

Lost

► **Angeschaut** ► Genre **Action-Adventure** ► Termin **1. Quartal 2008**
 ► Hersteller **Ubisoft Montreal / Ubisoft** ► Status **zu 95% fertig**
 ► [gamestar.de Quicklink 4489](#) ► Potenzial –

gamestar.de
 - Screenshot-Galerie
 ► Quicklink: 4488

Ubisoft macht aus der TV-Serie ein Spiel. Damit das der großartigen Vorlage in Sachen Story gerecht wird, hat das Team die Lost-Autoren mit ins Boot geholt.

Fragen über Fragen geistern **Lost**-Zuschauern seit nunmehr drei Staffeln der TV-Serie durch den Kopf: Was geht auf dem Ei-

land vor, auf dem eine Gruppe Überlebender eines Flugzeugabsturzes gestrandet ist? Wer sind die »Anderen«? Werden die Inselhocker jemals gerettet? Fragen, die das offizielle Spiel zur Serie zwar nicht beantwortet. Aber so den Spieler mit denselben Zutaten an den Bildschirm fesseln will, wie es die Vorlage seit Jahren tut: ner-



Bei der Technik greift das Team auf die **Grafikengine** von Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 zurück.

White Gold

► **Angespielt** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **2. Quartal 2008**
 ► Hersteller **Deep Shadows / Play Ten** ► Status **zu 70% fertig**
 ► [gamestar.de Quicklink 4070](#) ► Potenzial **Passabel**



In **White Gold** sind Sie auf **tropischen Inseln** unterwegs.

Mit Boiling Point schickten uns die russischen Entwickler **Deep Shadows** vor zweieinhalb Jahren in den dichten Dschungel des **Fantasiestaates Realia**.

Der Ausflug machte nur mäßig Spaß: Die riesige, frei erkundbare Spielwelt bestand nur aus Versatzstücken, fühlte sich künstlich an und wimmelte vor Bugs. Mit dem Nachfolger **White Gold** will **Deep Shadows** alles besser machen, doch bis jetzt ist

es scheinbar nur bei dem Wunsch geblieben. **White Gold** bietet die exakt gleichen Waffen wie **Boiling Point**, die wir im exakt gleichen, hakeligen Inventar verstauen, während uns die exakt gleichen herumstehenden Zivilisten in den exakt gleichen Dialogen von A nach B schicken, um dort C und D zu erledigen. Der einzige erkennbare Unterschied bislang: Statt in einem fiktiven Dschungelstaat sind wir nun in einem fiktiven Inselstaat unterwegs. Die Landschaft wirkt dadurch abwechslungsreicher als im Vorgänger, bietet Berge, Täler und Meereshügel, sieht dabei aber nur unwesentlich besser aus als in **Boiling Point**. Die Entwickler wollen zwar bis zum Erscheinungstermin noch einiges verbessern (etwa den Helden aus **Boiling Point**, der bislang als Platzhalter in **White Gold** dient, entfernen), wir bleiben jedoch bis zur nächsten Preview-Version skeptisch. **FAB**



Sie erkunden Original-Schauplätze wie die mysteriösen **Dharma-Bunker**.

venaufreibende Spannung, eine gut geschriebene Geschichte und interessante Charaktere. Apropos Charaktere: Im **Lost**-Spiel schlüpfen Sie nicht in die Rolle eines der bekannten Helden wie Jack oder Sawyer, sondern spielen **Elliott**, eine Figur, die nicht aus der TV-Serie stammt, aber wie alle anderen gestrandet ist. Aus der Schalterperspektive erkunden Sie Originalschauplätze, lösen Rätsel und sprechen mit den Charakteren. Die Handlung soll sich parallel zur Serie entwickeln und diese gelegentlich tangieren. Ebenfalls mit von der Partie sind die Rückblenden, die Ihnen in der TV-Reihe viele Details über die Charaktere

erzählen. Ob man diese Zwischensequenzen aktiv spielen kann, wollten die Entwickler nicht verraten. Hoffentlich ist das Spiel auch für Serien-Neulinge geeignet, im Frühling wissen wir mehr. **DM**



John Locke unterstützt Ihren Helden.

