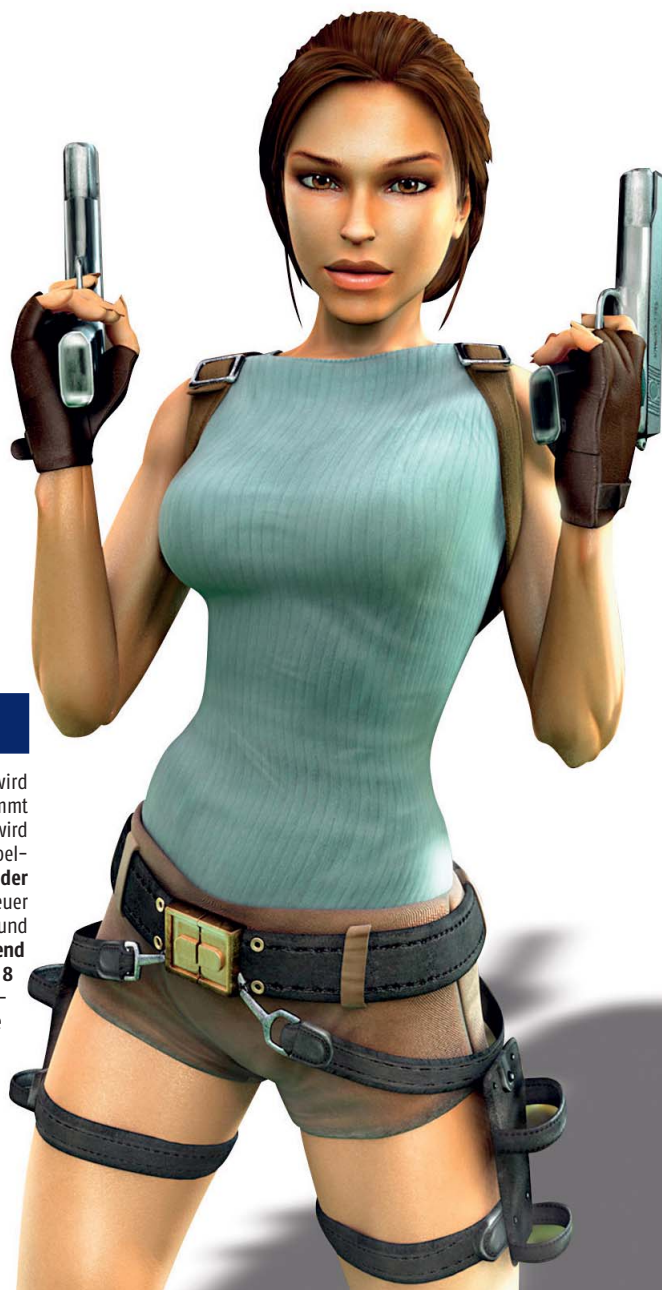


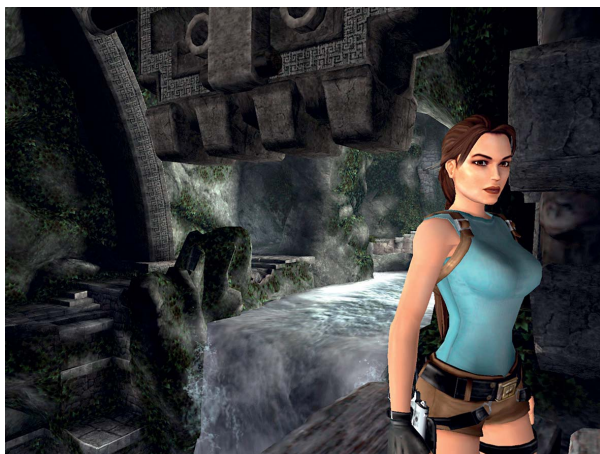
ACTION 2007

Worauf können sich Spieler 2007 freuen? Mit **Crysis**, **Command & Conquer 3**, **Spore** und **Dragon Age** stehen lang erwartete Kracher ins Haus. Fast noch spannender sind die kleinen Entdeckungen: Perlen, die zum Geheimtipp werden könnten. GameStar hat für Sie mehr als 150 Ankündigungen durchsiebt und die 86 wichtigsten, spannendsten und auch kuriosesten Titel herausgesucht, die in den kommenden elf Monaten erscheinen sollen. Herausgelassen haben wir die Spiele, die wir in dieser Ausgabe als Preview vorstellen (etwa **Hellgate: London**); die Spiele, die zwar angekündigt sind, zu denen noch keine offiziellen Angaben existieren (etwa **Fallout 3**); und die Spiele, von denen bereits klar ist, dass sie erst 2008 erscheinen werden (etwa **Das schwarze Auge: Drakensang**). Die türkisen Kästen ➤ **3361** zu jedem Spiel sind Web-Quicklinks, die zu mehr Informationen im Internet führen. Den Quicklink-Code geben Sie einfach auf unserer Webseite www.gamestar.de ein.

CS



TOMB RAIDER ANNIVERSARY



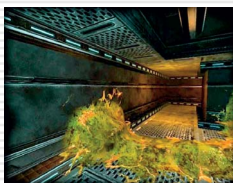
Die gute Lara Croft wird zehn Jahre alt. Halt, stimmt nicht: **Tomb Raider** wird zehn Jahre als. Zum Jubeltag erzählt **Tomb Raider Anniversary** die Abenteuer aus Teil 1 in der Engine und Spielmechanik von **Legend** los nach. **Tomb Raider 8** ist ebenfalls angekündigt, aber noch ohne jegliche Infos zum Inhalt. ➤ **3361**

Entwickler: **Crystal Dynamics / Eidos**
Termin: **2. Quartal 2007**

SPIELE ÜBER STEAM

Natural Selection 2

Die populäre Mod zu **Half-Life** wird in einer Source-Variante fortgesetzt, kostenpflichtig über Steam. Neu sind dynamisch veränderbare Levels, die beispielsweise zuwuchern. ➤ **3348**



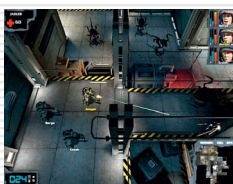
They Hunger: Lost Souls

Ehemals war's eine Einzelspieler-Mod für **Half-Life**, jetzt kommt auf Basis der Source-Engine ein Nachfolger über Steam. Zombie-Ballerei und Rätsel-Lösen ähnlich wie in **Resident Evil**. ➤ **3349**



Alien Swarm: Infested

Killerinsekten aus **Starship Troopers**, die Vogelperspektive aus **Shadowgrounds**, dazu Koop-Action mit Commander: So wird die Strategie-Action **Alien Swarm**. ➤ **3347**



