

In einem der neuen Dungeons kämpft ein **Asura-Gnome** gegen einen Destroyer. Der zählt zu Ihren neuen Erzeinden in Eye of the North.



Guild Wars Eye of the North

► **Angeschaut** ► Genre: **Online-Rollenspiel-Addon** ► Termin: **31. August 2007** ► Hersteller: **Arenanet / NC Soft**
► Status: **zu 90% fertig** ► gamestar.de: **Quicklink 4079** ► Potenzial: **-**

Die Tür nach Tyria öffnet sich bald wieder: Arenanet schickt Sie zurück in die alte Welt, wo das Vorgeplänkel für Guild Wars 2 steigt.

Jeff Strain mag Superlative. Der Chef von Arenanet schwärmt vom »bislang schönsten Guild Wars«, von der »ultimativen

Guild-Wars-Erfahrung«. Doch er meint nicht **Guild Wars 2** – nicht direkt zumindest –, sondern **Eye of the North**. Das Addon fürs erste **Guild Wars**-Kapitel **Prophecies** soll **Guild Wars 2** den Weg bereiten. So erweitert Arenanet die **Prophecies**-Welt Tyria um die Heimat einiger Völker, die in der Fort-

setzung spielbar sein werden, darunter die Asura-Gnome, die nordischen Norn und die Charr, Ihre Erzfeinde aus **Prophecies**. Die bekommen eigene Städte, Quests und KI-Helden, die Sie auf Ihren Streifzügen begleiten. Wer Miniturniere wie Gladiatorenduelle gewinnt, steigt im Ansehen

der Fraktionen und schaltet zusätzliche Waffen oder Gegenden frei. Letztere sind wie gehaubt wunderschön, unter anderem durchstreifen Sie brennende Wälder, in denen von glühenden Ästen Funken regnen. Oder verschneite Gebirgsklüfte. Oder schimmernde Kristallhöhlen. Apropos Höhlen: **Eye of the North** bringt 18 weitläufige Dungeons, in denen Sie Schätze heben und Endbosse erledigen. Zum Beispiel zeigt uns Strain einen Feuerriesen, der Spieler mit Flammenkugeln eindeckt. Ebenfalls neu ist die »Halle der Monumente«: Wer alle drei **Guild Wars**-Kapitel (**Prophecies**, **Factions**, **Nightfall**) durchspielt, sammelt darin Trophäen. So sehen Sie alle Ihre Titel, epischen Waffen, Rüstungssets, Mini-Haustiere und KI-Begleiter. Der Clou: Wer eine Sammlung komplettiert, schaltet Bonus-Gegenstände für **Guild Wars 2** frei. Die »Halle der Monumente« steht übrigens in »Eye of the North«, der Hauptstadt des Addons. Die soll laut Jeff Strain die »größte Konstruktion der Guild-Wars-Geschichte« werden. Er mag eben Superlative. **GR**



GTA IV: Die ersten Bilder sehen noch sehr gestellt aus.

GTA 4

► **Angeschaut** ► Genre: **Action-Spiel**
► Termin: **2008 (PC), Oktober 2007 (Konsole)** ► Hersteller: **Rockstar North**
► Status: **zu 50% fertig** ► gamestar.de: **Quicklink 4056** ► Potenzial: **-**

Auf der E3 ließ uns **Take 2** einen kurzen Blick auf **GTA 4** werfen.

Allerdings wirklich nur einen sehr kurzen: Wir sehen den Helden, Nico Bellic, am Times Square in New York (sprich: Liberty City). Die Gebäude sehen aus, als seien sie von realistischer Größe. Nico schnappt sich ein Auto, eine schwarze Limousine, und fährt durch die Gegend. Wir beobachten breite Straßen, schmut-

zige Gassen, alles wirkt echt und aus einem Guss, obwohl die Grafik nicht allzu detailliert ist. Die Stadt scheint riesig, der Entwickler erzählt, dass sie etwa so groß sein soll wie San Andreas. Nicos Fahrt endet am Hafen, er steigt aus, eine Kamerafahrt gibt uns einen Blick auf die Skyline am Ufer gegenüber. Das war's. Rockstar zeigt keine Gespräche, keine Kämpfe, keine Spielmechaniken – außer der Autofahrt. **GUN**

Timeshift

► **Angespielt** ► Genre: **Ego-Shooter** ► Termin: **Oktober 2007**
► Hersteller: **Sabre Interactive / Vivendi** ► Status: **zu 80% fertig**
► gamestar.de: **Quicklink 4058** ► Potenzial: **Sehr gut**

Ironie ist, wenn ein Ego-Shooter, in dem es um Zeitreisen geht, eineinhalb Jahre zu spät in die Verkaufsregale kommt.

Eigentlich sollte **Timeshift** Anfang 2006 fertig werden. Dann aber kaufte Vivendi die Rechte am Ego-Shooter vom damaligen Publisher Atari und lies das fast fertige Spiel umbauen: neue KI, neue Grafik, neue Physik, neue Story, neue Multiplayer-Modi. Die Grundidee bleibt: Dank eines High-Tech-Anzuges springen Sie in eine andere Zeitschiene, um dort einen weiteren Zeitreisenden zu jagen. Dabei nutzen Sie die Spezialfähigkeiten ihrer Wunderklamotte: Sie verlangsamen die Zeit, halten sie an oder drehen sie sogar rückwärts. Im Gegensatz zur Bullet-Time aus **Max Payne** oder der Rückspulfunktion von **Prince of Persia** dürfen Sie sich dabei normal weiterbewegen. So klauen wir etwa unseren ver-

dutzten Gegnern die Waffen aus den Händen. Beeindruckend: Währenddessen halten auch die fallenden Regentropfen inne. Als wir über eine Brücke hetzen, stürzt die unter dem Beschuss eines Panzers zusammen. Wir drehen die Uhr zurück, und schon baut sich die Brücke wieder auf, während wir weiterlaufen. Könnte Vivendi auch so an der Zeit drehen, würde **Timeshift** gestern erscheinen – wahrscheinlicher ist jedoch Oktober 2007. **FAB**



Halten Sie die Zeit an, frieren selbst **Flammen** ein.

