

Im **Formel-3000-Flitzer** brettern wir um den Rundkurs von Oschersleben, ums Geschwindigkeitsgefühl kümmert sich die neue Action-Kamera.



Race 07

► **Angespielt** ► Genre: **Rennspiel** ► Termin: **Oktober 2007** ► Entwickler: **Simbin / Atari**
 ► Status: **zu 90% fertig** ► [gamestar.de: Quicklink 4128](#) ► Potenzial: **Sehr gut**

Das offizielle Spiel zur Tourenwagen-WM geht in die zweite Runde – einsteigerfreundlicher und mit viel mehr Abwechslung.

Für die meisten Rennspiel-Entwickler wären unsere 80 Wertungspunkte für **Race** ein tolles Er-

gebnis. Für Simbin, die Macher von **GT Legends** und **GTR 2**, war es eine schallende Ohrfeige. Bei einem Besuch in der Redaktion geloben die Schweden, aus ihren (wenigen) Fehlern gelernt zu haben.

Wir sind skeptisch, starten die von ihnen mitgebrachte Preview-

Version – und die erste Überraschung erwartet uns schon im Meisterschaftsmenü: Während der Vorgänger sich ausschließlich auf die FIA Tourenwagen-WM (WTC) konzentrierte, simuliert **Race 07** noch fünf weitere Meisterschaften, darunter die Formel

BMW und die Formel 3000. Profis erleben diese Open-Wheeler-Rennserien (Räder außerhalb der Karosserie; etwa Formel 1) aus der neuen Helmkameraperspektive – sogar die Visierfolie verschmutzt dabei und kann abgerissen werden. Einsteiger freuen sich über die unrealistische, aber spaßige Action-Kamera, die einen toll spielbaren Kompromiss aus Übersicht und Geschwindigkeitsgefühl liefert. Dazu passt, dass wir ein Simbin-Rennspiel erstmals auch mit dem Gamepad vernünftig steuern können. **Race 07** erkennt die meisten Fabrikate und passt automatisch die Lenk-Optionen an. Wer mag, kann immer noch feinjustieren.

Viele sinnvolle Neuerungen, dazu das gewohnt-perfekte Fahrgefühl: Kann da noch viel schief gehen? Eigentlich nicht, allerdings scheint Simbin die Rennatmosphäre erneut etwas zu vernachlässigen. Keine Fahrschule, kein Karriere-Modus, keine Zwischensequenzen. Grafisch gibt's nur die alte Engine, immerhin mit ein paar Detailverbesserungen wie höher aufgelöste Straßentexturen und hübschere Raucheffekte. **HK**



Wie kriegen wir die Tennisbälle ins grüne Zielgebiet? Mit Hilfe eines Sauggebläses.

Crazy Machines 2

► **Angespielt** ► Genre: **Denkspiel** ► Termin: **15. Oktober 2007**
 ► Hersteller: **Fakt / Novitas** ► Status: **zu 80% fertig**
 ► gamestar.de: **Quicklink 4138** ► Potenzial: **Gut**

DVD-XL
Video-Special

Die Maschinen da drüben links im Race-Artikel können nur hin- und herfahren. Diese Maschinen hier haben viel mehr auf dem Kasten!

Wie zündet man fünf Feuerwerksraketen mit einer Kerze, einem Fließband und elektrischen Entladungen? Wie bringt

man eine Bowlingkugel über einen Brunnen? Wie zerstört man zwei Vasen, die hinter Steinmauern stehen, und lässt die dritte heil? Gut, Alltagsprobleme sehen anders aus. Aber in der Knobelspiel-Serie **Crazy Machines** sorgen solch seltsame Aufgaben für spannendes Kopfzerbrechen, weil

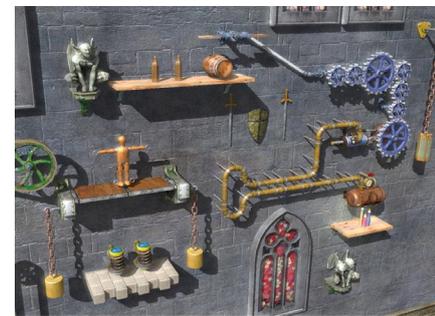
Ihnen zur Lösung jeweils nur ein paar vorgegebene Bauteile zur Verfügung stehen. Mit denen müssen Sie kreative Maschinen entwerfen. So schleudert ein Gebläse eine Metallkugel in die Luft, über die Stromblitze zu einem Elektromotor überspringen können, der das Fließband mit der Feuerwerkskerze antreibt.