Silverfall Wächter der Elemente

► **Angespielt** ► Genre **Action-Rollenspiel** ► Termin **März 2008**
 ► Hersteller **Monte Cristo / Flashpoint** ► Status **zu 90% fertig**
 ► [gamestar.de Quicklink 2868](#) ► Potenzial **Gut**

Silverfall-Profis aufgepasst: Das erste Addon versorgt Sie mit neuem Abenteuerstoff für das Action-Rollenspiel. Und einem enorm hohen Schwierigkeitsgrad.

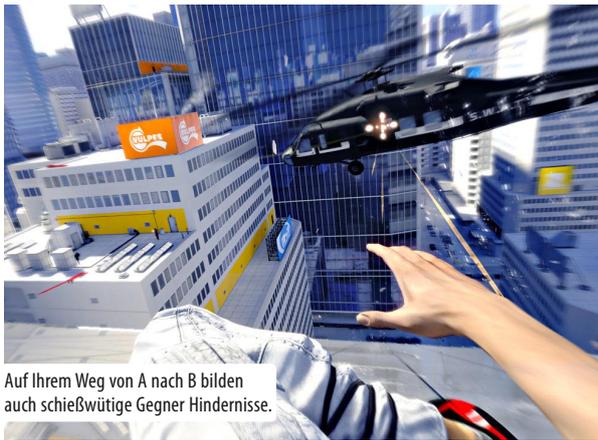
Doch kein Ende! Das alleinige lauffähige Erweiterungspack **Wächter der Elemente** zum Action-Rollenspiel **Silverfall** setzt direkt nach dem Finale des Hauptprogramms an und erzählt die Geschichte einer noch größeren Bedrohung. Sie als frisch ernannter Herrscher von **Silverfall** sollen's richten. Die beiden neuen Rassen **Zwerg** und **Echsenmensch** befördern Sie durch einen Mausklick auf Stufe 45, das Mindestlevel für das Addon. Natürlich dürfen Sie auch mit Ihren alten **Silverfall**-Helden abenteuer. 20 neue Karten (Dschungel, Unterwasserhöhlen etc.) sowie frische Mons-

ter, Bossgegner, Quests und Fertigkeiten haben die Entwickler eingebaut. Schon in den ersten Spielstunden wird's allerdings knackig schwer: Nur wer seine Talente beherrscht und klug einsetzt, kommt gegen die Feindflut an – ein Fest für **Silverfall**-Profis. Ob **Wächter der Elemente** auch für Einsteiger geeignet ist, wird der Test im März zeigen. **DM**



Unser **Echsenmensch** nimmt einen Panzer auseinander.

gamestar.de
 - Screenshot-Galerie
 ► Quicklink: 4518



Auf Ihrem Weg von A nach B bilden auch schießwütige Gegner Hindernisse.

Mirror's Edge

► **Angeschaut** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **noch nicht bekannt**
 ► Hersteller **Digital Illusions / Electronic Arts**
 ► Status **noch nicht bekannt** ► Potenzial –

Der kürzeste Weg von A nach B führt über Stockholm.

Wer an Digital Illusions aus Schweden denkt, denkt an **Battlefield**, **Battlefield** und vermutlich abermals an **Battlefield**. Dass die Entwickler aus Stockholm aber auch für eher unrealistische, dafür umso Spaßigere Rennspiele wie **RalliSport Challenge** oder **Midtown Madness 3** (Xbox) verantwortlich sind, wird oft vergessen. Kurz: Dice kann mehr als nur Soldaten online aufeinander zu hetzen. Und genau das will man wohl auch mit dem aktuell in der Entwicklung befindlichen **Mirror's Edge** unter Beweis stellen. Auch hier wird gerannt und geschossen – ein Actionspiel also? Doch der schwedische Entwickler wäre recht unglücklich mit dieser simplen Sichtweise, will man doch die Trendsportart Parkour umsetzen. Bei Parkour geht es darum, durch eine Stadt zu rennen, den kürzesten Weg

von A nach B zu finden und sich dabei nicht die Knochen zu brechen. Hindernisse werden überlaufen, übersprungen, überkletert. Ein Sprecher vom Publisher Electronic Arts behauptet: »Wir werden die Art verändern, wie sich Spieler in der Ego-Perspektive bewegen. Es gibt keine Restriktionen mehr, man wird nie wieder von einfachen Barrieren wie Wänden oder Zäunen blockiert. Wir möchten, dass die Spieler in der Lage sind, sich wie echte Menschen zu bewegen: rennen, über Hindernisse springen und rutschen in einer Art, wie man es in noch keinem Ego-Perspektiven-Spiel gesehen hat.«

Mirror's Edge soll eine Art GTA ohne Autos, aber mit Akrobatik werden – in einer fiktiven Großstadt der nahen Zukunft. Klingt gewagt – und verheißungsvoll. Wir hoffen, dass die vollmundigen Ankündigungen sich bei Erscheinen nicht als leere Versprechungen herausstellen. **PET**



Turnen in luftiger Höhe: In **Mirror's Edge** geht es auch über die Dächer von **Hochhäusern**.