E3-Addons

► Angeschaut (alle) ► Potenzial: –

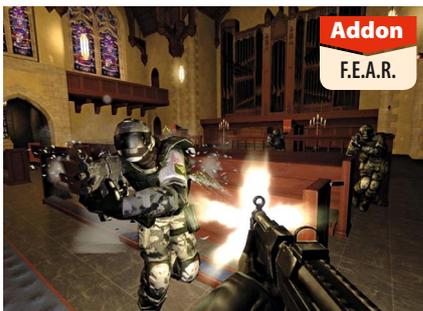


Addon
Company of Heroes

Opposing Fronts

- Genre: Echtzeit-Taktik-Addon
- Termin: November 2007
- Hersteller: Relic / THQ
- Status: zu 80% fertig
- gamestar.de: Quicklink 3903

Company of Heroes wird einsteigerfreundlicher: Die neue Fraktion der Briten spielt sich in **Opposing Fronts** überwiegend defensiv.



Addon
F.E.A.R.

Perseus Mandate

- Genre: Ego-Shooter-Addon
- Termin: 4. Quartal 2007
- Hersteller: Timegate / Vivendi
- Status: zu 70% fertig
- gamestar.de: Quicklink 4076

Die Geschichte von F.E.A.R. wird in **Perseus Mandate** nicht fortgesetzt, sondern parallel erzählt – aus Sicht eines zweiten Teams.



Addon
Age of Empires 3

Asian Dynasties

- Genre: Echtzeit-Strategie-Addon
- Termin: 4. Quartal 2007
- Hersteller: Big Huge Games / MS
- Status: zu 70% fertig
- gamestar.de: Quicklink 4077

Die zweite Erweiterung zu **Age of Empires 3** verlagert den Schauplatz von Amerika nach Asien und enthält drei neue Völker.



Addon
Supreme Commander

Forged Alliance

- Genre: Echtzeit-Strategie-Addon
- Termin: November 2007
- Hersteller: Gas Powered G. / THQ
- Status: zu 80% fertig
- gamestar.de: Quicklink 4078

Im Addon zu **Supreme Commander** taucht eine vierte Fraktion auf, die Seraphim. Die Kampagne bringt 110 neue Einheiten.



Addon
Neverwinter Nights 2

Mask o.t. Betrayer

- Genre: Rollenspiel-Addon
- Termin: 4. Quartal 2007
- Hersteller: Obsidian / Atari
- Status: zu 80% fertig
- gamestar.de: Quicklink 4080

Das Addon **Mask of the Betrayer** erzählt die Geschichte des Githyanki-Schwerts aus **Neverwinter Nights 2** zu Ende. **CS**



Dieser Sprung (»Leap of Faith« genannt) hat als Ziel den Heuwagen unten auf der Straße.

Assassin's Creed

- Angespielt ► Genre: Actionspiel ► Termin: November 2007
- Hersteller: Ubisoft Montreal / Ubisoft ► Status: zu 75% fertig
- gamestar.de: Quicklink 3095 ► Potenzial: Sehr gut

Endlich konnten wir die Action-Hoffnung selbst anspielen!

Wir sind in Jerusalem, im Jahr 1191. Wir, in der Rolle des Assassinen Altair, haben den Auftrag, jemanden zu töten: den Sklavenhändler Talal. Dazu mischen wir uns unter die Einwohner der Stadt und suchen dessen Versteck. Als wir es gefunden haben, stellen wir fest: Das ist eine Falle! Talal steht unerreichbar auf einer Empore und verhöhnt uns, vier seiner Schergen greifen an.

Im Kampf gibt es zwei Modi, »defensiv« und »aggressiv«. Im Verteidigungsmodus haben wir Optionen wie Blocken oder Gegenangriff. Letzterer kann, gut getimt, eingesetzt werden, wenn sich der Feind eine Blöße gibt. Hat man gerade die Oberhand, empfiehlt sich ein Wechsel zum aggressiven Modus, da stehen stärkere Attacken zur Verfügung.

Schnell haben wir die Gegner besiegt, jetzt flieht Talal. Wir folgen ihm durch die belebte Stadt. Beim Bewegen gibt es wiederum zwei Modi: In dem einen sind wir leise und unauffällig, können Passanten aus dem Weg schubsen oder uns umschaun. Im anderen, dem Tempo-Modus, geht es ums Springen, Klettern, Rennen. Letzteres (den sogenannten »Freerun«) brauchen wir, um Talal zu fangen. Wir jagen ihn über Dächer, springen über Karren, drän-

geln uns durch die Menge – und fassen ihn schließlich.

Nach seinem Tod wechselt unsere Aufgabe – jetzt müssen wir aus der Stadt fliehen. Das ist nicht ganz so leicht, wenn man eben auf offener Straße einen Meuchelmord begangen hat.

Die Wachen sind nun recht aufmerksam, suchen nach einem Mörder im weißen Mantel. Fairerweise kann man ihnen weglaufen, wenn sie einen sehen, dann heißt es, schnell einen geschützten Platz zu finden, ein Versteck. Nach einer Weile ohne Sichtkontakt beruhigen sich die Wachen wieder, und man kann einen neuen Versuch starten, das Stadttor zu erreichen.

Assassin's Creed wirkt auf den ersten Blick kompliziert, spielt sich aber rasant und flüssig. Allerdings sind wir gespannt, ob die Entwickler die Konsolensteuerung angemessen auf den PC umsetzen können. **GUN**

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 3095



Dramatisch: Im **Nahkampf** verschwimmt die Umgebung.

