



Die **Hafenanlagen** von Charnarus sind wichtige strategische Punkte und deswegen hart umkämpft.

Hoffentlich lassen sich die **Helikopter** in Armed Assault 2 leichter steuern als im Vorgänger.



## Armed Assault 2

► **Angeschaut** ► Genre **Taktik-Shooter** ► Termin **2008**  
 ► Hersteller **Bohemia Interactive / Morphicon**  
 ► Status zu **50% fertig** ► [gamestar.de](http://gamestar.de) **Quicklink 4475** ► Potenzial –

**Klingt spannend: Die Macher von Meilenstein Operation Flashpoint wollen ihre kommende Militärsimulation mit Rollenspiel-Elementen anreichern.**

Nach dem nicht wirklich überzeugenden **Armed Assault** von Ende 2006 (GS 01/07: 76 Punkte) haben sich die Prager Entwickler Bohemia Interactive für die Fortsetzung einiges vorgenommen. Man orientiert sich in Sachen Handlung am **Armed Assault-Addon Queen's Gambit**, genauer an der Kampagne »Royal Flush«: Statt vom Spiel ständig in andere Rollen namenloser Soldaten gesteckt zu werden, bleiben Sie der Anführer einer kleinen Aufklärungstruppe des United States Marine Corps. Mit Ihrer überschaubaren Mannschaft sind Sie nicht mehr auf einer Insel, sondern im fiktiven post-sowjet-russischen Land Charnarus unterwegs. Das Terrain, etwa 100 Quadratkilometer groß, soll nach der Geographie des nördlichen Tschechiens entworfen werden. Ihre Aufgaben dort beschränken sich

nicht nur auf die üblichen Kampfeinsätze, Bohemia Interactive will in **Armed Assault 2** auch minimale Rollenspiel-Elemente einbauen, um die Story intensiver und »echter« zu gestalten. So sollen Sie ähnlich wie im bereits erwähnten »Royal Flush« selbst Waffen- und Munitionsnachschub besorgen. Zudem ist ständige Kommunikation mit den Einheimischen wichtig, versorgen die Bewohner von Charnarus Sie doch mit wichtigen Tipps.

Auch die Technik soll im Vergleich zum Vorgänger besser werden. Die Entwickler versprechen detailreichere Figuren und eine künstliche Intelligenz, die auch ganz ohne Befehle effektiv an Ihrer Seite kämpft. Falls die Mitstreiter doch mal Unfug anstellen, haben Sie die Möglichkeit, in deren Körper zu schlüpfen, um etwa selbst eine Rakete in einen feindlichen Panzer zu jagen. Ob **Armed Assault 2** an Bohemias Interactive Meilenstein **Operation Flashpoint** (2001) anknüpfen kann, erfahren wir wohl frühestens in der zweiten Hälfte 2008. **PET**

## The Abbey

► **Angeschaut** ► Genre **Adventure** ► Termin **März 2008**  
 ► Hersteller **Alcachofa Soft / Crimson Cow** ► Status zu **90% fertig**  
 ► [gamestar.de](http://gamestar.de) **Quicklink 4476** ► Potenzial –

**Der Name des Detektivs: Aus Sherlock Holmes wird William von Baskerville wird Leonardo.**

Unverkennbar: Umberto Ecos Hommage an Sherlock Holmes **Der Name der Rose** stand Pate für das Adventure **The Abbey**. Als ehemaliger Großinquisitor Leonardo sollen Sie darin die mysteriösen Verbrechen in einem abgelegenen mittelalterlichen Kloster aufklären. An Ihrer Seite: der töpelige und leicht zu verschreckende Jungmönch Bruno. Doch die spanischen Entwickler Alcachofa Soft (**The Westerner**) versprechen, dass es sich nicht nur um einen Abklatsch der Romanvorlage handeln wird, **The Abbey** soll seine eigene Geschichte erzählen.

Gerade in Sachen Grafik will Alcachofa Soft mit **The Abbey** neue Wege beschreiten, auch wenn die Screenshots Standardkost verheißten. Doch die Hintergründe, weil stets riesig entworfen, bieten einige interessante und belebende Spielereien. Quetscht Leonardo etwa einen der Klosterbewohner aus, zoomt die Kamera wie in einem Film auf die erstklassig animierten Gesichter und zeigt sie aus unterschiedlichen Perspektiven. Auch wenn sich der grimmige Detektiv durch das hohe Schiff der Klosterkirche auf einen interessanten Gegenstand zu bewegt, kommen ähnliche Schnitttechniken zum

Einsatz. Zunächst zeigt Ihnen die Kamera das gesamte Szenario aus der Vogelperspektive, um dann mit jedem Schritt näher an Leonardo heranzuschweben. Das verleiht dem Adventure eine ungewöhnliche Dynamik. Gelingen auch die Lichteffekte: In einer Szene etwa steht Leonardo im diffusen Halblicht. Dann öffnet jemand im Raum einen Ofen und taucht das Geschehen so in ein diabolisches Rot.