CRYSIS

Der weltweit größte Shooter-Hoffnungsträger **Crysis** entsteht bei Crytek in Frankfurt, den Machern von **Far Cry**. Auf einer Tropeninsel kämpfen Sie als Hightech-Soldat gegen

Nordkoreaner und schockfrostdende Außerirdische – in bislang ungekanntem grafischen Realismus. ➤ **E164**
Entwickler: **Crytek / Electronic Arts**
Termin: **2007**



UNREAL TOURNAMENT 2007

Freunde knackiger Deathmatch-Shooter können **Unreal Tournament 2007** sowieso kaum erwarten. Mit großem Fuhr- und Flugpark, Schweb-Skateboards und dem neuen Conquest-Modus (Eroberung plus Fraktionsaufgaben) dürften aber vor allem Teamspieler auf ihre Kosten kommen. Vorzeige-Spiel für die Unreal Engine 3. ➤ [E168](#)

Entwickler: Epic Games / Midway

Termin: 2007



LEFT 4 DEAD



Das Studio Turtle Rock hat seinerzeit für Valve **Counterstrike Source** programmiert. Auf Basis der Source-Engine entsteht bei Turtle Rock nun der Multiplayer-Teamshooter **Left 4 Dead**, in dem vier (spielergesteuerte) Überlebende gegen (spielergesteuerte) Zombies antreten. Vor allem die Spezialangriffe der Untoten versprechen originelle Taktiken. ➤ [3365](#)

Entwickler: Turtle Rock / Valve

Termin: 2007

KANE & LYNCH: DEAD MEN



Verbrecherduo rauf sich zusammen und schießt alles kurz und klein – **Kane & Lynch** in der Kurzfassung. Das neue Werk der Hitman-Macher 10 Interactive will die spielerische Tiefe von **Hitman** mit einer dichten Handlung verbinden, die aus der Rivalität der gebrochenen Helden fließt. ➤ [3375](#)

Entwickler: 10 / Eidos

Termin: 3. Quartal

CLIVE BARKER'S JERICHO



Englands Vorzeige-Gruselman Clive Barker darf nach **Undying** einen weiteren Schauerschauplatz für ein Spiel erdichten. Der heißt Al-Kahli, eine Wüstenstadt, von der aus Reisen zu anderen Dimensionen möglich sind. Klar, dass es in denen eher ungemütlich zugeht – wir sagen nur Blut und Fleisch. Drum muss das Helden-Team die übernatürlich begabte Jericho-Squad, im Actionspiel **Clive Barker's Jericho**, viel schießen. ➤ [3373](#)

Entwickler: Alchemic / Codemasters

Termin: 3. Quartal 2007

HALF-LIFE 2: EPISODE 2

Zweites Story-Häppchen für **Half-Life 2** mit weniger Alyx, dafür mehr freundlichen Vortigaunt-Aliens als Begleiter von Gordon Freeman. Der eigentliche Clou sind die beiden kostenlosen Zugaben: das Teleporter-Knobelspiel **Portal** und die gut sieben Jahre verspätete Teamkampf-Fortsetzung **Team Fortress 2**. ➤ [3374](#)

Entwickler: Valve

Termin: 3. Quartal 2007



SHADOWRUN

Das populäre Papier-Rollenspiel **Shadowrun** wird in der neuesten Computerumsetzung zu einem Ego-Shooter mit Multiplayer-Betonung. Über Windows Vista sollen bis zu 16 PC- und Xbox-360-Spieler glücklich vereint aufeinander schießen können. ➤ [3372](#)

Entwickler: FASA / Microsoft

Termin: 2007



FLUGSIMULATIONEN

Battle of Britain

Maddox Games, die Macher von **IL-2 Sturmovik** und **Pacific Fighters**, simulieren die Luftschlacht über England – diesmal in einer modernisierten Grafikengine. ➤ **3350**



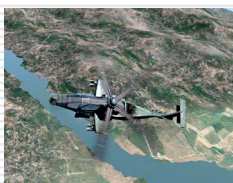
Jet Thunder

Ein unabhängiges Team von Südamerikanern bastelt an einer Simulation von Jetflugzeugen. Szenario ist der Falklandkrieg von 1982. ➤ **3351**



Enemy Engaged 2

Die ordentliche Kampfhelikopter-Simulation **Apache Havok** (US-Originaltitel: **Enemy Engaged**) bekommt einen offiziellen Nachfolger. ➤ **3352**

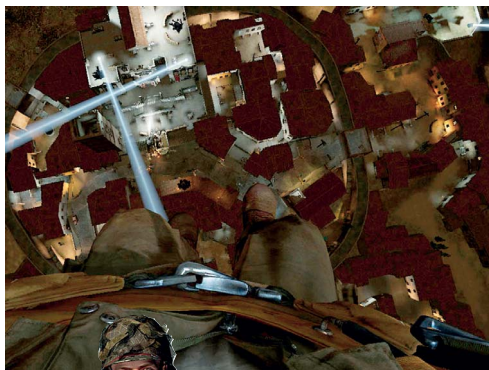


Knights of the Sky

Zwei russische Teams arbeiten gemeinsam an einer Kampfflug-Simulation im Ersten Weltkrieg. In 13 Flugzeugtypen kreisen Sie über der deutsch-französischen Grenze. ➤ **3353**



MOH: AIRBORNE



Der Screenshot sagt Ihnen schon viel über ein zentrales Element der **Medal of Honor-Fortsetzung Airborne**: Fallschirmabsprünge. Die Weltkriegs-Einsätze beginnen immer mit einer Luftlandung über dem umkämpften Gebiet; Sie steuern den Anflug selbst und bestimmen, wo Sie aufsetzen. ➤ **3093**

Entwickler: **EA LA / EA**
Termin: **2007**

STRANGLEHOLD

Mit Kopfnicken des Actionregisseurs John Woo und gesanntem Konterfei des Schauspielers Chow Yun-Fat macht Midway quasi den Hongkong-Ableger unter den Action-

spielen. Soll heißen: **Strangleholds** Zeitlupen-Ballereien, Stunts und Effekte zielen auf maximale Coolness. ➤ **E170**
Entwickler: **Midway Chicago / Midway** Termin: **März 2007**



ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS



Die einst hochpopuläre **Quake**-Serie will endlich verlorenen Boden gegenüber **Battlefield** gut machen, ach was, dran vorbeiziehen. Das Rezept von **Enemy Territory: Quake Wars**: In Sektoren aufgeteilte Levels, die beiden Parteien konkrete Aufgaben stellen und die Kämpfe an Schlüsselstellen konzentrieren. ➤ **E167**