Dungeon Hero

► **Angeschaut** ► Genre: **Actionspiel** ► Termin: **4. Quartal 2008**
 ► Hersteller: **Firefly / Gamecock** ► Status: **zu 20% fertig**
 ► gamestar.de: **Quicklink 4049** ► **Potenzial: –**

gamestar.de
 - Trailer
 ► Quicklink: 4049

Die Goblins haben zu tief gegraben und ein Tor zum Reich der Toten geöffnet. Nun wird ihre unterirdische Stadt angegriffen, und es gibt nur eine Hoffnung – Sie!

Die Jungs von Firefly, zuletzt für die **Stronghold**-Serie ver-

antwortlich, haben ein neues Spiel in der Mache: Der Spieler verkörpert darin einen Söldner, der von Goblins angeheuert wird, um deren Stadt zu verteidigen. **Dungeon Hero** ist kein Strategiespiel, sondern eine reinrassige Action-Prügelei. Allerdings haben

die Entwickler ihre Ursprünge im Strategiegenre nicht vergessen – die Stadt der Goblins soll ausgesprochen lebendig werden, mit Wirtschaftskreisläufen, herumwuselnden Einwohnern und allem Drum und Dran. Wie in **Stronghold**, aber eben nicht als Kern des Spiels, sondern nur als Hintergrund für Action-Kämpfe. Sie werden die ganze Stadt frei erforschen und dabei liebevoll gestaltete Viertel, jedes mit seinem ganz eigenen Grafikstil, entdecken. Das Ziel der Entwickler: »Wenn man das Spiel



Charmant: Der Entwurf eines **Goblin-Chirurgen**.

beendet hat, soll man glauben, dass Goblins real sind.«

Aber trotz aller Weltensimulation – es geht hier um ein Kampfspiel. Sie werden im Auftrag der Goblins durch Gegnermassen pflügen. Der Kampf basiert auf drei unterschiedlichen Varianten: Fernkampf, Schwertkampf und Nahkampf. Der Nahkampf umfasst alle Taktiken, die Raum schaffen, statt Schaden anzurichten: Schieben mit dem Schild, Zuschlagen mit dem Schwertknauf et cetera. Dabei sollen die Aktionen kontextsensitiv sein, Sie müssen also keine komplexen Kombos auswendig lernen, sondern von Augenblick zu Augenblick entscheiden, was in der jeweiligen Situation angemessen ist. **GUN**



Dungeon Hero: Sie spielen einen Söldner in Diensten der Goblins.

Viva Piñata

► **Angeschaut** ► Genre: **Aufbauspiel** ► Termin: **4. Quartal 2007**
 ► Hersteller: **Climax / Microsoft Game Studios** ► Status: **zu 80% fertig**
 ► gamestar.de: **Quicklink 4061** ► **Potenzial: –**

Im bunten Kinderspiel bringen Sie einen Garten zum Erblühen.

Das Aufbauspiel **Viva Piñata** war Microsofts Antwort auf das **Pokémon**-Phänomen, mit dem Konkurrent Nintendo den Kindern der Welt Millionen aus den Taschen zieht. Ganz so erfolgreich wurde **Viva Piñata** nicht, trotz begleitender TV-Serie. Zu Weihnachten, ungefähr ein Jahr nach der Erstveröffentlichung auf



In **Viva Piñata** ist alles schön bunt und verdammt niedlich.

der Xbox 360, kommt der Titel nun auch auf den PC.

Und worum geht's dabei? Sie haben als Gärtner die Aufgabe, aus einem heruntergekommenen Stück Brachland mit Schaufel und Gießkanne einen Garten zu zaubern. Und dafür zu sorgen, dass sich möglichst viele der bunten Piñata-Tiere dort ansiedeln. **Viva Piñata** ist als Endlosspiel konzipiert, Einzelmissionen gibt es nicht. Per Schaufel räumen Sie Müll weg und pflanzen das erste Gras; später bekommen Sie Spaten-Upgrades, heben Löcher aus und graben Teiche. Kaum grünt es zart, kommen schon die ersten Piñatas in Gestalt kleiner Würmer zu Besuch. Wenn sie sich wohl fühlen, werden sie im Garten ansässig. Wenn Sie den Biestern vom Baumeister eine Behausung zimmern lassen, geht es mit der Paarung los – und bald steht Nachwuchs ins Haus. Schön. **GUN**

The Agency

► **Angeschaut** ► Genre: **Online-Rollenspiel** ► Termin: **2008**
 ► Hersteller: **Sony Online** ► Status: **zu 50% fertig**
 ► gamestar.de: **Quicklink 4048** ► **Potenzial: –**

Ihr Auftrag, sollten Sie ihn übernehmen: Spionage im Internet.

Wer bei »Die Behörde« an Formularberge und Schnarchbeamte denkt, liegt hier daneben. Vielmehr lautet so die wörtliche Übersetzung des Titels **The Agency**, dem ersten Online-Abenteuer, das Sie in die Rolle eines Geheimagenten versetzt. So erkunden Sie keine frei begehbbare Welt, sondern erfüllen gemeinsam mit Ihren Mitstreitern Einzelmissionen in Osteuropa, Amerika und Fernost. Viele Einsätze haben mehrere Ziele. Zum Beispiel suchen Sie in Prag nach einem Koffer, sprengen in Panama einen Drogenring und erledigen einen Tokioter Mafiaboss. Dabei gibt's stets mehrere Lösungswege, die von ihrer Ausrüstung abhängen. Wer mit kugelsicherer Weste und Sturmgewehr antritt, muss sich zum Ziel durchballern. Spione im



In **Prag** fallen bewaffnete Gangster über die beiden Spione her.