Trackmania United Forever

► **Angeschaut** ► Genre **Rennspiel** ► Termin **April 2008**
 ► Hersteller **Nadeo / Deep Silver** ► Status **zu 80% fertig**
 ► gamestar.de **Quicklink 4541** ► Potenzial –

Für immer das gleiche Spiel? Statt einer echten Fortsetzung gibt's nur eine Neuauflage des ein Jahr alten Rennspiel-Baukastens.

Das Trostpflaster: viele sinnvolle Verbesserungen. So versprechen die Entwickler einen neuen Stunt-Modus für Solofahrer, in dem Sie möglichst unfallfrei spektakuläre Tricks aneinanderreihen müssen. In den Multiplayer-Rennen sollen neue Regeln für noch mehr Nervenkitzel sorgen. Zunächst versuchen Sie, mit möglichst guten Platzierungen als Erster eine bestimmte Punktzahl zu erreichen. Um den Sieg jedoch endgültig einzutüten, müssen Sie danach zusätzlich noch ein Rennen gewinnen. Ein neues Streckenelement macht das künftig noch kniffliger: der Wechselturbo, der alle paar Zehn-



Wieder die bekannten Rennkulisen: die **Wüste** von Forever. **HK**

telsekunden die Stärke des Beschleunigungsschubs variiert. Außerdem versprechen die Entwickler ein paar kleinere grafische Verbesserungen (wie schärfere Schatten) und erweiterte Editierfunktionen für die engagierte Community. Fair: Wer **Trackmania United** bereits besitzt, bekommt die **Forever**-Erweiterung als kostenlosen Download. **HK**

The Precursors

► **Angespielt** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **2. Quartal 2008**
 ► Hersteller **Deep Shadows / Play Ten** ► Status **zu 70% fertig**
 ► gamestar.de **Quicklink 4543** ► Potenzial **Passabel**

Altes Spiel in neuer Haut – statt Dschungel gibt's nun Weltraum.

Parallel zu **White Gold** produziert Deep Shadows derzeit **The Precursors**, einen Science-Fiction-Shooter-Rollenspiel-Mix. Als junger Absolvent der Weltraum-Akademie versuchen Sie, in die Fußstapfen Ihres verstorbenen Vaters zu treten. Der war ein gefürchteter Söldner und hat Ihnen sein Raumschiff hinterlassen, mit dem Sie fortan die Galaxie bereisen und mehrere Planeten besuchen – mal Wüsten, mal Dschungel, mal futuristische Weltraumhäfen. Am Boden sprechen Sie mit computergesteuerten Personen, lassen sich Aufträge wie Transportflüge oder Raubzüge erteilen und liefern sich Schießereien mit anderen Spitzbuben. Dabei spielt sich **The Precursors** wie **Boiling Point** – mit hakeligem Inventar und nervigen Dialogen – und sieht sehr ähnlich

aus, nur bunter. In den Weltraumpassagen fühlt sich **The Precursors** bislang wie ein angestaubter Raumschiff-Shooter an. Wie **White Gold** wirkt **The Precursors** damit wie eine aufwändige Modifikation zu **Boiling Point**, inklusive alter Stärken (freie Welt) und alter Schwächen (sterile Atmosphäre und schwache Technik). Um die Macken von **The Precursors** auszubügeln, müssen sich Deep Shadows bis zum Verkaufsstart noch ins Zeug legen. **FAB**



Mit der Zeit rüsten Sie Ihr **Raumschiff** mit neuen Waffen auf. **FAB**

Stargate Worlds

► **Angeschaut** ► Genre **Online-Rollenspiel** ► Termin **4. Quartal 2008**
 ► Hersteller **Cheyenne Mountain / MGM** ► Status **zu 60% fertig**
 ► gamestar.de **Quicklink 4510** ► Potenzial –

Erst gab's den Kinofilm, dann die TV-Serie, nun soll ein Online-Rollenspiel im Stargate-Universum folgen. Der noch unbekanntere Entwickler Cheyenne Mountain wagt sich an die Lizenz – Unreal Engine 3 inklusive.