Wie seine Vorbilder William von Baskerville und Sherlock Holmes kennt sich auch Leonardo in der **Chemie** aus.

Zwar präsentiert sich **The Abbey** in Comic-Grafik, ist aber im Laufe der Entwicklung vom kindgerechten Quietschbunt-Look eines **The Westerner** abgerückt und wirkt nun deutlich erwachsener als ursprünglich geplant. Ob die Originalität der Rätsel an die optische Qualität des Spiels anknüpfen kann, werden wir im Februar anhand einer Preview-Version für Sie herausfinden. **PET**



Der ehemalige **Großinquisitor Leonardo** muss in einer entlegenen Abtei mysteriöse Verbrechen aufklären.



Um Feuer in der Stadt einzudämmen, errichten wir Präфекturen.



Dieses Barbarendorf lernt bald unsere Armee kennen.

# Imperium Romanum

► **Angespielt** ► Genre **Aufbauspiel** ► Termin **Ende Februar 2008** ► Hersteller **Haemimont Games / Kalypso Media**  
 ► Status **zu 90% fertig** ► [gamestar.de](http://gamestar.de) **Quicklink 4459** ► Potenzial **Gut**

**Anderer Name, anderes Spiel – Rom wurde kräftig aufgeräumt.**

Vor etwas mehr als einem Jahr veröffentlichte das bulgarische Studio Haemimont Games das Aufbauspiel **Die Römer**. Die

größte Schwäche des Titels: Zu wenig Abwechslung. In der römischen Stadt passierte zu wenig, oft blieb den Spielern nur Warterei. Mit einem neuen Publisher an seiner Seite versucht sich der Entwickler nun an dem

geistigen Nachfolger **Imperium Romanum**. Das einsteigerfreundliche Spielprinzip bleibt gleich: Sie verhelfen immer noch römischen Städten zu Ruhm und Größe, bauen Wohnhäuser und Bauernhöfe, schlagen Barbaren

in die Flucht und schauen Ihren Sklaven bei der Arbeit zu. Die größte Neuerung des Spiels betrifft das Missionsdesign: Betreten Sie ein neues Szenario, haben Sie zu Beginn nicht automatisch Aufgaben zu lösen. Sie können also jede Karte zum unbeschwerten »freien Spiel« nutzen. Wird Ihnen das zu öde, ziehen Sie eine Art Ereigniskarte, »Tablet« genannt. Die enthält entweder Missionsziele (etwa »Baue einen Tempel«) oder spendieren Boni (wie »20 Bürger ziehen in Ihre Stadt«). Die Entwickler haben rund 20 dieser Tablets in jedes Szenario integriert. Wie viele Sie wann davon ziehen, bleibt Ihnen überlassen. Insgesamt macht **Imperium Romanum** einen runderen Eindruck als sein Vorgänger. Unser Test im Frühjahr wird zeigen, ob auch die Langzeitmotivation stimmt. **YCH**



Die **Hilfefunktion** greift Ihnen bei besonders schwierigen Rätseln unter die Arme.

# Sunrise The Game

► **Angespielt** ► Genre **Adventure** ► Termin **Januar 2008**  
 ► Hersteller **TML Studios / Aerosoft** ► Status **zu 90% fertig**  
 ► [gamestar.de](http://gamestar.de) **Quicklink 4425** ► Potenzial **Passabel**

**New York hat acht Millionen Einwohner. Nun sind alle weg.**

Ein menschenleeres New York, eine bewusstlose Frau und drei verwirrte Freunde, die keine Ahnung haben, was passiert ist – so mysteriös beginnt das Adventure **Sunrise**. Schnell wird klar: Der Hauptcharakter Rydec und seine zwei Kumpels stehen wegen eines missglückten Experiments urplötzlich als einzige Über-

lebende in der entvölkerten Weltmetropole. Damit die Dinge wieder in Ordnung kommen, klicken Sie sich durch statische 2D-Hintergründe und lösen komplexe Rätselketten. Das Problem bei unseren Probespielen: Meist sind die Gegenstände über die ganze Stadt verteilt. Dank der gelungenen Charaktere und einer sehr guten Synchronisation könnte der Titel für Adventure-Freunde aber interessant werden. **FLO**

