

Sie kämpfen mit den Mongolen in eisigen Nordregionen.



Die Kreuzritter setzen vor allem auf starke Panzerungen.

# The Golden Horde

► **Angeschaut** ► Genre **Echtzeit-Strategie** ► Termin **1. Quartal 2008**  
 ► Hersteller **World Forge / Play Ten Interactive** ► Status **zu 90% fertig**  
 ► [gamestar.de](http://gamestar.de) **Quicklink 4396** ► Potenzial –

Die Sparta-Macher widmen sich nun der Geschichte der Mongolen.

Der Entwickler World Forge arbeitet seit geraumer Zeit an einem Nachfolger zum Echtzeit-Strategiespiel **Ancient Wars**:

**Sparta.** In **The Golden Horde** führen Sie die drei Fraktionen der Russen, Mongolen und Kreuzritter in einen epischen Krieg. Jede Gruppe soll etwa 25 unterschiedliche Einheiten umfassen. Auf diese Zahl kommt das Spiel durch

den aus **Sparta** bekannten Kniff: Soldaten sammeln Waffen vom Schlachtfeld auf und können mit diesen ausgerüstet werden. Wie in Action-Rollenspielen wechseln die Einheiten während eines Kampfes schnell zwischen einer Primär- und einer Sekundärwaffe hin und her. Der flotte Tausch ermöglicht neue Taktiken und lässt in Kämpfen größeren Handlungsraum. Die drei Völker sollen sich komplett unterschiedlich

spielen. Die Mongolen sind meist zu Pferd unterwegs und beherrschen den Kampf mit dem Bogen. Ihr Gegenpart sind die schwer gepanzerten, dafür aber langsamen Kreuzritter. Ein Gemisch aus beiden Extremen bilden die Russen. Die Grafik basiert auf der alten **Sparta**-Engine und wurde dezent aufgeböhrt. Das integrierte Physiksystem ermöglicht, dass etwa Eisschollen unter der Last von zu vielen Kämpfern einbrechen. **YCH**

# Speedball 2 Tournament

► **Angespielt** ► Genre **Sportspiel** ► Termin **27. November 2007**  
 ► Hersteller **Kylotonn / Frogster** ► Status **zu 95% fertig**  
 ► [gamestar.de](http://gamestar.de) **Quicklink 2962** ► Potenzial **Passabel**

Eine zeitgemäße Neuauflage des besten Action-Sportspiels aller Zeiten. Kann das schiefgehen? Die Beta-Version sagt: **Und ob!**

Eine actionreiche Mischung aus Handball und wilden Prügeleien: 1992 hat das in **Speedball 2: Brutal Deluxe** noch wunderbar funktioniert. Entwickler waren damals die Bitmap Bro-

thers, ihnen verdanken wir Klassiker wie **Xenon**, **The Chaos Engine** oder **Cadaver**. 2007 kümmern sich die französischen Entwickler von Kylotonn um die **Speedball**-Neuauflage. Ihnen verdanken wir die gruselige **Bet on Soldier**-Serie. Eine fast fertige Beta-Version bestätigt unsere Skepsis: Sie werden es wohl vermasseln.

Bereits die ersten Probepartien offenbaren vor allem im Spielablauf erhebliche Mängel: Viel zu häufig verlieren wir den Ball aus den Augen, mangels vernünftiger Zielhilfe landet ein Großteil der Pässe im Nirvana. Die prinzipiell gute Idee der drei Spielertypen (starke Männer, schnelle Frauen, widerstandsfähige Cyborgs) entpuppt sich als klassisches Balancing-Eigentor. So können die flinken Frauen den dämlichen KI-Torhütern spielend



Mit einem weiblichen Spieler können wir den KI-Torhüter problemlos umkurven.

