



Operation Flashpoint 2: kein simples Actionspiel, sondern eine echte Militärsimulation.

KOLUMNE

Richtig Schluss machen



Wir sehen uns in der Hölle, auBerirdisches Pack! Mein gekappterer GDI-Ionenstrahl bläst den Stützpunkt der Scrin-Aliens ins Nirwana. Endlich, das war's, ich habe den Nod-Feldzug von Command & Conquer 3 gewonnen. Zufrieden lehne ich mich zurück, jetzt kommt bestimmt ein schicker Abschlussfilm. Pustekuchen! Das Ende ist abrupt und offen. Was genau passiert, will ich natürlich nicht verraten. Bin ja kein Spaßverderber. Unbefriedigend ist der Schluss aber allemal. Da kämpfe ich mehrere Stunden lang gegen GDI und Aliens, klaue Atomraketen, sprengte Mammutpanzer. Und was kriege ich dafür? Nix! Die Endsequenzen von GDI und Scrin sind ähnlich lahm.

C&C 3 ist zudem kein Einzelfall, immer mehr Spiele verwehren mir ein abschließendes Erfolgserlebnis. Rainbow Six: Vegas etwa, dessen Oberboss nach der letzten Mission einfach wegfliegt. In Splinter Cell: Double Agent flieht Sam vor der Polizei, ein Schiff explodiert, und plötzlich flimmern die Credits über den Bildschirm. Runaway 2, Heroes 5, Titan Quest, Prey, einige der alternativen Enden von Stalker – meine »Es ist zu Ende, aber nicht vorbei«-Meckerliste ließe sich lange fortsetzen. Die Publisher möchten mich wohl mit offenen Enden zwingen, Addons und Fortsetzungen zu kaufen. Eine Frechheit, schließlich investiere ich viel Zeit und Geld in ein Spiel, dann möchte ich am Ende auch angemessen belohnt werden. Am besten mit einem spannenden Showdown samt schöner Endsequenz. Mein Aufruf an die Entwickler: Macht richtig Schluss! Sonst sind eure Spiele genauso unbefriedigend wie eine Kolumne, die mitten im Satz...

Michael Graf, Redakteur
micha@gamestar.de

OPERATION FLASHPOINT 2

Auf der Code 07, der Londoner Hausmesse des Publishers Codemasters, haben unsere GameStar-Spione **Operation Flashpoint 2** erstmals in Aktion gesehen und brandneue Infos gesammelt. Am Kultspiel-Nachfolger arbeitet nicht mehr der ursprüngliche Entwickler Bohemia Interactive, sondern ein internes Codemasters-Studio mit 120 Entwicklern – die größte Designertruppe, die der Publisher jemals auf ein Spiel angesetzt hat. Die Mühe zahlt sich aus: **Operation Flashpoint 2** sieht fantastisch aus. Das Militärspiel nutzt die detaillierte Neon-Engine, die auch im Rennspiel **Colin McRae Dirt** (siehe Seite 53) zum Einsatz kommt. So erkennen Sie auf den Uniformen der Soldaten jeden Flecken der Tarnmuster.

Der spielerische Anspruch soll da natürlich nicht zurückstehen: Wie sein Vorgänger wird **Operation Flashpoint 2** kein simples Actionspiel, sondern eine waschechte Militärsimulation: Schon ein einzelner Schuss kann Ihren Soldaten töten; um unentdeckt zu bleiben, robben Sie durch hohes Gras. Dabei sind Sie meist mit computergesteuerten Kameraden unterwegs. Jeder Mitstreiter soll eine glaubwürdige Persönlichkeit haben und Ihnen im Spielverlauf regelrecht ans Herz wachsen. Zudem ziehen Sie nicht nur zu Fuß ins Gefecht, sondern dürfen auch wieder Vehikel wie Panzer oder Hubschrauber einsetzen. So überbrücken Sie flugs große Entfernungen, denn bei der Größe der Schlachtfelder soll **Operation Flashpoint 2** neue Maßstäbe setzen.