Entwickler: **Splash Damage / id Software**
Termin: **2007**



PARABELLUM



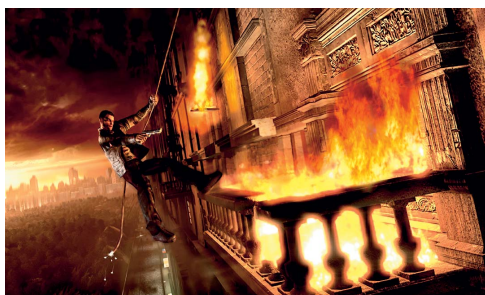
Counterstrike-Konkurrent aus Deutschland: Mit der Unreal Engine 3 baut das Newcomer-Team Acony **Parabellum**, einen Team-Shooter. In New York kämpfen Polizisten gegen Terroristen; gut, soweit bekannt. Unter anderem neu dagegen: einzelne Sektoren der Karten sind in der Partie komplett zerstörbar. ➤ **3371**

Entwickler: **Acony**
Termin: **2007**

ALONE IN THE DARK 5

So alleine im Dunkeln wie sonst ist Edward Carnby in **Alone in the Dark 5** nicht, denn er wird streckenweise Begleiter haben. Das Böse überfällt New York und hetzt Carnby durch den Central Park – eindrucksvoll vor allem die dramatische, filmhafte Inszenierung. ➤ **3376**

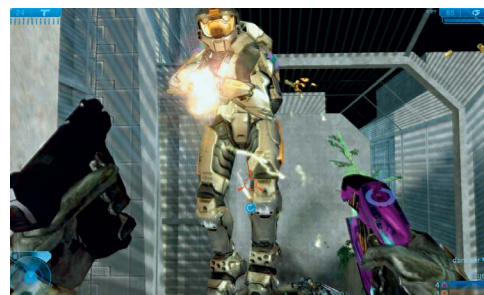
Entwickler: **Eden / Atari**
Termin: **2. Quartal 2007**



HALO 2

Auf der Xbox ist **Halo 2** schon vor über zwei Jahren erschienen. Dass es nun doch noch auf den PC kommt, liegt in erster Linie an Microsofts Marketing-Kalkül: **Halo 2** soll Spieler zum neuen Betriebssystem Vista locken. Denn nur auf dem läuft's. ➤ **3358**

Entwickler: **Bungie / Microsoft**
Termin: **2. Quartal 2007**

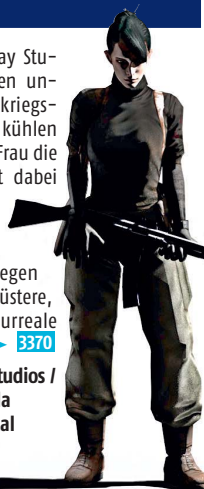


SABOTAGE

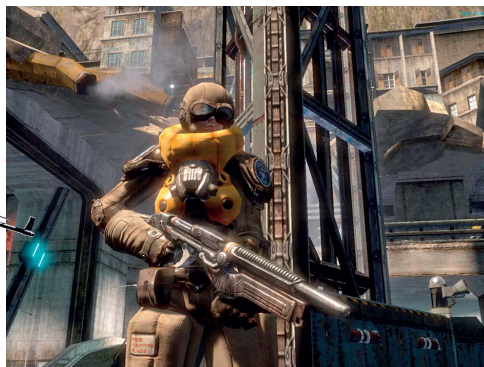


Die Hamburger Replay Studios entwickeln einen ungewöhnlichen Weltkriegs-Shooter. Dass mit der kühlen Violet Summers eine Frau die Hauptrolle spielt, ist dabei noch das geringste Aha-Erlebnis in **Sabotage**; wesentlich eindrucksvoller dagegen fällt schon jetzt die düstere, fast alpträumerhaft-surreale Atmosphäre auf. ➤ **3370**

Entwickler: **Replay Studios / Anaconda**
Termin: **4. Quartal 2007**



HUXLEY



Die technische Basis ist die eines Online-Rollenspiels, aber in **Huxley** wird geballert – das Spiel wird ein Online-Shooter. Der Schwerpunkt liegt naturgemäß auf Kämpfen zwischen den Spielern, vor allem in Instanzen. Auch Fahrzeuge kommen zum Einsatz. Ach ja, und die Unreal Engine 3. ➤ **3362**

Entwickler: **H-Studio / Webzen**

Termin: **2007**

ALAN WAKE

Von den Machern von **Max Payne**: Von Schlaflosigkeit geplagter Schriftsteller zieht sich in eine abgelegene Kleinstadt zurück, bekommt plötzlich Visionen und zweifelt an seinem

Verstand. Remedy verspricht mit **Alan Wake** einen »psychologischen Action-Thriller«. ➤ **3366**

Entwickler: **Remedy / Microsoft**

Termin: **2007**



ROGUE WARRIOR



Dick Marcinko und sein Team aus Elitesoldaten gerät in Nordkorea hinter die feindlichen Linien. Der Team-Shooter **Rogue Warrior** erzählt die Abenteuer der versprengten Jungs auf dem bleilastigen Weg nach Hause. Natürlich auf der Basis der Unreal Engine 3, wie praktisch jedes kommende Actionspiel. ➤ **3093**

Entwickler: **Bethesda**
Termin: **2007**

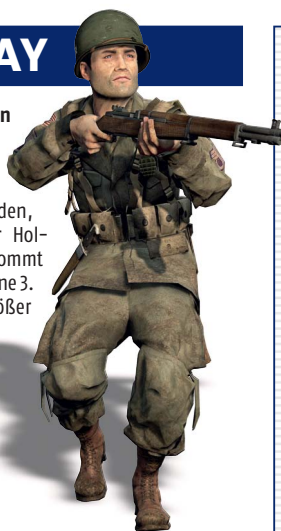


BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY



Im dritten **Brothers in Arms**-Teil schlägt es Sergeant Matt Baker mitten in die Operation Market Garden, der Luftlandung über Holland. Zum Einsatz kommt diesmal die Unreal Engine 3. Die Levels sollen größer und freier werden, die Kriegsatmosphäre noch realistischer. ➤ **C96**

Entwickler: **Gearbox / Ubisoft**
Termin: **2007**



TIMESHIFT

Zeitreise-Soldat kehrt in **Timeshift** in die Gegenwart zurück, findet die aber vollkommen verändert vor. Vom Regime gejagt, wehrt er sich mit Temporal Kräften: Zeit verlangsamen, anhalten oder zurückdrehen. Der ziemlich blutige Shooter hängt selbst seit über einem Jahr in der Feinschliff-Schleife. ➤ **3360**

Entwickler: **Saber Interactive / Vivendi**
Termin: **2007**



BIOSHOCK

In den Fußstapfen der genial-klaustrophobischen Kult-Actionserie **System Shock** erzählt **Bioshock** die Geschichte der Unterwasserstation Rapture, die als Zukunftsparadies für

die Elite der Menschheit begann und dann zum Alptraum wurde. Was passiert ist, sollen Sie herausfinden. ➤ **3367**

