



Guild Wars: Eye of the North: Im Addon geht es zurück in die Schnee bedeckten Zittergipfel aus der ersten Kampagne.

KOLUMNE

Leistungsdefizite



Auf Konsolenumsetzungen kann man ja in der Regel immer schimpfen. Rudimentäres Speichersystem, lausige Bedienung oder aber die oft verspäteten Erscheinungstermine der PC-Versionen. Doch gleich drei aktuelle Kandidaten werfen ein noch größeres Problem auf – und zwar die miese Performance. Spider-Man 3 zum Beispiel setzt zwangsläufig Grafikkarten mit Shader 3.0-Unterstützung voraus, läuft aber selbst mit solchen Highend-Geräten selten flüssig. Oder das neue Fluch der Karibik-Spiel. Das wurde von den Entwicklern absichtlich auf Grundlage der Playstation-2- und Nintendo-Wii-Technik programmiert, obwohl es auch ein PS3- und Xbox-360-Pendant gibt. Das Argument: Man wolle das Spiel einer möglichst breiten Masse an Käufern zugänglich machen, immerhin habe nicht jeder einen Monster-PC zuhause stehen. Nun, das klingt solange plausibel, bis wir etwa an Virtua Tennis 3 denken. Das zaubert selbst mit einer ATI Radeon 9800 Grafiken auf Playstation 3-Niveau und bleibt dabei stets im grünen Frame-Bereich. Oder erinnern wir uns an Flatout 2. Das lief auch auf zwei Jahre alten Rechnern butterweich und war das bis dahin hübscheste Rennspiel. Wer also sauber programmiert, braucht nicht auf halb-gare Ausreden der Marke »breite Masse ansprechen« zurückgreifen oder muss die Next-Generation-Effekte in Tomb Raider Anniversary weglassen, weil sie im Vorgänger Legend zur fieslen Leistungseinbrüche geführt haben.

Daniel Matschijewsky, Redakteur
danielm@gamestar.de

GUILD WARS: EYE OF THE NORTH

Eye of the North ist etwas ganz Neues in der **Guild Wars**-Serie: Zum ersten Mal liefert der Entwickler Arenanet ein reines Addon. Das heißt: Sie werden es nur spielen können, wenn Sie mindestens eine der Kampagnen (**Prophecies**, **Factions** oder **Nightfall**) besitzen. Das Addon bringt Spieler wieder zurück nach Tyria, in das Gebiet des ersten Spiels. Dort, in den nördlichsten Zittergipfeln erschüttern Erdbeben das Land, Höhlen öffnen sich. In diesen Höhlen werden Sie gegen die Armee eines uralten Übels kämpfen, das die menschliche Rasse vernichten will. Und gegen die sollen selbst die Endgegner aus **Factions** und **Nightfall** harmlos sein, so Arenanet. Apropos Rasse: In **Eye of the North** werden Ihnen schon zwei der neuen spielbaren Rassen aus **Guild Wars 2** (erscheint wahrscheinlich Ende 2008) begegnen. Und apropos **Guild Wars 2**: Wer sich im Addon besonders im Monstervermöbeln hervortut, wird dafür in **Guild Wars 2** belohnt. Ins Auge des Nordens dürfen erprobte Helden bereits im kommenden September blicken.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/1980

DER GOLDENE KOMPASS

An Weihnachten 2007 sollen zeitgleich der Film und das Spiel zum ersten Buch der **His Dark Materials**-Trilogie von Philip Pullman erscheinen. Im Abenteuer **Der goldene Kompass** machen Sie Bekanntheit mit der kleinen Lyra, die in Oxford lebt, allerdings in einem Oxford einer Parallelwelt. In dieser besitzt jeder Mensch einen persönlichen Dämon in Gestalt eines Tieres. Als ein Freund von Lyra entführt wird, begibt sich das kleine Mädchen zusammen mit ihrem Dämonen

und dem gepanzerten Eisbären Iorek Byrnison auf die gefährliche Suche nach dem Spielkameraden. Das Programm entsteht beim Entwickler Shiny Entertainment, der sich zuletzt durch zwei eher lausige **Matrix**-Umsetzungen nicht gerade mit Ruhm beleckerte.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3905



Der goldene Kompass: Lyra lebt unbeschwert, bis einer ihrer Freunde entführt wird.