# Seven Kingdoms Conquest

► **Angeschaut** ► Genre **Echtzeit-Strategie** ► Termin **1. Quartal 2008**  
 ► Hersteller **Enlight / Jowood** ► Status **zu 90% fertig**  
 ► [gamestar.de](http://gamestar.de) **Quicklink 4477** ► Potenzial –

**Die Klassiker-Fortsetzung erscheint drei Jahre verspätet.**

Nach dem schnell vergessenen Comic-Actionspiel **Bad Day L.A.** erinnert sich der Entwickler Enlight an alte Tage: Ende der 90er brachten die Amerikaner die zweiteilige Echtzeit-Strategie-Reihe **Seven Kingdoms** auf den Markt. Der Titel sagt Ihnen nichts? Angesichts schick zugänglicher Konkurrenz wie **Age of Empires** gingen die guten, aber komplexen Spiele damals unter. Bereits 2005 hatte Enlight angekündigt, an einem Nachfolger zu arbeiten. Knapp drei Jahre später soll der nun endlich fertig werden. **Seven Kingdoms: Conquests** wird ein reinrassiges Echtzeit-Strategie-Spiel der ganz alten Schule, angesiedelt in einem Mischszenario aus Fantasy (Dämonen greifen

an) und Historie (antike Zivilisationen). Getreu dem Titel steuern Sie in der Kampagne sieben menschliche Zivilisationen oder sieben Monsterfraktionen. Dass das Spiel schon vor Jahren hätte erscheinen sollen, sieht man ihm deutlich an; Grafik und Spielsystem wirken altbacken. Dafür stellt's der Publisher Jowood auch für moderate 30 Euro in die Läden. **CS**



Je nach **Zeitalter** steuern Sie unterschiedliche Zivilisationen.



Direkt in den ersten Seeschlachten treten Sie gegen mehrere Schiffe an.



In den Landkämpfen stellt Ihnen das Spiel KI-Freibeuter zur Seite.

# Pirates of the Burning Sea

► **Angespielt** ► Genre **Online-Rollenspiel** ► Termin **22. Januar 2008**  
 ► Hersteller **Flying Lab / Sony Online** ► Status **zu 90% fertig** ► gamestar.de **Quicklink 4473** ► Potenzial **Gut**

**Zig Tausend Mann auf des toten Mannes Kiste! Hehoooooo – und 'ne Buddel voll Rum!**

Seeräuber sind spätestens seit Johnny Depps Auftritt als Nuschelfreibeuter Jack Sparrow in **Fluch der Karibik** total hip. Piraten lungern aktuell an jeder Spiele-Ecke. Zwar existiert mit **Bounty Bay** längst ein Online-Rollenspiel, in dem Sie als Krumsäbelträger fette Beute machen können, doch das hindert Sony

Online und den Entwickler Flying Lab nicht daran, ebenfalls in diesen Gewässern auf Kaperfahrt zu gehen. Wir kreuzen im Betatest von **Pirates of the Burning Sea** schon ein wenig vor Guyana – und es macht uns Spaß.

Franzose, Spanier, Brite oder schlicht Pirat – welche Rolle Sie in **Pirates of the Burning Sea** auch immer übernehmen: Kaum im Spiel, haben Sie auch schon Ihr eigenes Schiff. Zu Beginn ist der Pott noch relativ gewöhnlich,

aber immerhin wehrhaft genug, um damit in ersten Schlachten zu kämpfen. Im Laufe Ihrer Seefahrer-Karriere lässt sich der Kahn dann zu einem wahren Schlachtschiff aufrüsten. Charakter-Levels müssen Sie dabei nicht beachten. Lediglich das nötige Kleingeld oder die Qualität Ihrer Beutestücke entscheidet, mit wie vielen Kanonen Ihr Schiff die Gegner pulverisiert. Besondere Fähigkeiten wie Tarnung, schnelles Heilen der Mannschaft oder fixes Re-

parieren der Segel erstehen Sie bei Trainern Ihrer Klasse in den Siedlungen. Diese Fertigkeiten sind jedoch sehr wohl von Ihrem Charakter-Level abhängig. Um Ihren Helden zu trimmen, dürfen Sie auch Quests an Land erfüllen. So wie Camps feindlicher Piraten mit Degen und Pistole ausheben. Hübsch entspannend bei den Kloppereien: Sie sind nie allein, da Ihnen das Spiel stets ein paar Männer Ihrer Besatzung zur Seite stellt. So können Sie auch relativ gefahrlos den Kampf gegen gleich mehrere Angreifer aufnehmen.