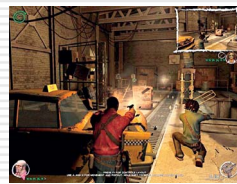
Entwickler: **Irrational Games / 2k Games** Termin: **2007**



BIZARRES

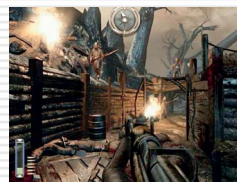
Voodoo Nights

Abgedrehte Buddy-Action von dem Machern von **Cold War**: Duo kämpft mit Bullet-Time-Manövern und Voodoo-Magie gegen Gangmitglieder. ➤ **3343**



Necrovision

Soldat wird von den Schützengräben des Ersten Weltkriegs in eine Unterwelt voller Alptraum-Gestalten verschlagen. Basiert auf der **Painkiller**-Engine. ➤ **3344**



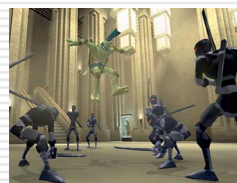
Alliance: The Silent War

Zeitreise durch 90 Jahre Militärgeschichte: Vom Ersten Weltkrieg an besuchen Sie als mysteriöser Kämpfer die Schauplätze großer Konflikte. ➤ **3345**



Teenage Mutant Ninja Turtles

Gott, die Pizzaviecher gibt's noch? Ja, ab März als Kinofilm und als Spiel von Ubisoft. Soll sich spielen wie **Prince of Persia**. Nur halt mit Schildkröten. ➤ **3346**



INFERNAL



Er hat mal für den Himmel gearbeitet, jetzt ist Ryan Lennox ein Agent des Teufels. Aus Rache. Unter den ganzen Himmelsleuten, die ihn auf der Erde jagen, räumt er in **Infernal** mit Waffengewalt und übersinnlichen Kräften auf. ➤ **3359**

Entwickler: **Metropolis / Eidos** Termin: **23. Februar 2007**

SILENT HUNTER 4

Zum vierten Tauchgang gibt's für **Silent Hunter** hauptsächlich grafischen und inhaltlichen Feinschliff statt umwälzender Neuerungen. Die 15 Einsätze spielen im Pazifik, Ihre Crew sammelt nun in den Kämpfen Erfahrung und muss gemanagt und befördert werden. ➤ **2870**

Entwickler: **Ubisoft Rumänien / Ubisoft** Termin: **März 2007**



WELTRAUMSPIELE

The Tomorrow War

Klassisches Weltraumspiel auf Basis einer russischen Buchvorlage. Die Engine soll stufenlose Anflüge vom All bis auf die Oberfläche von allen Planeten erlauben. ➤ **3354**



Tarr Chronicles

Der gewaltige Schlachtraum-Talestra hat sich verirrt und sucht den Weg zurück zur Erde. Unterwegs warten viele Planetensysteme voller Feinde und verlassener alter Zivilisationen. ➤ **3355**



Precursors

Mutiger Mix aus Shooter, Rollenspiel und Weltraumspiel: Sie erforschen vollkommen frei das All, landen auf Planeten und sammeln dort Schätze und Erfahrung. ➤ **F192**



ASSASSIN'S CREED

Zur Zeit des dritten Kreuzzugs 1191 nach Christi huschen und hüpfen Sie als Assassine Altair durchs heilige Land, um die verfeindeten Parteien aufzumischen. Soll sich spielen wie

eine düstere Variante von **Prince of Persia** mit einem großen Schuss Heimlichkeit und Schattendrückerei. ➤ **3368**
Entwickler: **Ubisoft Montreal / Ubisoft** Termin: **2007**



HAZE



Im **Haze** ballern Sie 25 Jahre in der Zukunft als käuflicher Hightech-Soldat für eine private Armee. Bis sich herausstellt, dass die Firma Dreck am Stecken hat. Effektlaster, temporeicher Ego-Shooter von den Machern der **Timesplitters**-Spiele für die PlayStation 2. ➤ **G181**

Entwickler: **Free Radical / Ubisoft**
Termin: **2007**

WHITE GOLD



Der Nachfolger zu **Boiling Point** trägt zwar einen anderen Namen, führt aber das Spielprinzip 1:1 weiter. In einem instabilen Karibikstaat erfüllen Sie Ballermismissionen für Regierung, Rebellen oder Drogenbosse und verbessern Ihren Charakter wie im Rollenspiel. Man habe, sagt Deep Shadow, aus den Fehlern des Vorgängers (Leerlauf, Bugs, katastrophale KI) gelernt. ➤ **F192**

Entwickler: **Deep Shadows** Termin: **4. Quartal 2007**

ELVEON

Das 10tacle-Studio in Bratislava hat die Unreal Engine 3 eingekauft, um damit ein Schwertkampf-Schnitzspiel zu bauen. Statt dumpfer Gegnermassen stellt Ihnen **Elveon** intelligente Gegner gegenüber, die Sie in komplexen Mann-gegen-Mann-Duellen in die Knie zwingen sollen. ➤ **3357**

Entwickler: **10tacle Bratislava / 10tacle**
Termin: **3. Quartal 2007**



DUKE NUKEM FOREVER



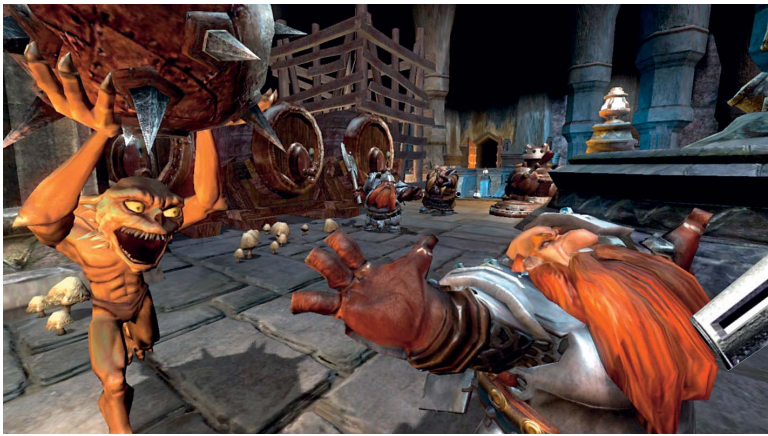
Haha! Hahahahaha! ➤ **3363**

Entwickler: **3D Realms**

Termin: **When it's done**

STRATEGIE

OVERLORD



Um in der Fantasy-Welt von **Overlord** zum Herrscher aufzusteigen, müssen Sie boshafte Dinge tun. Beziehungsweise tun lassen: von den Minions, gnomartigen Wesen mit unterschiedlichen Talenten, die Sie kommandieren. Das Spiel stammt von den Machern der **Age of Wonders**-Serie. ➤ **3299**