BATTLE WORLDS: KRONOS

Hexfeld-Rundenstrategien sind ungefähr so populär wie Lederkrawatten. Dennoch gibt es mit King Art ein Team in Bremen, das aktuell an einem solchen Titel arbeitet. **Battle World: Kronos** lehnt sich an Klassiker wie **Battle Isle** und **Panzer General** an und sieht auch ein bisschen so aus: Die Grafik wirkt jedenfalls eher funktionell. Drei Kampagnen mit insgesamt 30 Missionen soll das Programm umfassen. Alle vier spielbaren Fraktionen nutzen dabei die gleichen Waffensysteme, haben aber jeweils eine individuelle Spezialeinheit. **Battle Worlds: Kronos** bietet die genretypischen Multiplayer-Modi wie Hotseat und Schlagabtausch über E-Mail. Da die Hexfelder wie Puzzleteile funktionieren und nicht nur aufgelegt werden, sollen Sie auch eigene Karten entwerfen können. Im August wird der Betatest beginnen.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3902

RACE 07

Simbin, die Experten für anspruchsvolle Rennsimulationen, haben ein neues Programm angekündigt. **Race 07**, so der Titel, wird neben den bereits aus **Race** bekannten Rennen und Fahrzeugen der WTCC (Tourenwagen-Weltmeisterschaft) auch die der Formula 3000, Formula BMW, Radical SR3 und SR4 beinhalten (insgesamt über 200 Autos in elf Klassen). Damit wird das Spiel deutlich umfangreicher als der Vorgänger. Doch Masse allein reicht Simbin nicht. So plant man eine neue Cockpit-Ansicht, die ein noch realistischeres Renngefühl liefern soll. Simbin denkt auch an die Community: Spieler, die in Online-Rasereien gerne individuell aufdrehen, können ihre Wagen mit eigenen Skins überziehen. **Race 07** soll im kommenden Herbst erscheinen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2727

SHREK DER DRITTE

Der berühmteste aller Oger geht in die dritte Runde. Pünktlich zum Kinostart am 21. Juni erscheint auch das Actionspiel **Shrek der Dritte**. Darin verhaften Sie königliche Wachen, die Sie zu einem Bankett schleppen wollen, oder springen mit dem gestiefelten Kater durch ein Lagerhaus. Die Geschichte orientiert sich am Filmgeschehen, allerdings greift Activision für die Zwischensequenzen nicht auf die üblichen Filmschnipsel zurück. Sie sehen die Story als ein gelungenes Kasperle-Theater. Der Multiplayer-Modus besteht aus sechs Minispielen wie modernen Hüpfenlagen à la **Frogger** oder Schwimmreif-Curling.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3907



Shrek der Dritte: Ohne Esel ist ein Oger nichts.

EVERLIGHT

Die Entwickler von Silver Style Entertainment aus Berlin bewiesen erst neulich mit **Simon the Sorcerer: Chaos ist das halbe Leben** (GS 04/07, Wertung: 80) ihr Talent in Sachen Adventures. Der nächste Rätselspaß aus Berlin entführt wieder in fantastische Gefilde. **Everlight** macht Sie bekannt mit dem sympathischen, aber weltfremden Melvin, der lieber in seinen



Race 07: Das kommende Rennspiel von Simbin wird größer und bunter als der Vorgänger.

Träumen als in der Realität lebt. Als Melvin in den Besitz einer magischen Kerze gelangt, kann er durch Raum und Zeit reisen und trifft unter anderem dabei eine alte Jungfer, die sich zur Geisterstunde jedoch stets in eine Nymphomanin verwandelt. Ob das Programm von Ihnen erwartet, die Dame von dieser schrecklichen Krankheit zu heilen, erfahren Sie bereits im kommenden August. Dann schon soll **Everlight** in den Läden stehen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3912



Everlight: Held Melvin reist dank einer magischen Kerze durch Raum und Zeit.

REPROBATES INSEL DER VERDAMMTEN

Adam Raichl stirbt – eigentlich. Als er von der Arbeit nach Hause fährt, wird sein Auto von einem LKW zerquetscht. Doch er erwacht auf einer geheimnisvollen Insel. Dort trifft er auf Menschen, denen genau dasselbe passiert ist; einige Einwohner sind eigentlich schon seit 40 Jahren tot. Im klassischen Adventure **Reprobates: Insel der Verdammten** geht Adam diesem Mysterium nach. Dabei merkt er allerdings schnell, dass sein zweites Leben in Wahrheit ein Fluch ist. Mehr Details zur Geschichte möchte der Entwickler Future Games noch nicht verraten. Da die Tschechen auch für das exzellente Mystery-Abenteuer **Black Mirror**

verantwortlich zeichneten, erwarten wir eine packende, wendungsreiche Handlung. Game Designer Josef Nemet verspricht »ein paar Überraschungen« beim Rätseldesign sowie lebendige Charaktere mit detaillierter Vorgeschichte. Erscheinen soll **Reprobates** im Sommer 2007.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3335