Drei Teile vom in Deutschland überaus erfolgreichen **Crazy Machines** gab es bislang. Nun hat der Entwickler Fakt aus Zwickau die Grafik und Physikberechnung erneuert, deshalb bekommt die an sich vierte Ausgabe den Titel **Crazy Machines 2**. Das Objektverhalten wird jetzt von Ageias PhysX-Engine berechnet. Ursprünglich waren für Besitzer der zugehörigen Hardware-Karte Aufgaben mit Flüssigkeiten geplant. Weil der Treiber aber Schwierigkeiten macht, stehen die Chancen dafür nun »eher gering«. Immerhin bekommen Karteneigner zwanzig exklusive Levels.

Wichtigste Neuerung ist die Online-Anbindung. Zum einen dürfen Sie nun mit dem Editor erstellte Maschinenrätsel direkt ins Internet stellen und die Heraus-

forderungen anderer Spieler mit ein paar Mausklicks herunterladen. Zum anderen können Sie nach dem erfolgreichen Knacken jeder Spielaufgabe die kreativen Lösungen anderer Spieler ansehen und Ihre eigene anbieten.

150 Levels soll das Spiel insgesamt enthalten, eingeteilt in 15 Blöcke. Unter den zehn Rätseln jedes Abschnitts können Sie frei auswählen. Um in der Kampagne voranzukommen, müssen Sie nicht mehr zwingend jede Aufgabe lösen; acht von zehn genügen. Zudem greifen Ihnen gegen Punktabzug optionale Hilfestellungen unter die Arme und decken einen Teil der Lösung auf. **CS**



Unter den 15 verschiedenen Hintergründen (je einer für zehn Levels) ist auch eine **gotische Kathedrale**.

Overclocked

► **Angespielt** ► Genre: **Adventure** ► Termin: **12. Oktober 2007**
 ► Entwickler: **House of Tales / Anaconda** ► Status: **zu 90% fertig**
 ► gamestar.de: **Quicklink 4144** ► Potenzial: **Gut**

Gute Story, interessante Charaktere – die besten Voraussetzungen für ein spannendes Adventure.

Jugendliche in New York werden scheinbar grundlos wahnsinnig, und zu allem Überfluss tobt ein fürchterlicher Sturm über dem Big Apple. Was wie die Grundlage für ein Horrorspiel klingt, ist der Beginn des Thriller-Adventures **Overclocked**. Ähnlich wie in **Fahrenheit** (GS 10/05, 82 Punkte) hängen Sie sich an einer mit fil-

mischen Mitteln inszenierten Handlung entlang.

In der Haut des Psychiaters David McNamara versuchen Sie herauszufinden, was in der Metropole vor sich geht. Dabei bewegen Sie den Nervendoktor vornehmlich mit der Maus durch vorgeordnete Hintergründe. Sie durchsuchen Ihre Umgebung, sammeln Gegenstände und gehen Hinweisen nach. Als kleine Hilfestellung können Sie durch Druck auf die Leertaste alle Inter-



Kinofilmleihen: An manchen Stellen werden **Splitscreens** als Stilmittel eingesetzt.



Durch einen Klick auf die **Symbole** am unteren Bildschirmrand entscheiden Sie, worüber David sprechen soll.

aktionsmöglichkeiten in der jeweiligen Szene einblenden. Besonders spannend wird es, wenn David durch Hypnose in die Gedankenwelt seiner Patienten eintaucht und Sie nun die Kontrolle über den entsprechenden Schützling übernehmen. Dabei machen Sie Bekanntschaft mit den traumatischen Erlebnissen der Spielfiguren. Das verstärkt die ohnehin schon düstere Atmosphäre.