Tarnanzug und mit Nachtsichtgerät schleichen hingegen durch Hintertüren. Im Spielverlauf lernen Sie KI-Helfer kennen, die Ihnen unter anderem Informationen oder bewaffnete Autos beschaffen. Mit den Karren rasen Sie dann durch lineare Straßenlevels und ballern dabei auf Schurken. Grafisch wirkt **The Agency** leicht veraltet, das Spionage-Szenario verspricht dafür weitaus mehr Nervenkitzel als Formularberge und Schnarchbeamte. **GR**

Crysis

► **Angespielt** ► Genre: **Ego-Shooter** ► Termin: **4. Quartal 2007**
 ► Hersteller: **Crytek / Electronic Arts** ► Status: **zu 90% fertig**
 ► gamestar.de: **Quicklink h114** ► Potenzial: **Ausgezeichnet**

Wir haben uns durch den ersten Level des Mega-Shooters gekämpft. Und sind hingerissen!

Unser Auftrag: Wir sollen eine Radarstation zerstören und dann einen Kontaktmann treffen. Bevor wir uns der Station nähern, machen wir uns mit unserem Multifunktionsanzug, dem Nanosuit, vertraut. Ein Druck auf die mittlere Maustaste – schon erscheint ein derzeit noch etwas unpräzises Kreismenü, in dem wir zwischen vier unterschiedlichen Verstärkungen für unsere Super-Kla-

mmotte wählen: Geschwindigkeit, Kraft, Tarnung oder Verteidigung. Wir entscheiden uns beim Angriff auf die Radarstation für Letzteres. Aus der Deckung heraus feuern wir mit einem Schnellfeuerge- wehr auf die Antenne. Zwei leer geschossene Magazine später purzeln die Überreste physikalisch korrekt das Stationsdach herunter. Das war die brachiale Methode – alternativ hätten wir auch ins Gebäude schleichen und den Radarcomputer abschalten können. Der Nachteil unserer Variante: Lärm. Aus allen Häusern stürmen nordkoreanische Soldaten und laufen zielstrebig zur Quelle des Rabatzes, also uns. Die KI ist beeindruckend: Unsere Gegner suchen Deckung, nehmen uns in die Zange. Einer schafft es sogar, sich in unseren Rücken zu schleichen. Ein Schlag mit dem Gewehrkolben, den wir allerdings etwas umständlich per T-Teste



Crysis: Zu Beginn treten Sie als Ein-Mann-Armee gegen nordkoreanische Soldaten an.

auslösen müssen, schickt ihn gerade noch rechtzeitig zu Boden.

Als Nächstes benötigen wir ein Fahrzeug, um in dem unfassbar riesigen Level zum Treffpunkt zu gelangen. Praktisch: Wir erspähen per Fernglas eine Jeep-Patrouille. Mithilfe des Zielfernrohrs nehmen wir zunächst den MG-Schützen des Jeeps aufs Korn, dann den Fahrer. Wir steigen ins nun herrenlose Gefährt und brausen los. Der Jeep fährt sich sehr simpel, aber durchaus glaubwürdig. Etwas unlogisch, aber angesichts der vielen Gegner enorm

praktisch: Obwohl wir eigentlich am Steuer sitzen, können wir genau wie in **Far Cry** mit der Maus das MG bedienen.

Unser Fazit nach der Probepartie: Wir sind begeistert! Die Spielwelt wirkt dank der beispiellosen Physik unglaublich real, die teuflisch cleveren Gegner machen jedes noch so kleine Feuergefecht zu einer individuellen Herausforderung, und der Nanosuit ermöglicht viele interessante Taktiken. Die stellenweise etwas fummelige Steuerung sollte Crytek allerdings noch überarbeiten. **HK**

gamestar.de
 - Screenshot-Galerie
 ► Quicklink: h114
 - E3-Video-Special
 ► Quicklink: 4067



Auch schweres Gerät wie einen **Panzer** dürfen Sie nutzen.

Heroes 5 Tribes of the East

► **Angespielt** ► Genre: **Rundenstrategie-Addon** ► Termin: **4. Quartal 2007** ► Hersteller: **Nival / Ubisoft** ► Status: **zu 80% fertig**
 ► gamestar.de: **Quicklink 4054** ► Potenzial: **Sehr gut**

Im zweiten Addon zu Heroes of Might & Magic 5 haben die Orks das Sagen – und Sie wieder einige schlaflose Nächte vor sich.

Grünhäuter vor! Im ersten Addon **Hammers of Fate** waren es die Zwerge, jetzt ziehen die Orks in die Welt des Rundenstrategie-Hits **Heroes of Might & Magic 5** ein. Die neue Fraktion hat ei-

niges auf dem Kasten. Durch das Talent »Bluttausch« füllt sich nach Attacken oder eingesteckten Schlägen ein sogenannter Blutwert-Balken. Ist der voll, profitieren die Orks (an deren Seite auch Goblins und Zyklopen kämpfen) von diversen Boni, etwa einer höheren Reichweite oder mehr Durchschlagskraft. Von vorsichtigen Aktionen halten die Grünhäuter nicht viel: Wer mit einer Figur pausiert, kassiert herbe Blutwert-Abzüge. Fällt dieser unter ein bestimmtes Niveau, fliehen die Truppen sogar – das verlangt nach deutlich aggressiveren Taktiken als etwa bei den Menschen oder Zwergen. Genug Material zum Üben liefert der russische Entwickler Nival gleich mit: In **Tribes of the East** warten satte zehn Kampagnen- und fünf Multiplayer-Karten auf Sie. **DM**



Die aggressiven **Orks** halten nicht viel von passiver Strategie.

