten Sim-City-Teil bauen Sie die Gebäude selbst.

Sim City Societies

► **Angespielt** ► Genre Aufbau-Strategie ► Termin 15. November 2007
 ► Hersteller Tilted Mill / Electronic Arts ► Status zu 80% fertig
 ► gamestar.de Quicklink 4197 ► Potenzial Gut

Der neueste Sprössling der Sim
 City-Reihe schafft alte Tugenden
 kurzerhand ab und führt ein völ-
 lig neues Spielprinzip ein.

Überraschung bereits in den
 ersten Spielminuten: Mit un-
 serem Wissen aus den Vorgän-
 gern allein kommen wir nicht
 weit. Zunächst einmal müssen wir
 also Grundlagen pauken. In Sim
 City Societies platzieren wir prin-
 zipiell selbst Gebäude, wodurch
 wir eine größere Kontrolle über
 die Entwicklung unserer Stadt ha-
 ben. Die bekannten Zonen (Indus-
 trie, Gewerbe und Wohngebiete)
 gibt es nicht mehr. Wirtschaftliche
 Größen wie Steuern oder der Fi-
 nanzüberschuss treten in den
 Hintergrund. Vielmehr stehen die
 Einwohner der Stadt im Fokus.
 Das Spiel ist besonders für jene
 geeignet, die lieber einfach drauf-

losbauen statt sich mit Zahlen
 herumzuschlagen.

Die größte Neuerung in Sim
 City Societies: Wie sich die Optik
 und damit auch die Einwohner Iher
 rer Stadt verändern, bestimmen
 sechs Faktoren – je nachdem, ob
 wir uns auf Autorität, Wissen, Spi-
 ritualität, Kreativität, Wohlstand
 oder Produktivität konzentrieren,
 entwickelt sich das Stadtbild.

Welche Richtung, also Gesell-
 schaftsform wir einschlagen, be-
 stimmen die Gebäude, die wir
 bauen. Jedes Bauwerk produziert
 oder konsumiert einen oder meh-
 rere der Faktoren. Eine Bowling-
 bahn etwa wirkt sich positiv auf
 die Produktivität unserer Stadt
 aus, was nun Dienstleistern wie
 der Feuerwehr zugutekommt. Un-
 sere Sims profitieren ebenfalls
 davon, sie fühlen sich von nun an
 in ihrer Stadt sicherer. **YCH**



In den umständlichen Menüs werden Sie viel Zeit mit Suchen verbringen. Mithilfe des Fil-
 ters links können Sie auf Wunsch nur Gebäude einer Gesellschaftsform anzeigen lassen.

The Chosen

► **Angespielt** ► Genre **Action-Rollenspiel** ► Termin **21. November 2007**
 ► Hersteller **Rebelmind / CDV** ► Status **zu 95% fertig**
 ► gamestar.de **Quicklink 4289** ► Potenzial **Passabel**

gamestar.de
 - Screenshot-Galerie
 ► Quicklink: 4288

Monster metzeln, Gegenstände sammeln, Charakter ausbauen. Ob die Suchtspirale auch beim 587. Mal funktioniert?

Sieben Jahre alt und noch immer das Vorbild für viele Nachahmer: **Diablo 2**. Der nächste Klon in der endlosen Liste hört auf den Namen **The Chosen** und schickt Sie in eine recht stimmungsvolle Fantasy-Welt, in der

Sie in altbekannter Manier Monster totklicken, Erfahrung und Gegenstände sammeln und Ihren Charakter ausbauen. Drei Helden stehen zur Auswahl: der Mönch Simon, die Jägerin Elena und der Krieger Tong Wong. Auf welchen Gebieten die drei Spezialisten sind, müssen wir wohl kaum erklären – das kennt man schon aus dem Ur-**Diablo**. Jedoch sind Sie anders als im großen Vorbild oft mit KI-gesteuerten Kollegen unterwegs. Befehle erteilen dürfen Sie zwar nicht, dafür sammeln die Burschen für Sie Erfahrung, die Sie in vier genretypische Charakterwerte und drei Talentbäume investieren. Reicht die Kampfkraft immer noch nicht aus, beschwören Sie entweder einen prügeln den Golem oder den Robotervogel Neferkar, der Gegner mit Energiekugeln aus der Distanz aufs Korn nimmt. Auch die beiden Helfer dürfen Sie rudimentär verbes-



Die **Benutzeroberfläche** erinnert stark an das Vorbild **Diablo**. Allerdings fallen die Talentbäume weniger komplex aus.