Frühjahr 2006: Das Studio MGM kündigt mit **Stargate Worlds** ein Online-Rollenspiel auf Basis der erfolgreichen TV-Serie an. Seitdem herrscht Funkstille.



In Stargate Worlds arbeitet eine modifizierte Version der **Unreal Engine 3**.

Jetzt hat Rod Nakamoto vom Entwickler Cheyenne Mountain erste Informationen zum Debütprojekt des Studios verraten. Demnach dürfen Sie in **Stargate Worlds** zwar nicht in die Rolle eines der bekannten SG-1-Helden schlüpfen, sondern stattdessen aus sieben Fraktionen Ihren eigenen Charakter wählen und genretypisch mit Levelaufstiegen ausbauen. Auf der guten Seite stehen etwa die Asgard-Aliens und



Die berühmten **Sternentore** verbinden die zahlreichen Planeten miteinander – zum Reisen ideal.

Menschen, auf der bösen die Goa'uld und abtrünnigen Jaffa. Die Handlung setzt zur dritten Staffel der Serienvorlage ein und führt Sie an detailliert nachgebaute Originalschauplätze wie etwa den Stargate-Raum im Cheyenne Mountain. Für eine pompöse Inszenierung sorgt eine überarbeitete Version der Unreal Engine 3 von Epic. Ähnlich wie in **Der Herr der Ringe Online** soll die **Stargate-Welt** regelmäßig mit kostenlosen Updates erweitert werden. So wollen die Entwickler nach und nach die Geschichten

aller Staffeln ab Nummer 3 sowie des SG-1-Ablegers **Stargate Atlantis** erzählen. Besonders stolz ist Nakamoto auf das Kampfsystem, dem man zwar »seine Rollenspielherkunft anmerkt, das aber deutlich dynamischer ausfallen soll als bei der Konkurrenz.« Wir vermuten ein actionorientiertes Prinzip, wie es auch in **Age of Conan** zum Einsatz kommt. Bereits im Frühling dieses Jahres plant das Team einen offenen Betatest, der Erscheinungstermin ist (recht optimistisch) für den Herbst geplant. **DM**

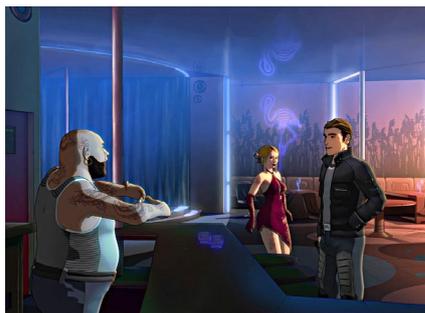
Goin' Downtown

► **Angeschaut** ► Genre **Adventure** ► Termin **1. Quartal 2008**
 ► Hersteller **Silver Style / The Games Company** ► Status **zu 70% fertig**
 ► gamestar.de **Quicklink 4550** ► Potenzial –

Die **Everlight-Macher** stricken einen futuristischen **Comic-Krimi**.

Wer hinter dem Titel **Goin' Downtown** einen friedlichen Ausflug ins Stadtzentrum vermutet, liegt falsch: Das klassische Adventure spielt im düsteren New York des Jahres 2072 und beginnt alles andere als friedlich – mit einem Hinrichtungskandidaten auf dem elektrischen Stuhl. Wer ist der Mann? Wofür wurde er

verurteilt? Das finden Sie selbst heraus, denn **Goin' Downtown** erzählt die Vorgeschichte der Exekution. So schlüpfen Sie in die Rolle des Polizisten Jake, der zu Spielbeginn die ohnmächtige Rose mit in seine Wohnung nimmt. Schnell findet er heraus, dass sie ihr Gedächtnis verloren hat. Doch wenig später liegt Rose tot auf der Straße unter Jakes Fenster. Der Polizist glaubt nicht an Selbstmord und nimmt die Ermittlungen auf. Originell: Manchmal steigt Jake in einen Simulator, um vergangene Ereignisse erneut zu durchleben. Dabei müssen Sie aufpassen, dass Jake nicht von Personen innerhalb der Simulation entdeckt wird, sonst müssen Sie die Erinnerungsszene neu beginnen. Der Entwickler Silver Style (**Everlight**) verspricht aber, dass dies nicht in Frust ausartet. Wer Krimis mag, kann sich also auf den Ausflug ins Stadtzentrum freuen. **GR**