Painkiller Overdose

► **Angespielt** ► Genre: **Ego-Shooter** ► Termin: **September 2007**
 ► Hersteller: **Mindware / Jowood** ► Status: **zu 90% fertig**
 ► gamestar.de: **Quicklink 3938** ► Potenzial: **Gut**

Ein Mod-Projekt zum düsteren Ego-Shooter Painkiller wird zum umfangreichen Vollpreistitel.

Eigentlich könnte man **Painkiller Overdose** als »Painkiller 1,5« bezeichnen. Denn zum einen verwendet das 30-köpfige Entwicklerteam das mittlerweile angestaubte Grafikgerüst des Originals von 2004, zum anderen war **Overdose** bislang nur als Mod geplant. Der Publisher Jowood hat den Titel jedoch lizenziert und stellt ihn im September in die Händlerregale. In der umfangreichen Weiterentwicklung des Ur-Spiels gibt es neben den alten Waffen sechs neue, teils abgedrehte Schießprügel, zum Beispiel einen abgerissenen Dämonenkopf, der Laser verschießt und mit seinem Geschrei Gegnern das Leben aussaugt. Die Entwick-



Das **abgebrochene Schwert** gehört zu den sechs neuen Waffen und verschießt explodierende Metallsplitter.

ler haben zudem 40 neue Monster und 16 frische Levels entworfen. Beim ersten Anspielen haben uns die durch ihr abwechslungsreiches Design gut gefallen. So ballerten wir uns durch einen gruseligen Horror-Vergnügungspark (den man in anderer Form bereits aus dem offiziellen Addon **Battle out of Hell** kennt) und erlebten eine spektakuläre Luftschlacht zwischen riesigen Zeppelinen. **DM**



In einer spektakulären Sequenz greift die deutsche Luftwaffe die USA mit **Zeppelin**en an.

Turning Point Fall of Liberty

► **Angeschaut** ► Genre: **Ego-Shooter** ► Termin: **4. Quartal 2007**
 ► Hersteller: **Spark Unlimited / Codemasters** ► Status: **zu 75% fertig**
 ► gamestar.de: **Quicklink 4053** ► **Potenzial:** –

New York geht unter, Sie müssen's verhindern – und Spark Unlimited strickt daraus einen filmreif inszenierten Ego-Shooter.

Die Deutschen fallen in Amerika ein! Nein, gemeint sind nicht unsere friedlichen E3-Korrespondenten, sondern die Nazis im Ego-Shooter **Turning Point: Fall of Liberty**. Der spielt zehn Jahre nach einem fiktiven Zweiten Weltkrieg, in den die USA niemals eingetreten sind. Deshalb konnte die Wehrmacht ungehindert ganz Europa erobern – und die Invasion in die Vereinigten Staaten planen. Zu Spielbeginn fallen die Nazis in New York ein, dank der Unreal Engine 3 sieht das grandios aus: Zeppeline und Düsenjäger zerbomben Wolkenkratzer, fein animierte Fallschirmjäger plumpsen auf die Stahlskelette unfertiger Gebäude. Dort kauern anfangs auch Sie: Als Bauarbeiter werden sie vom Angriff über-

rascht und kämpfen fortan ums Überleben. **Turning Point** ist packend inszeniert. Zum Beispiel erleben Sie bei der Flucht aus New York, wie deutsche Kriegsschiffe die Freiheitsstatue zerbröseln. Für die musikalische Untermalung zeichnet Michael Giacchino verantwortlich, der bereits mit **Mission: Impossible 3**, dem Serienhit **Lost**, aber auch Spielen wie **Medal of Honor** eindrucksvolle Referenzen abgeliefert hat.

Weltkrieg 2,5

Die KI-Gegner sollen schlau vorgehen, also etwa Deckung suchen oder Sie flankieren. Davon war in der E3-Version noch wenig zu sehen: Zwar kauerten die Gegner oft hinter Mauern und Kistenstapeln, ließen sich aber mindestens ebenso oft ohne Gegenwehr erledigen, weil sie in die falsche Richtung schauten. Als Waffe nutzen Sie in **Turning Point** alles, was erledigte Feinde oder amerikanische Soldaten fallen lassen, zum Beispiel Scharfschützengewehre oder Thompson-Maschinenpistolen. Da es sich um ein halbfiktives Szenario handelt, erlauben sich die Entwickler beim Waffenarsenal einige Freiheiten und schicken etwa monströse Hightech-Panzer ins Gefecht. Mehrspieler-Fans bestreiten Deathmatch-Partien, eine Koop-Funktion für die Solokampagne ist derzeit nicht geplant. **DM**



Ein New Yorker Wahrzeichen weniger: Die Nazis zerlegen das **Chrysler Building** – und Sie müssen hilflos zuschauen.

Medal of Honor Airborne

► **Angeschaut** ► Genre: **Ego-Shooter** ► Termin: **30. August 2007**
 ► Hersteller: **EA Los Angeles** ► Status: **zu 90% fertig**
 ► gamestar.de: **Quicklink 4074, 4075** ► Potenzial: **-**

Schnallen Sie schon mal den Fallschirm um: Der Weltkriegs-Shooter ist fast bereit zur Landung.

Aus einem Flugzeug mit dem Fallschirm abzuspringen hat den Nachteil, dass man selten punktgenau bestimmen kann, wo man landet. In **Medal of Honor: Airborne** geht das. Besser noch:



Ein Missionsziel: Den **Flakturm** der Deutschen zu zerstören.