Zur Story der Kampagne schweigt sich Codemasters noch aus. Fest steht nur, dass Sie in einem Krieg zwischen Supermächten kämpfen werden. Wir spekulieren: Bei den Streithähnen könnte es

sich um die USA, Russland sowie China handeln. Halt: China? Ja, im Gegensatz zum ersten Teil spielt **Operation Flashpoint 2** nicht mehr im Kalten Krieg, sondern in der Gegenwart. Erscheinen wird die Militärsimulation allerdings in naher Zukunft, nämlich im Jahr 2008.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3805

HEIST

Es gab bereits zwei Spiele namens **Heist**: ein Einbrecher-Hüpfspiel aus dem Jahr 1984 und ein Banden-Strategietitel von 2001, der hierzulande **Raub** hieß. Ende 2007 soll sich ein weiteres **Heist** hinzu gesellen. Im Actionspiel leiten Sie eine vierköpfige Bankräuber-Truppe. Ihre KI-Kollegen sollen auf Befehle hören, aber auch selbstständig klug vorgehen. Ziel von **Heist** ist es, die Münzanstalt von San Francisco zu überfallen. Dafür brauchen Sie aber einen guten Ruf im Milieu sowie Geld für Ausrüstung. Also kurven Sie durch die frei befahrbare Stadt, und überfallen etwa Bars oder Strip-Clubs. Jedes Verbrechen will gut geplant sein: Als Vordenker der Truppe tüfteln Sie den Fluchtplan aus. Wenn Ihnen die Polizei auf die Schliche kommt, gibt's Autoverfolgungsjagden quer durch die Stadt.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3805



Heist: Drei der Gangster überfallen eine Bar, der vierte wartet im Fluchtwagen vor der Tür.

MERCENARIES 2

Nach **GTA** kommt **GTB: Grand Theft Battlefield**. Zugegeben, den Titel haben wir gerade erfunden, in Wahrheit heißt das Actionspiel **Mercenaries 2: World in Flames**. Aber es soll sich eben spielen wie eine Mischung aus **GTA** und **Battlefield 2**: Im vom Ölkrieg gebeutelten Venezuela werden Sie sich als Chef einer Söldnertruppe. Die große Spielwelt soll frei begehbar sein, Sie kämpfen in Städten und Dschungeln, auf Bergen und Seen. Wenn Sie Aufträge für die Kriegsparteien erfüllen, verdienen Sie Geld. Das investieren Sie in 130 Vehikel, von Sportwagen über Panzer und Schnellboote bis zu Hubschraubern. Außerdem kaufen Sie Waffen und heuern KI-Söldner an, denen Sie Befehle erteilen können. Ihren Helden und sein Fahrzeug steuern Sie dabei aus der Schulterperspektive. Im Koop-Modus kämpfen Sie gemeinsam mit Freunden gegen computergesteuerte Feindarmeen. Dabei soll's ordentlich krachen. Gebäude etwa dürfen Sie dank der Physik-Engine in Einzelteile sprengen. Entwickelt wird **Mercenaries 2** von Pandemic, den Schöpfern der **Full Spectrum Warrior**-Serie. Der Krieg der Mietsoldaten soll Ende 2007 starten.