Vom **Barkeeper** erhofft sich Jake (rechts) Informationen. **GR**

Demigod

► **Angeschaut** ► Genre **Strategie-Rollenspiel** ► Termin **4. Quartal 2008**
 ► Hersteller **Gas Powered Games** ► Status **zu 40% fertig**
 ► gamestar.de **Quicklink 4552** ► Potenzial –



Rund ums **Heldenduell** im Hintergrund prallen Fantasy-Armeen aufeinander.

Chris Taylor hat schon Rollen- und Strategiespiele entwickelt. Jetzt vermischt er beide Genres.

Einen Halbgott spielen? Klingt öde, ein Ganzgott ist doch viel mächtiger! Mit seinem Neuwerk **Demigod** will Chris Taylor (**Dungeon Siege, Supreme Commander**) den Gegenbeweis antreten: Im originellen Genre-Mix kämpft Ihr Halbgott als General oder Assassine. Wer sich für Ersteren ent-

scheidet, führt wie in einem Echtzeit-Titel Heere ins Gefecht. Als Assassine verkörpern Sie einen einzelnen Helden, mit dem Sie wie in einem Action-Rollenspiel die Monsterhorden metzeln und Ausrüstung sammeln. Das soll für vielfältige Multiplayer-Gefechte für bis zu 10 Teilnehmer sorgen. Wir werden Taylor besuchen und in der nächsten Ausgabe berichten, ob es wirklich Spaß macht, einen Halbgott zu spielen. **GR**

Mark of Chaos Battle March

► **Angespielt** ► Genre **Echtzeit-Strategie-Addon** ► Termin **März 2008**
 ► Hersteller **Blackhole Entertainment / Deep Silver**
 ► Status **zu 90% fertig** ► gamestar.de **Quicklink 4538** ► Potenzial **Gut**

»Jetzt sin Orkze ins Spiel! Pakt die Spaltaz unt haut die Stumpenz alle wech!« – Waagboss Gorbash.

Die Erweiterung **Battle March** zum Echtzeit-Strategiespiel **Warhammer: Mark of Chaos** bietet neben einer neuen Kampagne zusätzliche spielbare Völker: Sie lenken die Geschicke des Bündnisses von Orks und Goblins auf



Wo der Ork-Held Gorbash auftaucht, brennt die Luft!

seinem Weg zu Ruhm und Ehre und begleiten die Dunkelfelfen durch ihren blutigen Feldzug zur Macht. Der Schwierigkeitsgrad der neuen Missionen ist sehr hoch, kaum eine Mission lässt sich im ersten Versuch bewältigen. Das tut dem Spielspaß keinen Abbruch; im zweiten Anlauf wussten wir, wie der Goblin läuft. Frust kommt nicht auf. Die aus dem Hauptspiel bekannten Einheiten der vier bisherigen Fraktionen sind nun stärker modifizierbar. Wie das Balancing der neuen Armeen im Vergleich mit den bisherigen gelungen ist, werden wir bei den ersten Spielen im Internet sehen. Übrigens: Unsere Preview-Version von **Battle March** lief einwandfrei. Es bestehen gute Chancen, dass die Verkaufsversion zu Beginn (im Gegensatz zum Hauptspiel) nicht mit Bugs nervt. **PD**



Alle Fahrzeuge sind ihren realen Vorbildern nachempfunden.

Aggression Reign over Europe

► **Angeschaut** ► Genre **Strategiespiel** ► Termin **März 2008**
 ► Hersteller **Lesta Studio / Playlogic** ► Status **zu 85% fertig**
 ► gamestar.de **Quicklink 4548** ► Potenzial –

Wir schreiben die Geschichte neu – Krieg gibt es trotzdem.