Die Wahl Ihres Landeorts bestimmt, wie Ihr Einsatz abläuft. Denn jede der gerade mal sechs Missionen (die laut der Designer jeweils rund 90 Minuten dauern sollen) beginnt mit dem Absprung über dem Ziel, meist einer heftig umkämpften Stadt. Schon in der Luft entscheiden Sie durch das Steuern Ihres Fallschirms über den Verlauf des Einsatzes. In einem Auftrag sollen wir zum Beispiel einen deutschen Flakturm sprengen. Wenn wir direkt auf dessen Dach landen, weist uns das Spiel an, die Abwehrkanonen zu sabotieren. Gleiten wir dagegen zum Fuß des Gebäudes, ist das erste Ziel, die Kettenfahrzeuge vor den Zugangstoren zu beseitigen. Letztlich laufen aber beide Varianten darauf hinaus, das Munitionsdepot zu erreichen



Während der Gefechte sorgt das **Kriegsgeschehen** im Hintergrund für eine dichte Atmosphäre.

und Sprengladungen anzubringen. Damit die Actionkämpfe trotz Freiheit bei der Wahl des Landepunkts ausgewogen bleiben, setzt **Airborne** auf ein »Kampflinien«-System: Das Spiel formt automatisch Patt-Situationen zwischen Alliierten und Deutschen, bei denen keine der beiden Seiten die Übermacht gewinnen kann. Erst Ihr Eingreifen entscheidet die Lage. Die leben-

digen Gefechts-Szenarien, die dadurch entstehen, werden vom Kriegsgeschehen im Hintergrund eindrucksvoll untermalt: Bomber werfen ihre Ladung ab, Geschützdonner kracht, bis zum Horizont erstrecken sich die zerstörten Häuserreihen. All das sieht aus der Luft so eindrucksvoll aus, dass man vor der Landung gern noch ein paar Fallschirmrunden mehr drehen möchte. **CS**

Empire Earth 3

► **Angeschaut** ► Genre: **Echtzeit-Strategie** ► Termin: **3. Quartal 2007**
 ► Hersteller: **Mad Doc Software / Vivendi** ► Status: **zu 80% fertig**
 ► gamestar.de: **Quicklink 4071** ► Potenzial: **-**



In der **Zukunfts-Epoche** kämpfen Hightech-Soldaten und Mechs.

Das dritte Epochen-Epos legt Ihnen nicht nur die Geschichte, sondern auch die Erde zu Füßen.

Das Echtzeit-Strategiespiel **Empire Earth 2** war ein gewaltiger Brocken. Mad Doc Software hat das zu denken gegeben: Teil 3 wird entschlackt. Das Grundprinzip, eine strategische Zeitreise von der Steinzeit bis in die Zukunft der Menschheit, bleibt gleich. Aus ehemals 15 Epochen werden nun aber fünf, Helden ver-

schwinden, das Kronen-Belohnungssystem ebenso. Statt einer Vielzahl ähnlicher Völker kennt **Empire Earth 3** nur noch drei, die sich dafür unterschiedlich entwickeln. Die westliche Fraktion setzt auf starke Waffen und lenkt in der Zukunft riesige Roboter. Die Araber sind hochmobil und steuern auf eine postapokalyptische Epoche mit Tarnheiten zu. Die Asiaten schließlich führen Massen billiger Truppen ins Feld und züchten im 22. Jahrhundert genmanipulierte Geschöpfe. Die Moderne erreichen Sie nicht mehr in einer Kampagne, sondern auf einer globalen Strategiekarte. Wie im **Dawn of War-Addon Dark Crusade** entscheiden Sie selbst, welche Region Sie als Nächstes angreifen. Ihre Territorien müssen Sie zudem verwalten, entwickeln und gegen die bis zu acht Computergegner sichern. Durch gesammelte Tech-Punkte steigen Sie nach und nach in den Epochen auf. **CS**

White Gold

► **Angeschaut** ► Genre: **Rollenspiel-Shooter** ► Termin: **1. Quartal 2008**
 ► Hersteller: **Deep Shadows** ► Status: **zu 60% fertig**
 ► gamestar.de: **Quicklink 4070** ► Potenzial: **-**

Boiling Point bekommt einen Nachfolger. Die offene Welt bleibt, die Bugs des Vorgängers sollen verschwinden.

Seit geraumer Zeit ist bekannt, dass das ukrainische Team Deep Shadows einen Nachfolger zum Actionspiel **Boiling Point** von 2005 entwickelt. Das war eine Art **GTA** im Dschungel, faszinierte mit viel spielerischer Freiheit und kranke an erbärmlicher KI und zu viel Leerlauf. Nun sahen wir die neue Episode **White Gold** zum ersten Mal in Bewegung. Bananenrepublik, sieben Fraktionen, Rollenspielsystem, freie Spielwelt – die Grundkonzepte des Vorgängers bleiben alle erhalten. Die Charakterwerte sind entschlackt, Waffenerfahrung entfällt beispielsweise. Dafür gibt es erlernbare Talente, unter denen Sie bei Levelaufstiegen auswählen. Die Inselrepublik ist abwechslungsreicher gestaltet als die gene-

rischen Langeweile-Dschungel aus **Boiling Point**, zudem wurde die Grafik zeitgemäß aufgehübscht. Nach wie vor wird's massenhaft Fahrzeuge, Flieger und Boote geben, mit denen Sie zwischen Einsatzorten wechseln oder einfach das Land erkunden. Ob neutrale Inselfahrer Sie dabei wieder alle naselang in den Straßengraben schieben? Laut Deep Shadow gehört das der Vergangenheit an. Wir glauben's erst, wenn wir's selbst gespielt haben. **CS**

DVD
- Video-Special



Der **Kampfhubschrauber** ist eines von Dutzenden Vehikeln.

Enemy Territory

Quake Wars

► **Angespielt** ► Genre: **Team-Shooter** ► Termin: **3. Quartal 2007**
► Hersteller: **Splash Damage / Activision** ► Status: **zu 90% fertig**
► gamestar.de: **Quicklink E167** ► **Potenzial: Sehr gut**



Die Menschen müssen ein **Labor der Strogg** sprengen. Zum Glück haben die intelligenten KI-Bots das Ziel nicht vermint.