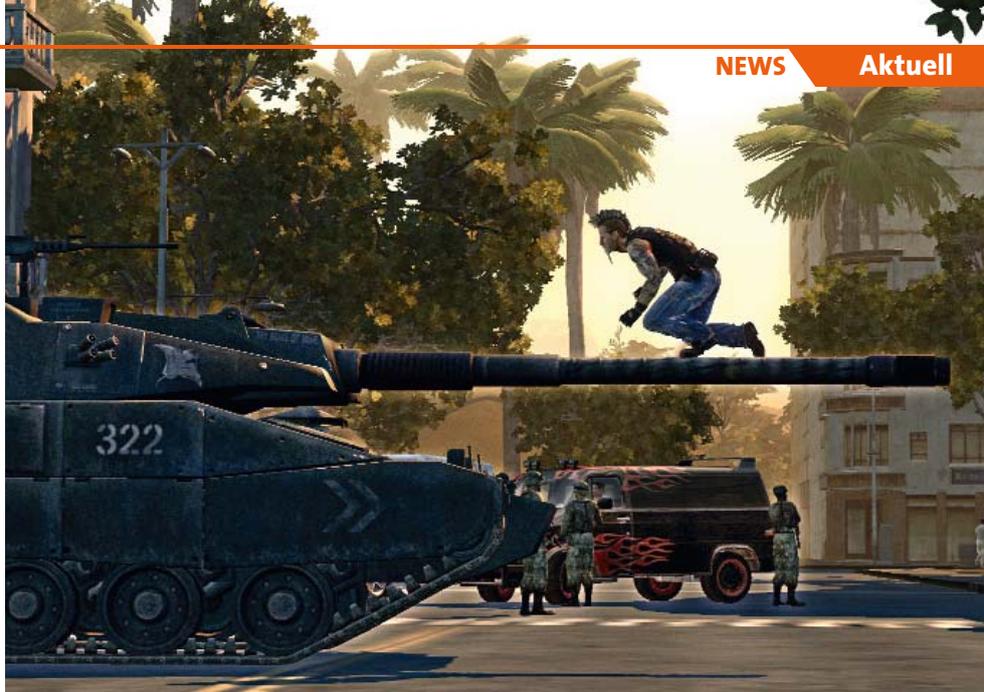
► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [3804](#)

OVERCLOCKED

»Psychiater haben immer selbst Probleme. Deshalb werden sie Psychiater«, sagt Martin Ganteföhr. Und meint damit in erster Linie den Protagonisten seines Adventures **Overclocked**. Ganteföhr, der Chef von House of Tales (**The Moment of Silence**), hat uns beim Redaktionsbesuch den aktuellen Stand des Projekts vorgeführt. Der Psychiater David McNamara reist nach New York, um fünf Personen zu untersuchen, die am gleichen Tag mit Gedächtnisverlust aufgefunden wurden. In sechs Tagen erzählter Zeit reist McNamara in die Psyche seiner Patienten und spielt dort Schritt für Schritt das Geschehene nach. Gute Idee: Die Erkenntnisse aus den Träumen und Gesprächen nimmt



Overclocked: Der Psychiater David (rechts) überbehandelt fünf schwer traumatisierte Patienten.



Mercenaries 2: Die Soldaten beherrschen auch Spezialmanöver. Hier rücken wir einem Panzer auf die Pelle.

der Seelendoktor auf Band auf und kann sie anderen Patienten vorspielen, um neue Reaktionen auszulösen. Denn das Schicksal aller fünf ist miteinander verwoben – und auch McNamara steckt mit drin. Denn der ist ja Psychiater. Und die haben immer selbst Probleme.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [3800](#)



Arena Wars Reloaded: deutsche Action-Strategie.

ARENA WARS RELOADED

Die Jungentwickler von Exdream aus Hannover arbeiten gerade am zweiten Teil des Action-Strategiespiels **Arena Wars** (Heft 09/04, Wertung: 77). **Arena Wars Reloaded** setzt wieder auf aus Shootern bekannte Spielmodi wie Domination: Mit Buggys, Panzern und Mechs nehmen Sie Punkte auf kleinen Karten ein. Die Neuauflage soll noch schneller werden, ist aber dank angepasstem Interface deutlich intuitiver und einfacher zu bedienen. Zudem gibt's vier neue Spezialwaffen wie das Hologramm: Von einer beliebigen Einheit wird ein Trugbild erschaffen, das der Gegner nicht vom Original unterscheiden kann. Auf den Karten gibt's mehr Upgrade-Gebäude. Also müssen Sie entscheiden, ob Sie einen Truppentyp mehrfach aufrüsten oder diverse Einheiten verbessern. Das verheißt

noch mehr taktischen Tiefgang. Der Publisher Dtp will **Arena Wars Reloaded** am 25. Mai veröffentlichen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [3271](#)