Alles schon mal da gewesen: **Echtzeit-Schlachten** im ersten und zweiten Weltkrieg, Truppen-Management auf einer Taktik-Karte, Atombombe als letztes Mittel. Das Besondere am Strategiespiel **Aggression: Reign over Europe**? Sie verschieben Ihre Truppen auch auf der hübschen

Europa-Karte komplett in Echtzeit. Auf dem Weg zur Weltherrschaft heuern Sie historische Persönlichkeiten wie Albert Einstein als Helden an, die sie mit drei Grundfertigkeiten (etwa Spionage) ausstatten dürfen. Den eigentlichen Krieg tragen Sie allerdings nicht auf der Strategiekarte, sondern auf dem Schlachtfeld einer der insgesamt 92 voll zerstörbaren Städte aus. **YCH**

Conflict Denied Ops

► **Angespielt** ► Genre **Taktik-Shooter** ► Termin **Februar 2008** ► Hersteller **Pivotal Games / Eidos**
 ► Status **zu 90% fertig** ► gamestar.de **Quicklink 4551** ► Potenzial **Passabel**

Wenn ein Spiel Conflict: Denied Ops heißt – also »Konflikt: Verweigerter Einsatz« – dann entbehrt es nicht einer gewissen Komik, wenn seine Preview-Version nicht laufen will.

Nach ersten technischen Problemen schickte uns Eidos eine neue Startdatei, und so konnten wir den Taktik-Shooter doch noch anspielen. In **Conflict: Denied Ops** schlüpfen Sie in die Rolle der Söldner Graves und



Gelegentlich erhalten Sie Unterstützung von **Hubschraubern**.

Lang, die für die CIA um die Welt reisen, um eine tödliche Verschwörung aufzudecken. Sie können jederzeit zwischen den beiden hin und her wechseln und so deren spezielle Fähigkeiten beziehungsweise Waffen nutzen: Graves dient als Scharfschütze, Lang trägt ein Maschinengewehr herum. Per Mausklick weisen Sie Ihrem Kollegen Wegpunkte oder Ziele zu, schicken etwa Lang vor, damit er den Gegnern mit seinem MG einheizt, und bleiben selbst als Graves im Hintergrund, um weit entfernte Feinde gezielt auszuschalten. Wird einer der Agenten niedergestreckt, muss der andere ihn innerhalb eines (großzügigen) Zeitlimits per Knopfdruck wiederbeleben, sonst gilt der Einsatz als fehlgeschlagen. **Conflict: Denied Ops** bemüht sich, alles zu bieten, was moderne Shooter so brauchen – zerstörbare Umgebung, Skriptsequenzen, kommandierbare Ka-

meraden – versagt in unserer Preview-Fassung aber in den meisten Punkten: Die KI ist dumm, die Physik ungläubwürdig, die Grafik veraltet. Dem Vergleich zu Genre-

größen wie **Rainbow Six: Vegas** dürfte daher auch die Verkaufsversion von **Conflict: Denied Ops** nicht standhalten. Wenn die Programmierer bei Pivotal Games bis zum Erscheinungstermin im Februar nicht noch eine Menge Arbeit in ihr Spiel stecken, dürften sich viele Kunden ein Beispiel an seinem Namen nehmen und den Kauf Einsatz verweigern. **FAB**



Agent Lang (links) ist mit seinem MG der Mann fürs Grobe, Graves bekämpft Feinde über große Distanzen.

Hired Guns The Jagged Edge

► **Angespielt** ► Genre **Runden-Strategiespiel** ► Termin **März 2008**
 ► Hersteller **Game Factory Interactive / Peter Games**
 ► Status **zu 90% fertig** ► gamestar.de **Quicklink 4539** ► Potenzial **Gut**

Ähnlicher Name, ähnliches Spiel – Jagged Alliance bekommt einen Quasi-Nachfolger.

Das Warten auf **Jagged Alliance 3** hat auch jetzt kein Ende, denn selbst wenn **Hired Guns: The Jagged Edge** ursprünglich mal **Jagged Alliance 3D** heißen sollte, ist es doch nicht der Nach-

folger des Klassikers von 1999. Allerdings erinnern Steuerung, Bildschirmmenü und das Spielprinzip stark an den fast zehn Jahre alten Genrekollegen mit Kultstatus. Und das ist volle Absicht! **Jagged Alliance**-Veteranen können in **Hired Guns: The Jagged Edge** sofort losspielen. Als Anfänger finden Sie etwas mühsamer ins Spiel, denn trotz ordentlicher Tutorials erlernen Sie die komplexeren Manöver nicht in zehn Minuten. Spätestens nach einigen Stunden Spielzeit überträgt das nach wie vor geniale Spielprinzip seine Faszination auch auf Einsteiger: Als Söldnerchef kommen Sie nach Afrika. Ein ehemaliger Diktator hat Ihnen Geld dafür geboten, ihm dabei zu helfen, seine Macht wiederherzustellen. Ob Sie das tun, bleibt Ihnen über-