Wer Freunde hat, schlägt hier packende Team-Schlachten. Wer keine Freunde hat auch. Denn dafür gibt's nun Bots, und zwar außerordentlich schlaue.

Den Reaktor sprengen? Ha, Kinderspiel! Mit dem Sturmgewehr im Anschlag hetzen wir durch Metallkorridore. Da zwischen Kugeln, Strogg von links! Der Außerirdische hüpfert wild herum, weicht aus. Wir feuern und treffen, er bricht zusammen. Weiter, hinter der nächsten Biegung liegt das Ziel. Kein Gegner in Sicht, lächerlich. Wir hechten zum Reaktor, ziehen die Bombe und – Bumm! Noch bevor wir den Sprengsatz legen können, verglüht unser Erdensoldat in einer Explosion. Verdammte Strogg haben ihre Energiequelle vermint! Das wäre kein allzu origineller Trick – wenn unsere Feinde (und Freunde) nicht von computergesteuerten Bots verkörpert wür-

den. Die beherrschen im Team-Shooter **Enemy Territors: Quake Wars** diverse schmutzige Tricks und wirken so beinahe menschlich. Wir haben's beim Probespiel auf der E3 selbst erlebt.

Jede der 12 Karten von **Quake Wars** bietet mehrere Aufgaben; eine Seite greift dabei an, die andere verteidigt. Zum Beispiel müssen die Menschen eine Brücke reparieren, eine Basis erobern, einen Schildgenerator lahmlegen, einen Reaktor sprengen und schließlich das Mutterschiff der Strogg zerlegen. Die Bots verfolgen brav die aktuellen Ziele, laufen und fahren aber manchmal wirt her. Indem wir aufs Mausrad drücken, rufen wir ein Menü auf, aus dem wir per Raddreh Bot-Befehle wählen. Falls wir etwa einen Panzer fahren, können wir so einen KI-Verbündeten auffordern, sich hinter dessen Maschinengewehr zu klemmen – was auch reibungslos funktioniert. Gleiches gilt, wenn wir einen Truppentransporter bestellen. Oder einen Sanitäter. Die klugen KI-Mitspieler eignen sich daher ideal als Sparringspartner oder Füllsoldaten für Mehrspieler-Partien. Der Kampf gegen menschliche Rivalen dürfte freilich noch mehr Spaß machen – zumal die im Gegensatz zu den Bots auch mal vergessen, Minen zu legen. Und dann wird's vielleicht wirklich zum Kinderspiel, den Reaktor zu sprengen. **GR**



Der **Strogg-Mech** zerstampft einen Menschentrupp. Hat denn niemand einen Raketenwerfer?!



Stranglehold

► **Angespielt** ► Genre: **Actionspiel** ► Termin: **30. September 2007**
 ► Hersteller: **Midway Chicago / Midway** ► Status: **zu 80% fertig**
 ► gamestar.de: **Quicklink 4064** ► Potenzial: **Sehr gut**

Fünfzehn Jahre nach dem (hierzulande indizierten) Hong-Kong-Ballerfilm Hard Boiled gibt's die Fortsetzung – als Spiel.

Tequila ist ungesund. Besonders für Gangster. Tequila ist nämlich nicht nur ein Schnaps, sondern auch der Spitzname von Lieutenant Yeun, dem härtesten Polizisten Hong Kongs. Vor 15 Jahren hat er im Film **Hard Boiled** den Drogengangster Johnny Wong zur Strecke (beziehungsweise zu Tode) gebracht. Nun will Wongs Vater Rache: Er entführt Yeuns Ex-Frau und seine Tochter. Fortan ballert sich Tequila von Hong Kong bis Chicago. Bevorzugt in Zeitlupe, denn wie in **Max Payne** gibt's auch in **Stranglehold** Bullet-Time, eine Zeitlupenfunktion, mit der Sie Gegner besonders leicht treffen können. Dabei springen Sie über Tische und Bänke, hangeln an Kronleuchtern

herum oder rutschen Geländer hinab. Interaktive Objekte markiert das Spiel dabei mit einem leichten Glänzen. Einfach an den schimmernden Getränkewagen herantreten, Aktionstaste drücken, und schon rollt Tequila bäuchlings auf dem Wagen liegend durch den Level – schießend, versteht sich. Je spektakulärer die Ballereien, desto mehr Stilpunkte bekommen Sie, mit denen Sie wiederum Ihr Zeitlupenkonto auffüllen. Dazu können Sie auch immer wieder Ihre Umgebung nutzen: Wir schießen in einer Gasse die Halterung einer großen Neonklame ab. Daraufhin schwingt das Schild nach unten und erschlägt einen Verbrechertrupp. Besonders cool sind in **Stranglehold** auch die »Standoffs«: Duelle, in denen Sie in einer Art Reaktions-Minispiel mehrere Gegner gleichzeitig umpusten. Apropos mehrere Gegner: Die Bullet-Time gibt's



Stilpunkte werden mit Sternen am linken Monitorrand angezeigt.



In den **Stand-Offs** müssen Sie in Zeitlupe nacheinander mehrere Gegner bekämpfen.

auch im Multiplayer-Modus für bis zu acht Spieler. Allerdings kann nur der, der die »Tequila Time« aktiviert, weiterhin in Echt-

zeit zielen. Für die anderen läuft das Spiel derweil in Zeitlupe ab. Wie hier das Balancing passt, muss sich noch zeigen. **FAB**

The Precursors

► **Angeschaut** ► Genre: **Rollenspiel-Shooter** ► Termin: **2. Quartal 2008**
 ► Hersteller: **Deep Shadows** ► Status: **zu 50% fertig**
 ► gamestar.de: **Quicklink 4068** ► Potenzial: **-**

Tadaa, wieder ein neues Genre! Aus der Ukraine kommt der erste Weltraum-Rollenspiel-Shooter.