Gelegentlich sind Sie mit **KI-gesteuerten Kollegen** unterwegs. Befehle erteilen dürfen Sie nicht.

sern. Die Suchtspirale mag in unserer Preview-Version aber noch nicht wirklich greifen; dafür lassen getötete Monster zu wenig Waffen und Rüstungen fallen. Allerdings punktet das Spiel schon jetzt mit nützlichen Komfortfunktionen. So können Sie zum Beispiel in Städten auf Symbole aller verfügbaren NPCs klicken, woraufhin der Held selbstständig

zum Ziel läuft. Und wenn Ihnen im Eifer des Gefechts plötzlich die Lebenskraft oder das Mana ausgeht, reicht ein simpler Klick auf die jeweilige Anzeige, und der Charakter greift automatisch zum passenden Trank. An der Spielbalance müssen die Entwickler jedoch noch arbeiten. Schon der Anfang des Spiels ist besonders für Einsteiger viel zu hart. **DM**

RTL Biathlon 2008

► **Angespielt** ► Genre **Sportspiel** ► Termin **29. November 2007**
 ► Hersteller **49Games / RTL Sports** ► Status **zu 95% fertig**
 ► gamestar.de **Quicklink 4248** ► Potenzial **Gut**



Motivierende Neuerung: Die **Biathleten** sammeln mit der Zeit Erfahrung, die Sie in Charakterwerte investieren.

gamestar.de
 - Screenshot-Galerie
 ► Quicklink: 4285

Der Winter rückt in großen Schritten näher. Zeit für das alljährliche Skifahren und Schießen am heimischen PC.

Die **Biathlon**-Reihe von RTL Sports mausert sich: Wo die 2007er-Generation noch eher müde 60 Punkte einheimste, könnte **RTL Biathlon 2008** das Niveau in diesem Jahr stark anheben. Hauptverantwortlich ist das neue Erfahrungssystem: Je nach Tabel-

lenplatz sammeln Sie Punkte, die Sie in Talente wie Geschwindigkeit, Ausdauer und Technik investieren und damit den Athleten nach und nach verbessern – das motiviert. Ansonsten feilt der Entwickler 49Games (**Torino 2006**) an den Kleinigkeiten: Zum Beispiel hat es am Schießstand bislang ausgereicht, für einen präzisen Schuss die Luft anzuhalten. Nun müssen Sie das Gewehr sogar manuell nachladen. Und statt des Sportspiel-typischen Kommentars aus dem Off erschallen die Stimmen quasi live vor Ort aus den Lautsprechern – eine nette Idee. Auch an der Grafik hat das Team gearbeitet. Allerdings wirkt es nach wie vor, als schwebte der Biathlet über den Schnee, statt ihn zu durchpflügen. Auch an der Balance müssen die Jungs noch arbeiten. Wo der Vorgänger **Biathlon 2007** zu schwierig war, bietet der neue Teil kaum eine Herausforderung. **DM**

Sunrise The Game

► **Angespielt** ► Genre **Adventure** ► Termin **Januar 2008**
 ► Hersteller **TML Studios / Aerosoft** ► Status **zu 80% fertig**
 ► gamestar.de **Quicklink 4282** ► Potenzial **Gut**

Rotzfrecher Humor und ein düsteres Szenario passen auf den ersten Blick nicht wirklich zusammen – auf den zweiten schon.

Lieber fernsehgeil als radioaktiv.« Sprüche klopfen kann er, der Hauptdarsteller im Adventure **Sunrise The Game** vom Entwickler TML. Den Humor braucht Rydec auch, denn wegen eines fehlgeschlagenen Experiments ist New York menschenleer. Außer Rydec, seinen Freunden sowie einer mysteriösen Frau hat die Katastrophe niemand überstanden. Um die Dinge wieder in Ordnung zu bringen, bewegen Sie den jungen Mann mit der Maus durch vorgeordnete Hintergründe und lösen Rätselketten. Um etwa einen Abschleppwagen wieder in Gang zu bringen, müssen Sie zuerst den Zündschlüssel und anschließend Ersatzteile für das Auto auftreiben. Die Knocheien sind teils schwer zu durchschauen,

weil das Spiel nur sehr spärlich Hinweise streut. Zudem müssen Sie Gegenstände in einer vorgegebenen Reihenfolge aufsammeln. Wer gar nicht weiterkommt, darf auf eine Hilfsfunktion zurückgreifen. Die gibt allerdings keine Tipps, sondern verrät die Lösung. Wenn die Entwickler bis zur Veröffentlichung die Laufwege verkürzen und dem Spieler mehr Hilfestellungen geben, könnte der Titel für Fans frecher Dialoge einen Blick wert sein. **FLO**



In der **Werkstatt** treiben wir Ersatzteile für den Wagen auf.