Hier zerlegen wir einen Zaun mit einer **Granate** – unser Weg ist jetzt frei.

lassen. Der Verlauf des Spiels ist nicht linear – Sie können sich also auch mit der Gegenseite einlassen, sich den Rebellen anschließen, einem kleinen Stamm unter die Arme greifen oder alle gegeneinander ausspielen. Dazu werben Sie Söldner an, wobei Sie Ihren Hauptsöldner selbst erstellen: Seine Charakterwerte wählen Sie frei, seine Persönlichkeit hingegen formt das Spiel anhand der Ergebnisse eines kurzen psychologischen Fragebogens, den Sie ausfüllen. Mit dieser Truppe

schlagen Sie sich dann in Echtzeit durch Städte, Ebenen oder Dschungel. Sobald eine Auseinandersetzung beginnt, startet der bewährte Rundenmodus. Dabei steht Ihnen ein großes Arsenal an Waffen und taktischen Gegenständen zur Verfügung, mit denen Sie auch das Gelände und die Gebäude zerstören können. Um Feinde aus Häusern herauszubekommen, brauchen Sie also weder Fenster noch Türen – eine Granate erschafft neue Zugänge oder löst das Problem direkt. **PD**



Auf der **strategischen Karte** planen wir unser Vorgehen.

Empire of Sports

► **Angespielt** ► Genre **Online-Sportspiel** ► Termin **2. Quartal 2008**
 ► Hersteller **F4 / Infront** ► Status **zu 85% fertig**
 ► gamestar.de **Quicklink 4200** ► Potenzial **Gut**

DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4553

Sportler statt Helden, Skipisten statt Instanzen, Clubs statt Gilden. Dieses ambitionierte Projekt könnte das Genre der Online-Spiele umkrempeln.

Zugegeben: Als im August 2007 **Empire of Sports** zum ersten Mal der Öffentlichkeit vorgestellt wurde, hielten wir es noch für einen verspäteten Aprilscherz. Mittlerweile spielen wir

das erste Massively-Multiplayer-Sportspiel im geschlossenen Betatest. Und tatsächlich: Die Symbiose aus Sportsimulation und Online-Rollenspiel funktioniert. Mit unserem selbstgebastelten Sportler können wir in insgesamt fünf Disziplinen gegen Konkurrenten aus aller Welt antreten: Basketball (fehlt noch in der aktuellen Version), Leichtathletik, Bobfahren, Ski-Abfahrt und Tennis. Vor allem Letzteres macht uns bereits viel Spaß und spielt sich erstaunlich taktisch. Per Tastatur schieben wir unseren Profi über den Platz, mit der Maus bestimmen wir den Zielbereich und die Art des Schlages – etwa ein doppelter Linksklick für einen Topspin. Zusätzlich können wir wie in Online-Rollenspielen Spezialfähigkeiten aktivieren, die zum Beispiel kurzzeitig unsere Präzision erhöhen. Die anderen Sportarten machen derzeit allerdings noch

deutlich weniger Spaß: Die Leichtathletik entpuppt sich als stupides Tastengehämmer, die Fahrphysik beim Bob- und Skifahren fühlt sich noch ziemlich schwammig an. Dafür motivieren schon jetzt die clever integrierten Rollenspielelemente. Wir steigern stetig möglichst viele Fähigkeiten unseres Athleten, gewinnen bes-

sere Ausrüstung, können eine eigene Wohnung kaufen und sogar Clubs (sprich Gilden) gründen. Das Preismodell: **Empire of Sports** wird kostenlos über das Internet vertrieben. Wer spielen möchte, zahlt eine monatliche Gebühr, die laut den Entwicklern deutlich unter der von **World of Warcraft** liegen soll. **HK**



Wie in einem Online-Rollenspiel trainieren wir in **Empire of Sports** Dutzende **Charakterwerte** und Fähigkeiten.



Die **Tennisduelle** bestreiten wir mit Tastatur und Maus, was bereits erstaunlich gut funktioniert.