Ein Sonnensystem voller Planeten. Sie jagen im Raumschiff Piraten, schlagen Actiongefechte und düsen von Planet zu Planet – das kennen wir aus Weltraumspielen. Sie landen auf einem Planeten, um dort Missionen zu erfüllen. Die führen Sie hinaus in große, frei erkundbare Landschaften mit Fahrzeugen und

Kämpfen aus der Ich-Perspektive – das kennen wir aus Ego-Shootern. Sie laden Ihr Raumschiff voll mit Handelsgut und heben ab zum Warentransport. Ihr Schiff ist ebenso ausbaufähig wie Ihr eigener Charakter, denn Sie sammeln Erfahrung, kaufen Ausrüstung und verbessern Grundwerte – das kennen wir aus Rollenspielen. Dass all das zusammenkommt – das kennen wir dagegen noch nicht. Dieses interessante Bündel schnürt **The Precursors**, entwickelt vom ukrainischen Team Deep Shadows. Eine Rahmenhandlung um eine drohende Apokalypse und die Rückkehr einer außerirdischen Rasse soll dem freien Spiel einen roten Faden geben. Die frühe Version, die wir gesehen haben, machte schon einen guten Eindruck und war grafisch ansehnlich. Ob das All-Paket tatsächlich hält, was es verspricht, wird sich erst nächstes Jahr herausstellen. **CS**



Auf dem **roten Planeten** geht's gegen örtliche Banditen.



Mercenaries 2: Als schwedischer Punk fackeln Sie in der Zukunft halb Venezuela ab.

Mercenaries 2

► **Angeschaut** ► Genre: **Action** ► Termin: **Ende 2007**
 ► Hersteller: **Pandemic** ► Status: **zu 80% fertig**
 ► gamestar.de: **Quicklink 4073** ► Potenzial: **-**

Der zweite Teil der Konsolen-Action erscheint auch für den PC.

Ein grausamer Tyrann schwingt das Zepter, und der Krieg ums Öl ist ausgebrochen. Deswegen sind Söldner im Venezuela der Zukunft heiß begehrt. Hier kommen Sie ins Spiel: Sie schlüpfen im Actionspiel **Mercenaries 2** in die Haut eines von vier Mietsoldaten und erledigen Aufträge für alle, die Ihnen einen guten Preis ma-

chen. Dabei jagen Sie alles in die Luft, was steht, fliegt oder fährt: Fahrzeuge, Helikopter, Häuser. Mit dem verdienten Geld kaufen Sie sich neue Waffen und Vehikel, um beim nächsten Einsatz noch mehr Zerstörung anzurichten – was jedes Mal klasse aussieht.

Toll: **Mercenaries 2** lässt sich unkompliziert im Koop spielen. Sie können sich jederzeit ins Spiel einklinken und es auch nach Lust und Laune wieder verlassen. **PET**



In der **Erfinderwerkstatt** tüftelt der Ingenieur an einer Taucherglocke. (1600x1200)

Anno 1701

Der Fluch des Drachen

► **Angespielt** ► Genre: **Aufbauspiel-Addon** ► Termin: **3. Quartal 2007**
 ► Hersteller: **Related Designs / Ubisoft** ► Status: **zu 80% fertig**
 ► gamestar.de: **Quicklink 3784** ► Potenzial: **Sehr gut**

Spannende Story, ideenreiche Missionen – das wird super!

In **Anno 1503** war die Kampagne ebenso langweilig wie unspielbar schwer, in **Anno 1701** fehlte sie gleich komplett – die Entwickler des Addons **Der Fluch des Drachen** haben also einiges gut-zumachen. Und der spielbaren Version nach zu urteilen, legen sie sich mächtig ins Zeug. So sollen wir in der ersten Mission einen Edelstein aus einer versunkenen Azteken-Stadt bergen. Dazu sanieren wir zunächst eine marode Insel-Siedlung und nehmen Handelsbeziehungen zu einem Azteken-Stamm auf, der uns mit Rum beliefert. Den Alkohol benötigen wir, um einen trinkfreudigen Wissenschaftler auf unsere Insel zu locken, der in seiner liebevoll animierten Werkstatt eine Taucherglocke zimmert – zwei Bei-

spiele für die neuen Gebäude und Waren, die der Entwickler speziell für bestimmte Missionen entworfen hat. Mit der Taucherglocke können wir uns jetzt auf die Suche machen. Schlauer wäre es jedoch, vorher noch einen der Nebenaufträge zu erfüllen. Denn über der versunkenen Stadt tobt ein Gewitter, das jede Annäherung unmöglich macht. Um die Wettergötter zu beruhigen, müssen wir mit Lampenöl eine Azteken-Statue entzünden, schon glätten sich die Wogen.

Böser Bube im Eck

Die Aufgabenstellungen sind relativ komplex, dank des hilfreichen Quest-Logbuchs und der drei gut ausbalancierten Schwierigkeitsgrade kommen jedoch selbst Neulinge zu schnellen Erfolgen. Profis freuen sich dagegen über die detailliert aufgeschlüsselte Punktwertung für jede Mission. Die Geschichte macht auf uns einen sehr guten, wenn auch nicht überragenden Eindruck. So gibt's zwar einen charismatischen Bösewicht, den wir allerdings nur in den aus dem Hauptprogramm bekannten animierten Porträtfenstern sehen. Echte Zwischensequenzen hätten hier gut getan, stattdessen gibt's zwischen den Missionen bislang nur vorgelesene Texte. **HK**

DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 3784



Solange es gewittert, können wir das **Artefakt** nicht erreichen.