Entwickler: **Triumph Studios / Codemasters**

Termin: **3. Quartal 2007**

DISCIPLES 3



Neben **Heroes of Might & Magic** und **Age of Wonders** ist **Disciples** die dritte große Rundenstrategie-Serie im Fantasy-Szenario. Der dritte Teil, **Renaissance**, wird nun in Russland entwickelt. Neben 3D-Städten und erweiterten

Heldenfähigkeiten sollen vor allem die Taktikschlachten durch ein Initiativesystem aufgebohrt werden. ➤ **3300**

Entwickler: **.dat / Akella**

Termin: **2. Quartal 2007**

MAELSTROM



Das russische Studio **KD Labs** brachte mit **Perimeter** komplett veränderbare Landschaften ins Echtzeit-Genre. Der Tugend bleibt das Zukunftsspiel **Maelstrom** treu, dazu sollen nun Physikeffekte wie einfrierendes Wasser und Sturmböen kommen. Die drei Parteien reagieren unterschiedlich auf die Elemente. ➤ **3301**

Entwickler: **KD Labs / Codemasters** Termin: **15. Februar 2007**

COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

Ende März kehrt die wichtigste Echtzeit-Strategie-Serie zurück, samt GDI, Nod und einer neuen Alienrasse. Hübsche Tradition: **Command & Conquer 3: Tiberium Wars** setzt

wie die Vorgänger auf eine gefilmte Handlung mit echten Schauspielern. Mit dabei: Bösewicht Kane. ➤ **3181**

Entwickler: **EA Los Angeles / EA** Termin: **29. März 2007**



WELTKRIEGSSPIELE

Frontline: Fields of Thunder

Das russische Studio Nival simuliert die größte Panzerschlacht des Zweiten Weltkriegs, den Kampf um Kursk (Unternehmen Zitadelle). ➤ **3306**



Battlefront

Die größten Einsätze des Zweiten Weltkriegs als Hexfeld-Nachstellung für PC-Generäle. Von den australischen Taktik-Veteranen SSG. ➤ **3307**



Theater of War

Auf Basis der 3D-Engine der Flugsimulation IL-2 Sturmovik entsteht eine Echtzeit-Kampfsimulation. Umfasst fünf historische Kampagnen. ➤ **3308**



Sudden Strike 3

Zu den erfolgreichen Vorgängern will das kleinteilige Echtzeit-Strategiespiel mit einer stark verbesserten Steuerung aufschließen. Die Schlachtfelder sollen riesig sein. ➤ **H138**



SPORE

Nach wie vor herrscht Nachrichtensperre über das mit viel Vorschuss-Hoffnung bejubelte Spiel des Sims-Erfinders Will Wright. **Spore** soll das virtuelle Leben von selbstgebaute

Spezies simulieren, vom Schlüpfen aus dem Ei bis zur Zivilisationsgründung und der Reise ins All. ➤ **E146**

Entwickler: **Maxis / Electronic Arts** Termin: **3. Quartal 2007**



DIE SIEDLER 6

Nach dem Wandel in Richtung Echtzeit-Strategie in Teil 5 und der Neuauflage des zweiten Teils soll die **Siedler**-Serie nun das Beste aus beiden Welten kreuzen. **Die Siedler 6** wird ein Aufbauspiel mit Fokus auf Warenkreisläufen und Häuserbau, aber mit Helden und klaren Handlungselementen. ➤ **3302**

Entwickler: **Blue Byte / Ubisoft**
Termin: **3. Quartal 2007**



COMBAT MISSION



Mal Schluss mit Weltkrieg: Nach nun drei Spielen, die **Combat Mission** den Ruf als eine der besten Taktik-Serien eingebracht haben, wechselt das Studio Battlefront das Szenario. In **Shockforce** steuern Sie Nato-Soldaten in einem fiktiven Konflikt in Syrien. Nach wie vor kämpfen Sie rundenbasiert. Zum ersten Mal kommt die neue 3D-Engine CMx2 zum Einsatz. ➤ **3305**

Entwickler: **Battlefront**

Termin: **2007**

WORLD IN CONFLICT

In einer alternativen Gegenwart bekriegen sich Russland und die USA, auch und vor allem mit Atomwaffen. Im innovativen Mehrspieler-Part von **World in Conflict** übernehmen Sie je nach Ihrer Rolle nur Teile der Armee, etwa als Infanterieführer. 2007 soll es endlich Informationen zur Solo-Kampagne geben. ➤ **E126**

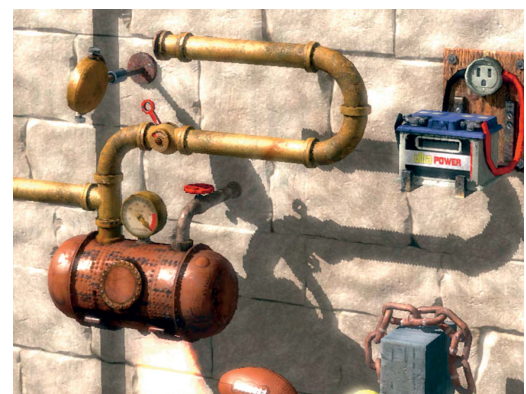
Entwickler: **Massive / Vivendi**
Termin: **2007**



CRAZY MACHINES 2

Der Maschinenbaukasten **Crazy Machines**, ein Ableger des Klassikers **The Incredible Machine**, hat sich in Deutschland eine treue Fangemeinde erobert. Der Nachfolger sattelt um auf 3D-Grafik und benutzt die Ageia PhysX-Engine, um auch Flüssigkeiten, elastische Oberflächen und Beschleunigungen zu simulieren. ➤ **3304**

Entwickler: **Fakt / Novitas**
Termin: **3. Quartal 2007**



ROLLENSPIELE

HERR DER RINGE ONLINE



Mitte Januar begann der europäische Betatest des Mittelalter-Abenteuers **Herr der Ringe Online**. In der Tolkien-Welt schlüpfen Spieler in die Haut der guten Rassen und treffen auf die meisten der bekannten Charaktere aus den Büchern und den Filmen. ➤ [3325](#)

Entwickler: Turbine / Codemasters

Termin: 2. Quartal 2007

DRAGON AGE

Die kanadische Spielefirma Bioware (**Baldur's Gate, Knights of the Old Republic**) hat ein makelloses Erfolgsregister und gilt als weltweit bester Entwickler von PC-Rollenspielen. Entsprechend hoch sind die Erwartungen an das neue Pro-

jekt **Dragon Age**. Das Fantasy-Spiel in einer von Bioware selbst entworfenen Welt soll Maßstäbe in Sachen Handlung, Atmosphäre und Gruppenkämpfen setzen. ➤ [3318](#)
Entwickler: Bioware