ausweichen und den Ball einfach hinter der Linie ablegen. Wer von oben nach unten spielt, hat zudem einen massiven Nachteil, weil er wegen des ungünstigen Kamerawinkels das Tor kaum erkennen kann. In der Theorie sollen viele neue Spezialmanöver wie Sprungwürfe, Schulterrempler und Ausfallschritte den Spielablauf noch variabler gestalten. In der Praxis enden komplexere Aktionen meist in einem wild um sich schlagenden Spielerknäuel. Außerdem hat es Kylotonn ver-

säumt, das Original sinnvoll zu erweitern. Zwar gibt es statt einer nun vier Arenen, die sich jedoch nur optisch voneinander unterscheiden. Auch der Karrieremodus enttäuscht: Statt Story, Siegerehrungen und spannenden Transferverhandlungen sehen wir nur konfuse Menüs und spröde Tabellen, in denen wir uns gelangweilt zum nächsten Match klicken. Noch bleibt den Entwicklern zwar ein wenig Zeit. Aber es bedarf schon eines Wunders, um **Speedball 2** noch zu retten. **HK**



Das Extra erkennen wir prima, das gegnerische Tor jedoch nicht.



Der richtige Einsatz von **Explosivfässern** spart Munition.



Wie in diesem **Boss-Kampf** begrenzen oft Energieschilde das Kampfgebiet.

## Shadowgrounds Survivor

► **Angespielt** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **24. Januar 2007**  
 ► Hersteller **Frozenbyte / CDV** ► Status **zu 90% fertig**  
 ► gamestar.de **Quicklink 4386** ► Potenzial **Gut**

**Düstere Stimmung, Horden von Aliens, einsame Helden – fast wie in Doom, nur halt von oben.**

Ziemlich genau zwei Jahre ist es her, dass uns die Entwickler von Frozenbyte mit Gewehr und Taschenlampe auf den Jupiter-Mond Ganymed schickten. Bald dürfen wir uns erneut dem Kampf ums Überleben stellen. **Shadowgrounds Survivor** schildert eine Handlung, die parallel zu den Ereignissen des Vorgängers läuft. Alien-Insekten überfallen die Kolonien der Menschen. Sie stellen sich im Alleingang oder gemeinsam mit Freunden an einem PC den Invasoren. Die Kampagne wird aus der Sicht dreier Überlebender erzählt. Wobei »aus der Sicht« nicht ganz zutreffend ist, denn Sie ballern sich aus-

schließlich aus der Vogelperspektive durch die Alien-Horden. Damit dies möglichst viel Spaß bringt, stehen Ihnen diverse Waffen zur Verfügung. Neben Pistole, Maschinengewehr oder Raketenwerfer grillen Sie die Alien-Brut mit einem Flammenwerfer. Oder aber Sie greifen auf eine Art Scharfschützengewehr zurück, das gleich mehrere, in einer Reihe stehende Gegner mit einem Schuss ausschaltet. Wie im Vorgänger dürfen Sie Ihre Waffen in **Survivor** mit gefundenen Bauteilen aufrüsten, um diese noch effektiver zu machen. Ebenfalls aus dem Vorgänger übernommen sind die wenigen Monstertypen. Mehr Abwechslung in diesem Bereich hätte der Ballerorgie gut getan. **Survivor** macht daher eher den Eindruck eines Addons. **YCH**



Die **schweren Kreuzer** der Terraner legen die feindliche Basis in Schutt und Asche.

## Starcraft 2

► **Angespielt** ► Genre **Echtzeit-Strategie** ► Termin **4. Quartal 2008**  
 ► Hersteller **Blizzard / Vivendi** ► Status **zu 50% fertig**  
 ► gamestar.de **Quicklink 4028** ► Potenzial **Sehr gut**