HEROES 5 ADDON

Bald bekommen die Helden Nachwuchs: Im Herbst 2007 soll **Tribes of the East** erscheinen, die zweite Erweiterung zum Rundenstrategiespiel **Heroes of Might & Magic 5**. Das Addon führt die Orks als neues spielbares Volk ein, das gemeinsam mit Goblins und Zyklopen im Menschenreich einfällt. Die Kampagne von **Tribes of the East** schlägt das abschließende Kapitel der **Heroes 5**-Geschichte auf, in dem Sie sogar auf bekannte Charaktere aus dem Action-Ableger **Dark Messiah** treffen sollen. Neben neuen Helden, Zaubern und Gegenständen sowie fünf Einzelspieler- und zehn Mehrspieler-Karten bringt **Tribes of the East** frische Einheiten-Upgrades: Jeder Truppentyp bekommt eine weitere, alternative Entwicklungsstufe. Im Gegensatz zum ersten Addon **Hammers of Fate** läuft **Tribes of the East** auch ohne Hauptprogramm.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [E62](#)



Heroes of Might & Magic 5: Tribes of the East: Die Orks kommen!

COMPANY OF HEROES OPPOSING FRONTS

Beim Test des Echtzeit-Hits **Company of Heroes** in Ausgabe 11/06 haben wir's schon prophezeit: »Wenn Valve es schafft, die Irrwege eines drögen Physikers auf immer mehr Half Life-Episoden zu strecken – dann muss dieses Häppchen-System bei einem Weltkrieg doch erst recht funktionieren.« Und siehe da, schon schlägt der Entwickler Relic nach dem D-Day das nächste Kriegskapitel auf: In den beiden Solokampagnen das allein lauffähigen **Company of Heroes**-Addons **Opposing Front** kämpfen Sie um die Stadt Caen in der Normandie, auf Seiten der 2. britischen Armee oder der deutschen Panzer-Elite. Beide Parteien führen so viele neue Einheiten ins Feld, dass sie als komplett neue Völker gelten – mit denen Sie in den Mehrspieler-Modi gegen die beiden bekannten Fraktionen antreten können. Zudem verspricht Relic grafische Verbesserungen, auf den entsprechenden Grafikkarten wird **Opposing Front** extraschöne DirectX-10-Effekte bieten. Beginnen soll die Schlacht um Caen im Herbst 2007.

► [WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2848](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2848)

THE CLUB

Der Entwickler Bizarre Creations nennt **The Club** einen »Racing-Shooter«. Ein neues Genre? Denkste, eher ein Marketing-Gag, **The Club** ist eine klassisch-geradlinige Action-Orgie. Der titelgebende Verein setzt sich aus Drogenbaronen, Waffenhändlern und anderen betuchten Übelwichten zusammen, die zur Unterhaltung Kriminelle in blutigen Schießereien aufeinander hetzen. Als einer dieser modernen Gladiatoren ballern Sie sich von Arena zu Arena. Erledigte Gegner bringen Punkte; absolvierte Kämpfe dürfen Sie jederzeit wiederholen, um Ihren Highscore zu erhöhen. Daraus leitet sich auch der Rennspiel-Vergleich ab: Nur wer sich auf der Idealinie vom Start zum Ziel schießt, wird mit Lob und Punkten überhäuft. Klingt geschmacklos? Ist es auch. **The Club**



The Club: moralisch fragwürdige Dauerfeuer-Action (Bild Xbox 360).



Company of Heroes: Opposing Front: Neben den Alliierten (Bild) dürfen Sie im Addon auch die Deutschen befehligen.

könnte zum roten Tuch für deutsche Jugendschützer werden, wenn die Ballerorgie im Lauf dieses Jahres erscheint.