OBSCURE 2

Kein Sex, keine Drogen – das sind die Regeln, um in einem Horrorfilm zu überleben. Was der Regisseur Wes Craven mit seiner **Scream**-Trilogie begann, führt der Survival-Shooter **Obscure 2** konsequent fort. Denn statt die Helden wie in **Resident Evil 4** durch ein düsteres Szenario zu schicken, nimmt sich **Obscure 2** an keiner Stelle ernst. Gruselig wird es trotzdem: So schlichen wir beim ersten Anspielen durch ein verlassenes Studentenwohnheim, nur mit einer Taschenlampe und einem Golfschläger bewaffnet. Um noch mehr Gänsehaut zu erzeugen, schockt das Programm immer wieder mit kurzen Traumsequenzen à la **F.E.A.R.**. Cool: Wie schon im Vorgänger dürfen Sie jederzeit zusammen mit einem Kumpel im kooperativen Modus Monster hetzen. Allerdings erst ab September, dann soll **Obscure 2** fertig sein.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3847



Obscure 2: ein Teenie-Horrorfilm zum Mitspielen.

ALONE IN THE DARK 5

Wir müssen ehrlich zugeben, bei einer Vorführung des neuen **Alone in the Dark** sind uns beinahe die Augen aus dem Kopf gefallen: So coole und gut eingesetzte Physik-Effekte haben wir bislang noch nirgendwo gesehen. Da hakelt der Held mit einer Stange ein Seil zu sich heran oder zieht an einem Stahlkabel einen Wagen über eine Rampe. Noch besser: Er schlägt mit einem Feuerlöscher einen Holztisch in Stücke, um dann ein Tischbein zu schnappen und an einem Kamin anzuzünden – schon hat er eine Fackel.

Und das ist noch lange nicht alles: Der Titel wartet mit einem der coolsten Monster auf, die bislang auf Spielehelden losgelassen wurden. Das Ding heißt »The Fissure« (engl. für »der Spalt«) und ist eine Art Riss in der Materie. Eben sieht noch alles normal aus, eine Sekunde später klafft die Wand, der Boden oder die Decke auf und saugt normale Menschen ein, um sie als entstellte Zombies wieder auszuspuken. Hübsche Idee – und ziemlich gruselig. Gegen The Fissure hilft nur Feuer, womit wir wieder bei den Physik-Spielerien vom Anfang wären.

JACK KEANE

Ihr Auftrag klingt wieder einmal ganz simpel: Im Adventure **Jack Keane** sollen Sie als gleichnamiger Held lediglich einen britischen Geheimagenten auf eine geheimnisvolle Insel schiffen. Natürlich geht etwas schief, Ihr Kahn kentert, und Sie stranden samt Spion und der kecken Amerikanerin Amanda auf dem exotischen Eiland. In klassischer Point and Click-Manier erkunden Sie hübsch gestaltete Schauplätze. Im Verlauf der Geschichte übernehmen Sie ab und an die Rolle von Amanda, die im Gegensatz zu Jack, der nur ein Messer trägt, mit einer Schrotflinte ballern kann. Eine Besonderheit des Programms sind die urkomischen, professionell vertonten Gespräche. Dafür hat der Entwickler Deck13 (**Ankh**) bekannte Hollywood-Synchronsprecher wie etwa die Leihstimmen von Johnny Depp und



Sagen Sie mir Bescheid, sobald Sie mein wichtiges Paket verschickt haben.

Jack Keane: Jack findet den Spion am Hafen von Kapstadt.



Alone in the Dark: Near Death Investigation vereint hübsche Optik und viel Physik-Rätselerei.

John Cleese unter Vertrag genommen. Passend zum tropischen Klima im Spiel soll das Dschungelgestöber im kommenden August fertig sein.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3909

MARVEL TRADING CARD GAME

Mit der Superhelden-Inflation auf der Leinwand sinkt auch der Überblick über die Masse der Heroen. Praktisch also, dass Sie in Konamis **Marvel Trading Card**



Marvel Trading Card Game: mit Punks.

Game nahezu alle Charaktere des bekannten Comic-Verlags in einem Sammelkartenspiel beisammen haben. Die Regeln basieren auf dem VS-System, mit dem auch das Original-Sammelkartenspiel gespielt wird. Sie treten entweder mit einem vordefinierten oder einem selbstgebauten Deck gegen den Computer oder einen Freund an. Wollen Sie im Internet spielen, müssen Sie sich die Karten online in Form von vorgebauten Starterdecks oder zufälligen Karten-Boostern kaufen. Leckerbissen: In der digitalen Version des Spiels werden Ihnen Zwischenergebnisse eingeblendet und Kämpfe dezent animiert. Die Papierhelden erscheinen voraussichtlich im Juni.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3908

TRANSFORMERS

Statt Autoklau gibt es demnächst Autobau. Zum Start von **Transformers** am 5. Juli bringt Activision das Spiel zum Kinofilm in die Läden. Im **GTA**-Stil laufen, fliegen oder fahren Sie in den an die originalen Filmschauplätze angelehnten Levels herum und können an vorgegebenen Punkten Missionen annehmen. Die richten sich grob nach der Geschichte des Kinovorbilds und lassen sich wahlweise in den Rollen eines netten Autobots oder eines fiesen Desepticons spielen.