Termin: 4. Quartal 2007



TWO WORLDS

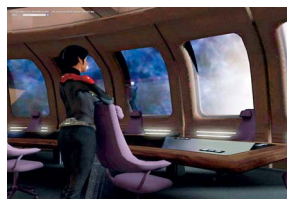


Das Beste aus **Gothic 3** und **Oblivion** in einem? Klingt gut, was sich Zuxxez für **Two Worlds** vorgenommen hat. In einer frei erforschbaren Fantasy-Region sollen Sie auf Bewohner mit glaubwürdigen Tagesabläufen treffen und mit Ihren Entscheidungen die Welt beeinflussen. Dazu gibt's Actionkämpfe. Das Spiel stammt vom Entwicklerteam von **Earth 2160**. ➤ [3069](#)

Entwickler: Reality Pump / Zuxxez

Termin: März 2007

STAR TREK ONLINE



Nach dem enttäuschenden **Legacy** liegt die Hoffnung von **Star Trek**-Fans auf **Star Trek Online**. Zwar sollen Sie vorerst nur Sternenflotten-Mitglieder spielen dürfen, mit denen bestreiten

Sie dafür Raumpkämpfe, Außenmissionen und Holodeck-Einsätze. Im Sommer starten die Betatests. ➤ [3321](#)

Entwickler: Perpetual

Termin: 4. Quartal 2007

SACRED 2

Die Fantasy-Welt Ancaria wird von der T-Energie durchströmt. Na gut, Kaffee-Energie wäre uns lieber, aber Hauptsache, der **Sacred**-Nachfolger und **Diablo**-Ableger

Sacred 2 knüpft an die Stärken des Vorgängers an und lässt uns hordenweise Monster niederstrecken. In 3D. ➤ **3319**
Entwickler: **Ascaron** Termin: **2007**



ACTION-ROLLENSPIELE

Silverfall

Wie **Diablo**, nur mit starker Handlungsbetonung und Wahlfreiheit zwischen Natur und Technik, was die Heldenfertigkeiten beeinflusst. ➤ **3328**



Loki

Wie **Diablo**, nur in mystischem Götterszenario und mit Ausrüstungs-Baukasten, in dem Sie jeden Gegenstand in Einzelteile zerlegen dürfen. ➤ **3329**



Magie Knight: Apocalypse

Wie **Diablo**, nur basierend auf dem amerikanischen Sammelfiguren-Spiel **Magie Knight** und mit starkem Fokus auf Koop-Abenteuern gemeinsam mit Freunden. ➤ **2876**



Legend: Hand of God

Wie **Diablo**, nur mit filmreif animierten und choreographierten Kämpfen und einer einzelnen Charakterklasse (Paladin). Vom deutschen Entwicklerteam Master Creating. ➤ **3330**



THE WITCHER



Nach wie vor klingt die nichtlineare Handlung um den Monsterjäger Geralt, der in einer düsteren Fantasywelt moralische Grauzonen auslotet, faszinierend. Geralt muss Schlüsselentscheidungen treffen, die immer sowohl positive wie auch negative Effekte haben. Welche, erfahren Sie oft erst sehr viel später im Spiel. Wermutstropfen: die alternde Aurora-Engine. ➤ **2862**

Entwickler: **CD Project / Atari**
Termin: **2. Quartal 2007**



AGE OF CONAN

Hyboria ist ein gnadenloses Reich, in dem List und Macht regieren und die abgetrennten Köpfe der Unterlegenen fliegen. Das Online-Rollenspiel **Age of Conan** legt den Schwerpunkt auf ein actionreiches Schwertkampfsystem, das auch Angriffe vom Pferd aus erlaubt, und auf gewaltige Belagerungsschlachten zwischen Clans. ➤ **3323**

Entwickler: **Funcom / Eidos**
Termin: **2. Quartal 2007**



CHRONICLES OF SPELLBORN

Die Welt des Online-Rollenspiels **Chronicles of Spellborn** ist in Einzelteile zerbrochen; Spieler reisen zwischen den Splittern und sollen vor allem auch neue entdecken und für ihre Fraktion erobern. Das Spiel soll sich durch den »europäischen Stil« von der Konkurrenz abheben. Die Betatests starten im April. ➤ **F162**

Entwickler: **Spellborn / Frogster**
Termin: **Mai 2007**



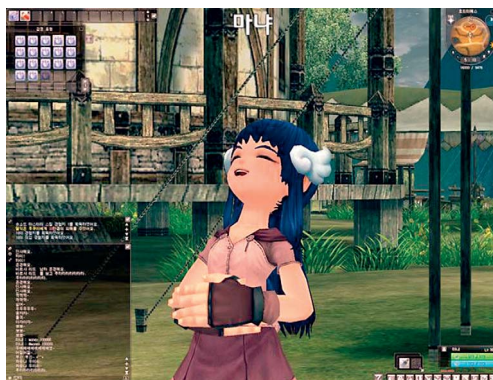
TABULA RASA

Zumindest den Ehrentitel »Am längsten entwickeltes Online-Rollenspiel« hat sich **Tabula Rasa** schon verdient. Es wäre trotzdem schön, wenn das Sci-Fi-Abenteuer mal erscheinen würde. Im Sommer soll's soweit sein. Dann kämpfen Sie in einem Mix aus Shooter und Rollenspiel auf Zukunftsplaneten gegen Aliens. ➤ [3326](#)

Entwickler: **Destination Games / NCSoft**
Termin: **Juni 2007**



RAGNAROK ONLINE 2



Der charmante Anime-Look und das starke Gemeinschaftserlebnis haben **Ragnarok Online** auch hierzulande eine treue Fangemeinde gesichert. Der Nachfolger wird dreidimensional, soll aber immer noch süß aussehen. Gute Idee: Liebgewonnene Ausrüstung steigt mit im Level. In Korea begannen im Dezember die ersten Betatester. ➤ [3324](#)

Entwickler: **Gravity Corp**
Termin: **4. Quartal 2007**

DUNGEON RUNNERS



Mit **Guild Wars** hat NCSoft bewiesen, dass sich Online-Rollenspiele auch ohne Monatsgebühr rechnen. Jetzt kommt der nächste Schritt: Das Online-Spiel **Dungeon Runners** soll gar nichts mehr kosten, selbst der Download ist umsonst. Das Geld kommt über optionale Premium-Abos rein, durch die Spieler Zugang zu geschlossenen Gegenden und Gegenständen bekommen. Inhaltlich geht's knapp und knackig zu: Als Krieger, Magier oder Schütze haben Sie sich im Team durch frei konfigurierbare Zufallsdungeons. Auch kurze 15-Minuten-Abenteuer sollen drin sein. ➤ [3327](#)