Braucht der Doktor Ruhe, streift er durch die Straßen New Yorks. Auch hier gibt's zahlreiche Begegnungen mit mysteriösen Charaktere-

ren. Der Spieler hat dabei ständig das Gefühl, als wüssten alle mehr, als sie ihm sagen. So entwickelt sich eine fesselnde Hintergrundgeschichte. In manchen Szenen lässt Sie das Spiel allerdings arg orientierungslos, da fehlt dann der Hinweis auf den nächsten Schritt. Wenn die Entwickler es schaffen, bis zur Veröffentlichung noch ein wenig an den teils hakelig wirkenden Animationen zu feilen und dem Spieler mehr Hilfestellungen zu geben, könnte der Titel für Freunde gut erzählter Geschichten interessant werden. **FLO**

Atlantis

► **Angeschaut** ► Genre: **Echtzeit-Strategie** ► Termin: **1. Quartal 2008**
 ► Hersteller: **World Forge / Playten** ► Status: **zu 50% fertig**
 ► gamestar.de: **Quicklink 4146** ► Potenzial: **-**



Die Menschen setzen auf mechanisches Gerät (rechts), die Atlanteaner führen **Riesenkreaturen** ins Gefecht.

Die Sparta-Macher lassen Atlantis auftauchen. Für die Menschheit ist das eine schlechte Nachricht: Sie wird ausgelöscht.

Nach dem ordentlichen Echtzeit-Strategiepiel **Ancient Wars: Sparta** (GS 06/07: 72 Punkte) arbeitet der Entwickler World Forge gleich an zwei Nachfolgern. Während **Golden Horde** direkt ans Historien-Szenario an-

knüpft und in Mittelasien spielt, springt **Atlantis** mit der gleichen Technik in ein Zukunfts-Szenario. Dort sind die Atlanteaner aufgewacht, aus dem Wasser gekrochen und haben den Großteil der lästigen Menschen umgebracht. Die Überlebenden nehmen den Verteidigungskampf auf. Getreu dem feuchten Szenario soll ein Großteil der Schlachten unter Wasser stattfinden. Die meisten Karten sind in Land- und Meerbereiche aufgeteilt; während die Menschen auf festem Boden stark kämpfen, haben die Atlantis-Armeen in Seen und Meeren Schlachtvorteile. Wenn die Atlanteaner einen Staudamm zerstören, spülen die Wassermassen nicht nur die Menschen hinweg, sondern bilden auch das ideale Medium für die flossenträgende Invasionsarmee. Umgekehrt dürfen die Menschen Abflüsse in den Boden sprengen, um die Seebetten auszutrocknen. **CS**

War Leaders

► **Angeschaut** ► Genre: **Strategiespiel** ► Termin: **4. Quartal 2007**
 ► Entwickler: **Enigma Productions / TGC** ► Status: **zu 80% fertig**
 ► gamestar.de: **Quicklink 4145** ► Potenzial: **-**

Der D-Day fand ohne amerikanische Beteiligung statt. Stimmt nicht? In War Leaders schon.

Anstatt den Zweiten Weltkrieg mal wieder nur nachzuspielen, dürfen Sie im Strategiespiel **War Leaders: Clash of Nations** dessen Verlauf und Ausgang bestimmen. Sie erleben den Konflikt aus der Sicht der sieben wichtigsten Anführer des Zweiten Weltkriegs. Die Rede ist unter anderem von Stalin, Hitler und Churchill. Das Grundkonzept erinnert ein wenig an die **Total War**-Reihe, obwohl in Sachen Komplexität noch nicht klar ist, ob der Titel mit Spielen wie **Medieval 2** mithalten kann. Ihre Kommandos erteilen Sie in zwei Phasen: Im Strategiepart stellen Sie rundenweise Ihre Truppen auf und beginnen Scharmützel mit gegnerischen Verbänden. Daran schließt sich die Echtzeit-Phase an, in der Sie die Schlachten aus-



Auf der **Strategiekarte** verschieben Sie Ihre Truppen.

tragen. TGC verspricht 175 Territorien und für jede Nation 25 Einheitentypen. Der Einsatz des Kriegsgeräts hat zudem Auswirkungen auf das Schlachtfeld und somit auch auf Ihre Marschrouten. Große Krater, die durch Artilleriefeuer entstehen, machen das Terrain für manche Einheiten unpassierbar. Neben der etwa 80 Stunden langen Kampagne plant der Entwickler einen Multiplayer-Part mit drei Spielmodi. **FLO**



Farbenfrohe **Bossgegner** wie dieser Urox-Krieger erreichen gewaltige Ausmaße.