**Gute und schlecht Nachrichten für künftige Starcraft-Turnierspieler.**

Blizzard trimmt **Starcraft 2** auch weiterhin konsequent auf E-Sport-Tauglichkeit. So müssen Sie abermals fast alle Spezialfähigkeiten der Einheiten manuell auslösen – also auch Reparaturaufträge. Dies gilt als zusätzliche Herausforderung in E-Sport-Partien, Einzelspieler könnten sich aber am vielen Mikromanagement stören. Für Turniere ebenfalls

wichtig ist das Balancing der drei Rassen. Blizzard bleibt seiner Linie treu und streicht bei Problemen selbst bereits existierende Einheiten. Nach dem Soul Hunter der Protoss entfällt nun auch der aus dem Vorgänger bekannte Räuber. Laufende Partien dürfen Sie in **Starcraft 2** wieder im Beobachtermodus verfolgen. Doch werden Sie dabei nicht den Mausebewegungen der Spieler folgen dürfen. E-Sportlern entgeht so eine nützliche Trainingsmöglichkeit. **YCH**

## Turok

► **Angeschaut** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **1. Quartal 2008**  
 ► Hersteller **Propaganda Games / Touchstone** ► Status **zu 80% fertig**  
 ► gamestar.de **Quicklink 4393** ► Potenzial –

**Der Dinosaurier-Shooter kommt nun doch auch für den PC – und will mit einer lebensechten Spielwelt punkten.**

Der Entwickler Propaganda Games wird den bislang nur für Konsolen angekündigten Ego-Shooter **Turok** auch auf dem PC veröffentlichen. Im Geist der beiden klassischen **Turok**-Teile (1997, 1999) kämpfen Sie als Soldat auf einem von Dinosauriern bevölkerten Planeten ums Überleben. Die Entwickler sind bemüht, die Spielwelt so glaubwürdig wie

möglich zu gestalten. Dazu soll vor allem die künstliche Intelligenz der Dinosaurier beitragen. Die stürzen sich nicht nur auf den Spieler, sondern greifen auch dessen menschliche Gegner an. Beide Parteien lassen sich deshalb ideal gegeneinander ausspielen. Die Waffenwahl ist ebenfalls wichtig für die Vorgehensweise. Bereits aus den Vorgängern bekannt ist Turoks Bogen, der sich neben dem Kampfmesser für das lautlose Ausschalten der Gegner eignet. Optional suchen Sie die direkte Konfrontation und stürmen mit schwerem Gerät direkt die gegnerischen Lager. Lebensechter Dschungel, dynamische KI der Soldaten und Dinosaurier, abwechslungsreiche Waffen und nicht zuletzt eine spannende Geschichte – wenn diesen Versprechungen Taten folgen, steht uns im nächsten Jahr ein echter Kracher ins Haus. **YCH**



Dank **Unreal Engine 3** kann Turok grafisch überzeugen.



Der **Marshmallow-Mann** legt einen ganzen Straßenblock in Schutt und Asche.

## Ghostbusters

► **Angeschaut** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **3. Quartal 2008**  
 ► Hersteller **Terminal Reality / Vivendi** ► Status **zu 60% fertig**  
 ► gamestar.de **Quicklink 4392** ► Potenzial –

**In den 80er-Jahren zählten die beiden Ghostbusters-Filme zu den größten Publikumshits. Im Herbst 2008 gibt's eine neue Videospiel-Adaption. Die könnte genauso Spaß werden.**

Kreuze niemals die Strahlen der Protonen-Packs! Das ist die wahrscheinlich wichtigste Regel der **Ghostbusters**. Das Team durchgeknallter Geisterjäger, die New York in den 80er Jahren von Gespenstern und Dämonen be-

freiten und zu Kultfiguren aufstiegen, gehen wieder auf die Pirsch – in einem Actionspiel. Und damit das der großartigen Vorlage in nichts nachsteht, hat sich das Entwicklerstudio Terminal Reality (**Nocturne, Blood Rayne 2**) die bestmögliche Unterstützung geholt: die Ur-Besetzung der beiden **Ghostbusters**-Filme.