Gelingen: Ihr Fünf-Meter-Riese kann sich in den Städten frei austoben und so etwa Häuser einreißen, Laternenpfähle als Schlagwaffe benutzen oder vorbeifahrende Busse werfen. Stiften Sie aber zu viel Unruhe, sind Ihnen die Ordnungshüter und das Militär auf den Fersen. Als Gegner begegnen Ihnen allerdings hauptsächlich andere Transformer. Die Vorlagen der 3D-Modelle stammen übrigens direkt vom Spezialeffektstudio Industrial Light & Magic, die auch die Roboter für den Film entworfen haben.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3910



Transformers: Optimus zeigt mit der Ampel, wo es lang geht.



Civilization 4: Beyond the Sword: Mit Geschäftsführern gründen Sie lukrative Filialen für Ihre Aktiengesellschaften.

CIVILIZATION 4 BEYOND THE SWORD

»Dies wird das dickste Addon der Civilization-Historie«, jubelt Tim McCracken, von Firaxis. Wir stimmen zu: **Beyond the Sword** wird **Civilization 4** massiv und sinnvoll erweitern. Der Apostolische Palast etwa, ein neues Weltwunder, dient als frühzeitliche Variante der Vereinten Nationen. Wer ihn errichtet, stimmt mit Glaubensbrüdern über gemeinsame Vorhaben ab. Später im Spiel gründen Sie Aktiengesellschaften, indem Sie bestimmte Technologien als Erster erforschen. Mit der neuen Geschäftsführer-Einheit dürfen Sie dann lukrative Filialen in gegnerischen Städten gründen. Das Spionagesystem wird ausgebaut: Pro Runde wandeln Sie einen Teil Ihrer Steuereinnahmen in Aktionspunkte um, die Sie etwa in den Diebstahl feindlicher Technologien investieren. Auch den Raumschiff-Bau am Spielende will Firaxis überarbeiten. Zum Beispiel darf ihr Raumer wie in **Civ 2** vor ihm gestartete Feindpötte überholen, wenn Sie ihm zusätzliche Triebwerke spendieren. Hinzu kommen neue Völker wie die Byzantiner, neue Truppentypen à la Haubitze sowie mehrere Szenarios – darunter eine **Xcom**-Hommage (Elitesoldaten jagen Aliens), eine Fantasy-Welt samt Drachen und eine Weltall-Variante, in der Sie Sonnensysteme besiedeln. Das prallvolle Erweiterungspaket soll Ende Juli 2007 erscheinen.

AP | HK | GUN | GR | PET

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3917

GEHEIMTIPP DES MONATS

GameStar

07/07

SWORD OF THE NEW WORLD

Fernost-Fantasy und Barock, passt das zusammen? Wenn's nach den Koreanern geht, auf jeden Fall! In Asien lockt das Online-Rollenspiel **Sword of the New World** täglich Hunderttausende auf die Server. Diesen Erfolg möchten Entwickler imc Games und Publisher K2 Network ab dem 29. Juni in Europa wiederholen. Zwei Besonderheiten von **Sword of the New World** könnten das durchaus möglich machen: 1. Das Spiel ist bis Level 20 kostenlos (laut Entwickler rund 20 Stunden Spielzeit), erst danach fallen rund 9 Euro pro Monat an. 2. Sie steuern keine Einzelperson, sondern eine Gruppe aus drei Leuten. Das funktioniert ähnlich wie in einem Echtzeit-Strategiespiel. In den flotten Kämpfen gilt es, die Fähigkeiten Ihrer Charaktere taktisch geschickt zu kombinieren. Bei einer ersten Präsentation haben uns vor allem die stilvolle Grafik und das komfortable Speichersystem gefallen. So brauchen Sie Instanzen nicht am Stück bewältigen, sondern können an jeder beliebigen Stelle des Dungeons einen Teleportstein platzieren und Ihr Abenteuer beim nächsten Spielstart dort wieder fortsetzen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3906



Sword of the New World: Online-Rollenspiel mit Gruppen statt Einzelcharakteren.