Mythos

► **Angepielt** ► Genre: **Online-Rollenspiel** ► Termin: **4. Quartal 2007**
 ► Hersteller: **Flagship Seattle** ► Status: **zu 70% fertig**
 ► gamestar.de: **Quicklink 3792** ► Potenzial: **Gut**

Seit Juli läuft die **Online-Testphase** des **Action-Rollenspiels Mythos**. Wir sind als »Blutlasser« losgezogen und haben viel Lebenssaft vergossen.

Bloodletter, Pyromancer, Gadgeteer – dass Flagship Seattle originelle Varianten der drei Standardklassen Krieger, Magier und Schütze gefunden hat, wussten wir schon. Inzwischen wissen wir auch, wie sie sich spielen. In der Betaversion des Action-Rollenspiels **Mythos**, das ursprünglich als Servertest-Spielchen für **Hellgate: London** entwickelt wurde, lassen sich mit allen drei Charaktertypen schon vortreffliche Schlachten schlagen. Unser Bloodletter zapft mit seinen Spezialfähigkeiten Gegnern den Saft ab oder schlägt klaffende Wunden, der Pyromancer lässt alles um sich herum in Flammen aufgehen.

Der leicht ironisch-distanzierte Ton tut dem Spiel auch deshalb gut, weil es darüber hinaus nichts

als grundsätzliche Standardkost bietet – die aber vor allem in Gruppen viel Spaß macht. In instanziierten Zufalls-Dungeons klopfen wir uns in rasantem Tempo durch vielfältige Gegner. Die können als Bossfeinde gewaltige Ausmaße erreichen und dann als Riesenbären, Giganto-Spinnen oder hausgroße Echsen auf uns herumtrampeln. Besonders viel Teamwork ist nicht notwendig, jede Charakterklasse kommt prima allein klar. Gut gelöst: Beutestreit entfällt, weil jeder Mitspieler von vornherein nur den eigenen Anteil an Gegenständen sehen und somit aufheben kann.

Story und Quests sind nicht der Rede wert, **Mythos** ist sowieso als Gruppenspiel konzipiert. Momentan ist es vor allem die Balance, an der Flagship noch ordentlich drehen muss. Ab Level 5 steigen die Helden nur elend langsam auf, vor allem die Spezialfähigkeiten entwickeln sich viel zu träge. Im Wust der Gegenstände fehlt zudem noch herausragende, variantenreiche Ausrüstung. Die Zufallslevels ähneln sich viel zu sehr, hier wäre deutlich mehr Variantenreichtum beim Anlegen der Gänge und Räume wünschenswert. Nicht zuletzt hat man sich an den anfangs drei Dungeontypen schnell sattgesehen. Dass Flagship fleißig am Spiel arbeitet, zeigen die regelmäßigen Updates: Vor kurzem ist unter anderem ein viertes Grafikset dazugekommen. **CS**



Böse Überraschung in der **Hauptquest**: Der befreundete Hof wurde überfallen, das Haupthaus steht in Flammen.



Dank riesiger Texturen sehen Gesichter in Rage sehr echt aus.



Die Rostlauben im Spiel erinnern stark an Mad Max.

Rage

► **Angeschaut** ► Genre: **Ego-Shooter** ► Termin: **unbekannt**
 ► Hersteller: **id Software** ► Status: **zu 20% fertig**
 ► gamestar.de: **Quicklink 4143** ► Potenzial: **-**

Mit einer Mischung aus Shooter und Rennspiel bastelt id Software eine neue Grafik-Engine und gleich noch ein neues Genre.

Die Jungs von id mögen kurze Namen: Nach **Doom** und **Quake** heißt das nächste Spiel des Entwicklerstudios **Rage**. Darin lehnen Sie sich in einer post-apokalyptischen Gesellschaft gegen die Obrigkeit auf. Wenn Sie jetzt spontan an **Mad Max** denken, liegen Sie ziemlich richtig – wie der Actionfilm mit Mel Gibson spielt auch **Rage** in einer trostlosen Wüstenwelt, in der die Menschen alles wiederverwerten, was ihre Vorfahren hinterlassen haben: Parkuhren als Knüppel, Autoreifen als Körperschutz. Und wie in **Mad Max** gibt's auch in **Rage** rostige, aufgemotzte Karren, mit denen Sie herumrasen dürfen. Das Spiel soll zu 60 Prozent aus Ego-Shooter und zu 40 Prozent aus Action-Adventure und Rennspiel bestehen – und natürlich Werbung für ids neue Grafik-engine machen, die id-Tech-5-En-