► [WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3807](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3807)

DEAD REEFS

England am Ende des 18. Jahrhunderts: Auf einer abgelegenen Insel geschehen alle neun Jahre unappetitliche Ritualmorde. Was ist dran am angeblichen Piratenfluch, den die Ahnen der Insulaner auf sich gezogen haben sollen? Liegt auf



Dead Reefs: Der Film Sleepy Hollow lässt grüßen.

dem Eiland wirklich ein böses Artefakt begraben? Diesen Fragen gehen Sie im Adventure **Dead Reefs** nach. Dessen Handlung erinnert an den Horrorfilm **Sleepy Hollow**: Als Constable enträtseln Sie die mysteriösen Vorgänge. Unsere spielbare Vorschau-Version war noch in einem frühen Stadium, die Qualität der Rätsel und der Handlung lassen sich noch nicht einschätzen. Die Grafik ist stimmungsvoll, wenn auch mangels Details nicht ganz zeitgemäß. Bis zur Veröffentlichung soll **Dead Reefs** noch deutlich schöner werden. Gefallen haben uns die professionellen englischen Sprecher. Wir hoffen, dass Jowood ebenso viel Mühe in die deutsche Vertonung

steckt. Das Mystery-Abenteuer soll im zweiten Quartal 2007 starten.

► [WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3764](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3764)

DANCE! ONLINE

Frauen tanzen besser als Männer, Konsolen-Spieler besser als PC-Spieler – alles Vorurteile! Sie dürfen mithelfen, die zu entkräften. Mit **Dance! Online** bekommen PC-Hüftschwinger ein eigenes Tanzspiel, das noch dazu kostenlos sein wird und wie eine Online-Disco funktioniert. Im Internet treffen Sie sich mit Tanzwilligen aus aller Welt, um gegeneinander anzutreten – wahlweise auch paarweise. Das Grundprinzip ist simpel (im Rhythmus Richtungstasten drücken), erfordert bei komplexeren Songs aber gehörig Übung. Spannend wirken in der eher rohen offenen Betaversion (► [WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3810](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3810)) die Community-Elemente: Sie tanzen um Punkte, steigen im Level auf, kaufen Klamotten für Ihren Charakter (auch gegen echtes Geld) und dürfen gar Mitspieler heiraten. Kurios: Wenn Sie nicht spielen, setzt Ihr Tänzer Fett an.

► [WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3809](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3809)



Dance! Online: Links wird gedrückt, rechts getanzt.

A VAMPYRE STORY

Baron Showdy von Kiefer hat Biss: Kaum saugt der alte Herr am Hals der Sängerin Mona De Lafitte, verwandelt die sich in eine Vampirin. Doch statt sich nun im Schloss des Oberblutsauger niederzulassen, ergreift Mona die Flucht. Im klassischen Adventure **A Vampyre Story** rätseln Sie sich mit der blutleeren Madame durchs Land der Untoten, um nach Paris zu gelangen – dort will sie an der Oper singen. An den über 50 handgezeichneten Schauplätzen müssen Sie neben klassischen Kombinationskünsten auch Monas Vampirtalente einsetzen, um Knobeleien zu lösen. Im Spielverlauf trifft die Vampirin auf zahlreiche schräge Charaktere, etwa ihren Fledermaus-Begleiter Frederick oder den Erfinder Dr. Riga Mortus. Für angenehm schwarzen Humor bürgt Bill Tiller: Der Gründer des Entwicklers Autumn Moon hat für LucasArts unter anderem an der **Monkey Island**-Reihe und an **The Dig** gearbeitet. Gute Vorzeichen also, dass uns mit **A Vampyre Story** Ende 2007 ein erstklassiges Adventure bevorsteht.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [3334](#)