Ob die Freibeuterei dauerhaft Spaß macht, werden wir ab Ende Januar für Sie rausfinden. **PET**

# Perry Rhodan

► **Angeschaut** ► Genre **Adventure** ► Termin **8. Februar 2008**  
 ► Hersteller **Braingame / Deep Silver** ► Status **zu 80% fertig**  
 ► gamestar.de **Quicklink 4482** ► Potenzial –

**Die Science-Fiction-Legende in einem klassischen PC-Abenteuer.**

**Perry Rhodan** ist die erfolgreichste Heftromanserie der Welt. Seit 1961 erscheinen die in Deutschland erdachten Geschichten ohne Unterbrechung

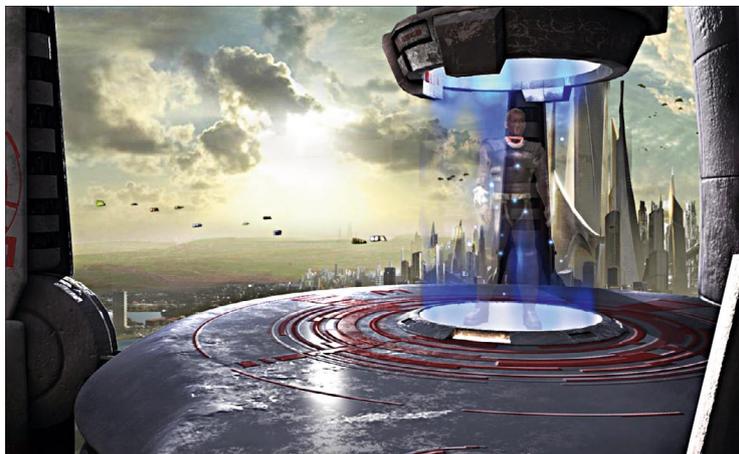
wöchentlich – Weltrekord. Mitte 2007 wurde die Ausgabennummer 2.400 erreicht, die zahllosen anderen Formate und Ableger wie die Atlan-Serie nicht mitgerechnet. Die Story ist so komplex geworden, dass es ein eigenes interaktives Online-Lexikon (Wiki)

zur Orientierung gibt, die Perypedia. Aber keine Bange: Auch wenn Ihnen das Rhodan-Universum fremd ist, können Sie im Adventure sofort loslegen. Auf Wunsch erhalten Sie im Spiel vertiefendes Wissen. Eine einleitende Skriptsequenz zeigt das Bombardement der Solaren Residenz, des terranischen Hauptquartiers. Raumschiffe greifen an, Personen hasten hektisch durcheinander – und dann sind Sie dran. Klassisch lenken Sie per Maus einen 3D-Perry durch stimmungsvolle, dem Serienstil angepasste 2D-Hintergründe. In den folgenden Dialogen erfahren Sie, dass unbekannte Kampfroboter Ihre Gefährtin Mondra Diamond entführt haben. Ihre Untergebenen benehmen sich Ihnen gegenüber höchst seltsam; die Sicherheitsleute verwehren Ihnen sogar den Zutritt zu bestimmten Bereichen der Residenz, angeblich zu Ihrer eigenen Sicherheit. Das lässt der Ober-Terraner natürlich nicht auf sich sitzen. Mit Ihrer Hilfe versucht er, den Fall zu klären – alles deutet auf ein Komplott hin. Im Verlauf des Abenteuers erkunden Sie etwa 300 Schauplätze, verstreut



Hier müssen Sie eine Konsole reparieren, die Hausgeräte steuert.

über fünf Welten. Die Rätsel des ersten Spielabschnitts sind klassisch-konventionell gehalten, ein »Raumscanner« hilft Ihnen dabei, manipulierbare Gegenstände und Hinweise zu entdecken. Das Inventar ist ein interessanter Mix aus Gegenstandsarchiv und Tagebuch, da es nicht nur Dinge, sondern auch wichtige Erinnerungen und Gespräche aufnehmen und kombinieren kann. Eine Einschätzung wollen wir angesichts der kurzen Zeit, die wir bislang spielen konnten, noch nicht geben. Wer **Perry Rhodan** an sich oder Science-Fiction-Adventures im Allgemeinen mag, sollte in jedem Fall den Test in einer unserer nächsten Ausgaben lesen. **MT**



Mittels Teleportstationen beamen Sie sich durch die stimmungsvollen Schauplätze.