gine. Die wird, wie id-Chef John Carmack es nennt, »plattform-agnostisch« werden, läuft also auf PC, Mac, Xbox 360 und Playstation 3. Und angeblich sogar gleich schnell. Allerdings werden Sie für **Rage** viel Platz brauchen: 80 Gigabyte unkomprimierter Daten soll das Spiel enthalten. Zu viel, um das gesamte Programm kooperativ mit Freunden zu spielen, deshalb wird es spezielle Kop-Levels geben. Die könnten im Gegensatz zu älteren id-Werken auch etwas für jüngeres Publikum sein: **Rage** soll nicht so blutig werden wie **Doom** oder **Quake**. Carmack: »Das Spiel würde vielleicht mit ein paar explodierenden Körpern noch mehr Spaß machen, aber es wird uns schon nicht umbringen, wenn wir die Gewalt ein wenig runterschrauben.« Von ids neuem Titel existiert bislang allerdings nur eine Technik-Demo. Bis zur Veröffentlichung von **Rage** muss sich das Studio mit den kurzen Spielnamen also noch eine Weile auf seine vier Buchstaben setzen. **FAB**



Angel verprügelt Gangster, die sich auf den irren Rocco stürzen wollen.

Escape from Paradise City

► **Angespielt** ► Genre: **Strategie-Rollenspiel-Mix**
 ► Termin: **18. Oktober 2007** ► Hersteller: **Sirius Games / Frogster**
 ► Status: **zu 90% fertig** ► gamestar.de: **Quicklink 4134** ► Potenzial: **Gut**

In dem innovativen Genre-Mix Escape from Paradise City dürfen Sie auch mal den Boss spielen.

Eine mysteriöse Seuche wütet in weiten Teilen der USA. Ihr Ursprung: Paradise City. Eigentlich würde die Polizei der Sache ja nachgehen, wäre das Städtchen nicht in der Hand von allerlei Gangsterbossen. Deswegen schicken die Ordnungshüter drei grundverschiedene Undercover-Agenten los, die Sie innerhalb der Kampagne abwechselnd steuern. Während Porter und sein Maschinengewehr einen mächtigen Lärm verursachen, bleibt Angel lieber im Schatten und arbeitet sich mit Schlagringen und Guerillataktiken vor. Der korrupt-korpulente Boris hingegen verlässt sich auf seine Bodyguards. Bei der Bedienung lässt Ihnen **Escape from Paradise City** die Wahl zwischen zwei Kameraperspektiven. Entweder schauen Sie Ihrem Haudegen wie in **World of Warcraft** über die Schulter oder betrachten das Geschehen von weit oben aus der Strategieansicht. Wofür auch immer Sie sich entscheiden, Ihr Ziel bleibt das gleiche: Übernehmen Sie ein Stadtviertel nach dem anderen. Dazu müssen Sie den Oberschurken des jeweiligen Distrikts ausfindig machen und ihn mit schlagkräftigen Argumenten davon überzeugen, dass Sie der neue Boss sind.

Wer fähig ist, hat Einfluss

Haben Sie einen Bezirk für sich beansprucht, erhalten Sie Talente, die Sie in passive Fähigkeiten investieren dürfen. So darf Boris etwa einen zusätzlichen Handlanger anheuern. Meist schalten Sie damit Spezialangriffe frei, die Sie beim zwielichtigen Trainer ums Eck kaufen können. Damit es nicht zu eintönig wird, lockern kleine Nebenquests die Missionen auf. So müssen wir in einer der 16 Missionen den irren Rocco beschützen, der wild schießend durch unsere Straßen rennt und damit jede Menge Bösewichte auf sich lenkt. Insgesamt sieht das Spiel dank der gut gewählten Texturen sehr stimmig aus, obwohl Charaktere und Umgebung ein paar Polygone mehr vertragen könnten. Der Mehrspieler-Modus bietet Ihnen und sieben Freunden eine Dominion- und eine Deathmatch-Variante. **AP**



Im Mehrspieler-Modus erteilen wir Daniel eine Lektion.