FLUCH DER KARIBIK AM ENDE DER WELT

Am 22. Mai, zwei Tage vor dem Filmstart von **Fluch der Karibik: Am Ende der Welt**, soll das gleichnamige PC-Spiel beim Händler vor Anker gehen. Der Entwickler Eurocom lehnt die Geschichte des Action-Spiels an den zweiten und dritten Kinofilm an. Neu im Vergleich zum Vorgänger sind die deutlich interaktiveren Levels. So kämpfen Sie beispielsweise auf einem Floß, das einen reißenden Fluss entlang rast. Auch verhaun Sie die Gegner nicht nur tumb, sondern können sie etwa von Klippen stoßen. Zwischendurch erwarten Sie witzige Reaktionsspielchen a la **Fahrenheit**, in denen Sie Jack Sparrow durch Actionsszenen lotsen. Absolut unverständlich: Für die PC-Fassung greifen



Fluch der Karibik: Jack schleicht sich an einer Wache vorbei.



A Vampyre Story: Blutsauger-Heldin Mona wärmt sich am Lagerfeuer vor dem Wohnwagen.

die Entwickler auf die angestaubte Grafik-Engine der Wii- und PS2-Versionen zurück, obwohl für die Xbox 360 und die Playstation 3 deutlich schönere Varianten von **Fluch der Karibik: Am Ende der Welt** angekündigt sind.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [3799](#)

HELL IN VIETNAM

Der Vietnam-Krieg ist schon eine Weile her. Das letzte Spiel dazu ebenfalls. Jetzt bringt der Publisher Dtp den Ego-Shooter



Hell in Vietnam inszeniert den Dschungelkrieg mit dem arg angestaubten Chrome-Grafikgerüst.

Hell in Vietnam. Darin ballern Sie sich als amerikanischer Soldat durch den Dschungel, nehmen an der Tet-Offensive teil und kämpfen um die Stadt Hue. Gelegentlich steigen Sie sogar in Motorboote oder Helikopter. Selbst steuern dürfen Sie nicht, dafür aber mit der Minigun auf gut getarnte Vietcong ballern. Der polnische Entwickler City Interactive benutzt die betagte Chrome-Engine für **Hell in Vietnam**. Vom gleichen Entwickler kam übrigens auch das unsägliche **Terrorist Takedown: War in Columbia** (GameStar-Wertung: 42 Punkte) – kein gutes Omen.

► WWW.GAMESTAR.DE [GR](#) [PET](#) [PCL](#) [DM](#) [AP](#) [CS](#)
QUICKLINK: [3286](#)

GEHEIMTIPP DES MONATS

GameStar

06/07

THE LEGACY OF CTHULHU

Robert D. Anderson & The Legacy of Cthulhu ist eine lose an die Geschichten von H.P. Lovecraft angelehnte Mischung aus Adventure und Shooter, die Sie Anfang der 40er in eine österreichische Burg nahe der bayerischen Grenze entführen will. Dort kommen Sie den Machenschaften einer Nazi-Sekte auf die Schliche. Da das Programm ein Fanprojekt ist und lediglich die Grafik-Engine von FPS-Creator nutzt, sieht es im Vergleich zu Krachern wie **Oblivion** oder **Stalker** sehr müde aus, transportiert aber trotzdem Faszination. Das Innere von Burg Landers ist eher abstrakt gehalten und aufs Notwendigste wie Treppen, Gänge, Räume reduziert. Dort müssen Sie sich zwar an vielen Stellen durch die Cthulhu-Anbeter ballern, können aber fast ebenso oft die Gegner per Trick ausschalten zu entgehen. Zusammen gehalten werden die eigentlichen Spielabschnitte von Realfilmen und hübschen, leicht animierten Grafiken, über die ein Sprecher die Geschichte weitererzählt. Publisher Jowood will den Titel Ende Mai auf den Markt bringen. Er soll lediglich um die zehn Euro kosten.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [3803](#)



Robert D. Anderson & The Legacy of Cthulhu: Fanprojekt um H.P. Lovecrafts Horrorgeschichten.