Entwickler: **NCSoft**
Termin: **2. Quartal 2007**



WARHAMMER ONLINE

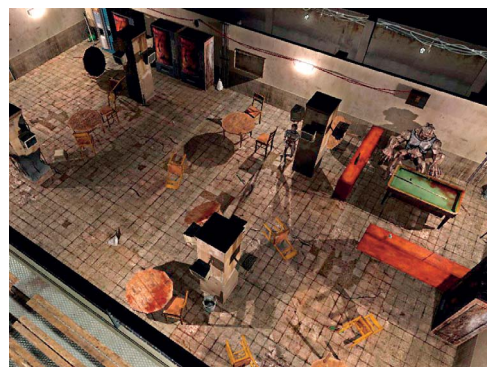
Warhammer Online basiert auf dem Tabletop-Spiel und stammt von den Machern von **Dark Age of Camelot**. Kämpfe gegen Monster und andere Spieler sollen durch die Gestaltung der Welt und der Missionen ausgeklügelt verzahnt werden. Darüber liegt der freche Humor der Vorlage. ➤ [2865](#)

Entwickler: **Mythic / GOA**

Termin: **3. Quartal 2007**



AFTERFALL



Zentraleuropa ist vom Atomkrieg verwüstet, die Überlebenden harren seit Jahren in Bunkeranlagen aus. Sie kehren in **Afterfall** an die Oberfläche zurück, um zu sehen, was von der Welt übrig ist. Das polnische Studio Intoxicate kombiniert das Endzeit-Szenario mit einem vielseitigen Charaktersystem und rundenbasierten Kämpfen – hat jemand »Fallout« gesagt? ➤ [3320](#)

Entwickler: **Intoxicate**

Termin: **2007**

VANGUARD



Vanguard ist ein **Everquest** im Geiste – kein Wunder, denn zum Entwickler Sigil Games gehören Mitglieder des früheren **Everquest**-Teams. Soll heißen: epische Welt, starke Gruppenbetonung, viel Crafting. Das Spiel ist fertig und eröffnet Ende Januar, in Deutschland erscheint die lokalisierte Variante im März. ➤ [M171](#)

Entwickler: **Sigil Games / Sony**
Termin: **30. Januar 2007**



ADVENTURES

A VAMPYRE STORY

Das US-Studio Autumn Moon besteht zum größten Teil aus ehemaligen Mitarbeitern von LucasArts. Die arbeiten seit mehr als zwei Jahren an **A Vampyre Story**, das die große LucasArts-Abenteuertradition fortsetzen soll. Die Operet-

tensängerin Mona wird von einem Vampir gekidnappt und gebissen. Um sich von ihm zu lösen, muss sie lernen, ihre Vampirfähigkeiten zu kontrollieren.

Entwickler: **Autumn Moon / Crimson Cow** Termin: 2007



REPROBATES



Obwohl sich die Fans einen Nachfolger zu **Black Mirror** wünschen, macht das tschechische Studio Future Games derzeit lieber einen Thriller namens **Reprobates**. Nach einem Autounfall wacht Adam Raichl in einer Klinik auf, in der nur Patienten liegen, die knapp dem Tod entronnen sind. Was ist passiert – und warum schlafen alle ein, wenn eine Glocke läutet?

Entwickler: **Future Games / Anaconda**

Termin: 3. Quartal 2007

CASSIUS PEARL

Auch wenn das Bild rechts nicht so aussieht, das Adventure **Cassius Pearl** des französischen Studios Krysallide läuft komplett in 3D-Grafik. Die ist stark stilisiert, um den Cartoon-Look zu erzeugen. **Cassius Pearl** soll aber ein klassisches Point&Click-Adventure werden. Schwerpunkt: dezent skurriler Humor und viele Anspielungen.

Entwickler: **Krysallide**
Termin: 2007



CSI: HARD EVIDENCE

Telltale (**Sam & Max**) produziert für Ubisoft eine weitere Folge des Spurensuche-Adventures **CSI** auf Basis der gleichnamigen Fernsehserie. Sie lösen Fälle, indem Sie Zeugen ausquetschen und mit Hightech-Gerätschaften Spuren analysieren. Das bekannte CSI-Team steht Ihnen dabei unterstützend zur Seite. Neu dabei: ein Garagenlabor zum Auseinandernehmen von Fahrzeugen.

Entwickler: **Telltale / Ubisoft**
Termin: 2. Quartal 2007



JACK KEANE

Das deutsche Studio Deck 13 hat mit den beiden **Ankh**-Episoden ausgezeichnete Adventures hingelegt. **Jack Keane** basiert auf dem gleichen Look und Humor, spielt aber in der Koloni-

alzeit. Abenteuer Jack soll mit der hübschen Amanda einen Wissenschaftler und seine Affenarmee stoppen. ➤ **E112**
Entwickler: **Deck 13 / CDV** Termin: **2. Quartal 2007**



SINKING ISLAND

Da mag sein letztes Werk **Paradise** noch so gefloppt sein, Adventure-Opä Benoît Sokal macht tapfer weiter. **Sinking Island** erzählt eine klassische Agatha-Christie-Story: Auf einer Insel wird ein Millionär getötet, Sie suchen unter zehn Verdächtigen den Mörder. ➤ **3339**

Entwickler: **White Birds**

Termin: **2. Quartal 2007**



BELIEF & BETRAYAL



Mit dem ziemlich sperrigen **Eulemberg-Experiment** ist den Italienern von Artematica im vergangenen Jahr kein Glückgriff gelungen. Mit **Belief & Betrayal** wollen sie's diesmal besser machen. Der Mystery-Thriller spürt einem Geheimnis der katholischen Kirche nach – **Sakrileg** lässt grüßen. ➤ **3341**

Entwickler: **Artematica / Anaconda** Termin: **16. Februar 2007**

THE LOST CROWN

Die kargen, aber spannenden Mystery-Adventures der **Dark Fall**-Reihe sind eher eine Sache für harte Adventure-Fans. Der Autor Jonathan Boakes legt mit **The Lost Crown** nach, Untertitel: »Ein Geisterjäger-Abenteuer«. Mit modernster Ausrüstung suchen Sie an Spukorten nach Spuren von Übersinnlichem. ➤ **3338**