**Hach, wie früher...**

Laut Dan Aykroyd, Hauptdarsteller und Autor der Filme sowie des

gamestar.de  
 -Screenshot-Galerie  
 ► Quicklink: 4391

### Drei Fragen an...

**Dan Aykroyd,**  
 Hauptdarsteller und Autor der Ghostbusters-Filme.



**GameStar** ❖❖❖ **Werden Sie von Fans noch immer nach einem dritten Ghostbusters-Film gefragt?**

❖❖❖ **Aykroyd** Klar. Aber das Spiel ist im Wesentlichen der dritte Film. Und es ist sogar besser als ein dritter Film, weil es länger anhält. Außerdem gibt es mehr Entwicklung bei den Charakteren.

habe, war ich Feuer und Flamme. Es war vor allem die Optik, die sich direkt auf den ersten Film bezieht.

❖❖❖ **Wie ist es, in dem Spiel eine Ausgabe Ihrer Selbst von vor 20 Jahren zu sehen?**

❖❖❖ Mir gefällt das, weil es den Entwicklern gelungen ist, mich so abnehmen zu lassen, wie ich es in Wirklichkeit nicht schaffe. Es ist sowieso besser, auf die ursprünglichen Charaktere zurückzugreifen, statt mich und die anderen so zu zeigen, wie wir heute aussehen.



❖❖❖ **Was hat Sie zu dem Projekt gebracht?**

❖❖❖ Als ich die ersten Konzepte gesehen



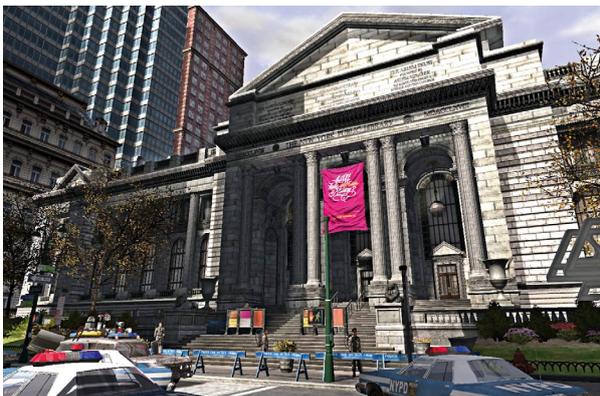
Ein alter Bekannter: Der gefräßige **Sleimer** darf in einem Ghostbusters-Spiel natürlich nicht fehlen.



Bekannt aus den Filmen: Die **Geisterjäger** richten mehr Schaden an als die gejagten Geister.

Spiels, setzt die Handlung zwei Jahre nach dem Ende des letzten Streifens an: Die Ghostbusters sind auf dem Höhepunkt ihres Erfolgs, werden endlich von den New Yorker Bürgern akzeptiert und bekommen laufend neue Aufträge. Die Geisterjäger sind der Situation personaltechnisch nicht mehr gewachsen und suchen Verstärkung: Sie! Zu Beginn der Handlung stößt der Spieler als neuer Rekrut zum Ghostbusters-Team und geht mit den vier Burschen auf die Jagd. Dabei kommen natürlich altbekannte Gerätschaften wie die Protonenkanone und die Geisterfalle zum Einsatz. Auch sonst werden Fans

ihre helle Freude haben: Liegewonnene Bösewichte wie der gefräßige Schleimer oder der Godzilla-große Marshmallow-Mann sind ebenso dabei wie diverse Originalschauplätze. So werden Sie wohl das Biltmore Hotel besuchen dürfen, das von den Geisterjägern im ersten Film in Schutt und Asche gelegt worden ist. Cool: Nicht nur Dan Aykroyd, auch seine ehemaligen Schauspielkollegen Bill Murray, Harold Ramis und Ernie Hudson werden den Spielfiguren ihr Konterfei und ihre Stimme leihen. Da steht den aus der Vorlage bekannten skurrilwitzigen Streitereien wohl auch am PC nichts mehr im Weg. **DM**



Im Verlauf erkunden Sie Originalschauplätze wie die New Yorker **Stadtbibliothek**.