Entwickler: **Darkling Room**

Termin: **2. Quartal 2007**



DEAD MOUNTAINEER HOTEL

Dead Mountaineer Hotel wird ein klassisches Adventure aus Russland: Ein Polizeinspektor wird zu einem abgelegenen Hotel gerufen, findet dort aber kein Anzeichen eines Verbrechens. Über Nacht wird das Hotel eingeschneit, die Gäste sind eingeschlossen, und auf einmal taucht eine Leiche auf. Wer der Anwesenden war der Mörder? ➤ **3342**

Entwickler: **Akella**

Termin: **1. Quartal 2007**



OVERCLOCKED

Der Entwickler House of Tales (**The Moment of Silence**) nennt es einen »psychologischen Thriller« und eine »Geschichte über Gewalt«. In **Overclocked** dringen Sie als Psychiater in die Psyche von fünf schwer traumatisierten Menschen ein, um herauszufinden, was ihnen zugestoßen ist. Dabei verschwimmen mit der Zeit Einbildung und Wirklichkeit. 3D-Grafik soll Kamerabewegungen erlauben, die die Dramatik der Geschichte unterstreichen. ➤ **3336**

Entwickler: **House of Tales / Anaconda**

Termin: **Oktober 2007**



SPORTSPIELE

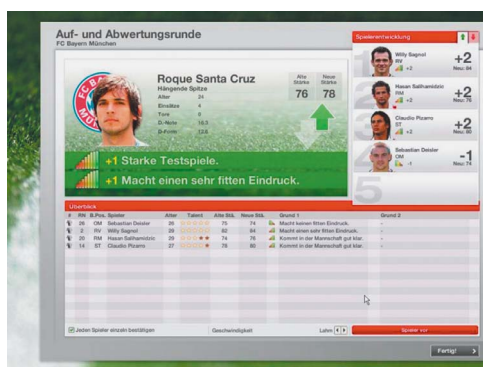
COLIN MCRAE DIRT

Nach zwei Jahren Ruhe kehrt die erfolgreiche Rallye-Serie zurück. Wobei, um Rallye pur geht's nicht mehr, sondern um diverse Offroad-Renntypen, deshalb die Namensänderung zu **Dir**t. Auch Rennen mit Gegnerbeteiligung sind

drin. Die neue Neon-Engine soll vor allem durch Aufprallphysik glänzen; Bäume knicken, Mauern bersten, und die Motorhauben knautschen sich realistisch wie nie. [▶ 3294](#)
Entwickler: **Codemasters** Termin: **3. Quartal 2007**



FM 07: VERLÄNGERUNG



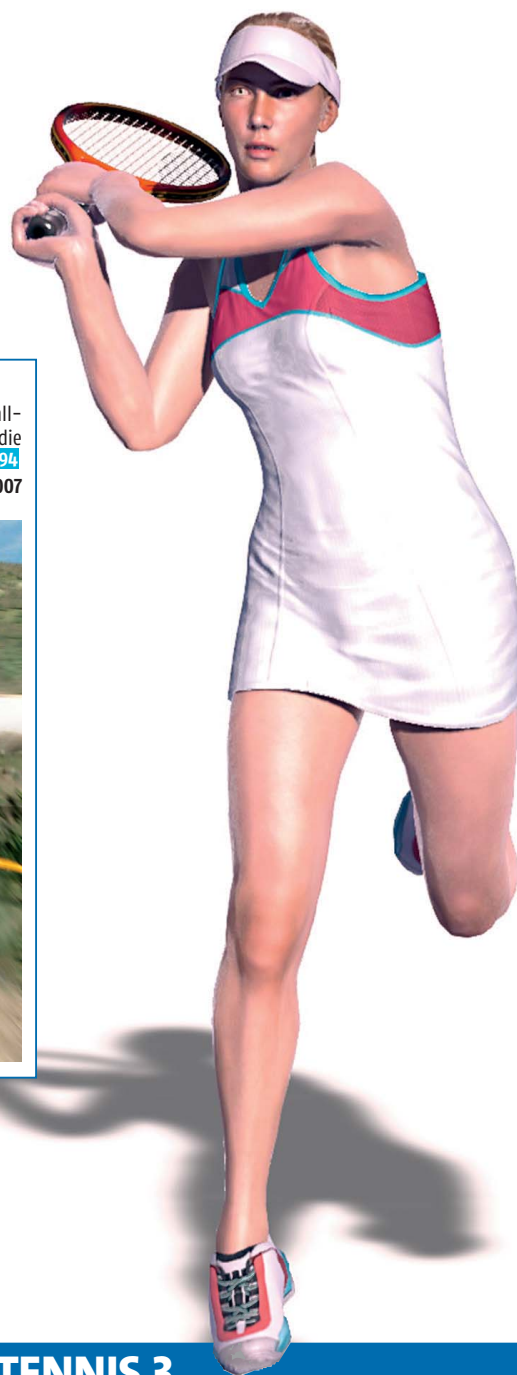
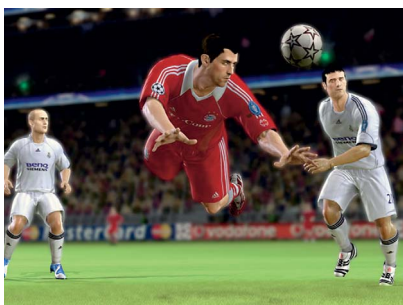
Zum ersten Mal veröffentlicht Electronic Arts eine Erweiterung zu einem Management-Spiel. **Fussball Manager 07: Verlängerung** soll diverse neue Optionen wie Spielertrainer, Prämienszahlungen, Spieler-Neubewertungen am Saisonende und einen Halbzeitbildschirm bringen. Dazu kommen weitere Stadien im In- und Ausland. [▶ 3215](#)

Entwickler: **Bright Future / Electronic Arts**
Termin: **25. Februar 2007**

UEFA CHAMPIONS L. 2006/2007

Die neue **UEFA**-Auflage steht hier eher repräsentativ für den Schwung an EA-Sports-Titeln, die auch dieses Jahr wieder auf Sportspielen hereinbrechen werden. Aber zum UEFA-Spiel gibt's zumindest schon Screenshots, wenn auch von der Xbox 360. Größte Neuerung: Das Sammelkarten-System von **NHL 2002** wird für die Champions League recycelt. [▶ 3295](#)

Entwickler: **EA Canada / Electronic Arts**
Termin: **25. März 2007**



VIRTUA TENNIS 3



Stars des Centre Courts wie Roger Federer oder Maria Sharapova treten in Segas **Virtua Tennis 3** gegen Sie an. Wichtigste Besonderheit: beinahe fotorealistische Grafik. Dazu kommen ein ausgefeiltes Spielsystem und die serientypischen Minispiele wie etwa Zielschießen auf Ballons, durch die Sie die Charakterwerte Ihres Spielers verbessern. [▶ 3214](#)

Entwickler: **Sega**

Termin: **März 2007**