



Der **Monsun** sah in unserer Preview-Version reichlich unspektakulär aus: nebliges Bild, ein paar Regentropfen.

## Die Siedler 6 Reich des Ostens

► **Angespielt** ► Genre **Aufbauspiel-Addon** ► Termin **27. März 2008**  
 ► Hersteller **Blue Byte / Ubisoft** ► Status **zu 90% fertig**  
 ► [gamestar.de](http://gamestar.de) **Quicklink 4614** ► Potenzial **Gut**

**Auf nach Indien: Das Addon zum sechsten Siedler-Teil spielt im Reich von Maharadschas und Monsunregen. Gute Nachricht für Fans: Der Geologe kehrt zurück!**

**A**u weia, gleich kommt der September. Und mit ihm der Regen. Denn im September herrscht im Reich von Basa der Monsun, und dann öffnet sich der Himmel, werden Furten unpassierbar und saufen Felder ab. Immerhin füllen die Sturzfluten unsere Brunnen, die wir in **Reich des Ostens** nun selbst errichten können. Regenzeit und Wasserspeicher sind zwei der Neuerungen im Addon zu **Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs**, das den Schauplatz des Spiels ins indisch anmutende Basa verlegt. In der neuen



**Prinzessin Saraya** ist die neue Heldin im Reich von Basa.

Kampagne bauen Sie das Herrschaftsgebiet des Moguls Prahat wieder auf. Dabei unterstützt Sie dessen Tochter Saraya als neue Heldin; die junge Schönheit kann von neutralen Siedlungen Tribut verlangen. Am grundlegenden Spielprinzip ändert sich nichts. Weder können Sie mehr als eine Siedlung errichten, noch sind die Helden nützlicher geworden oder neue Rohstoffe und Betriebe dazugekommen. Dafür fallen die Kampagnenaufgaben komplexer auf. So sollen Sie eine Handelsroute errichten, indem Sie eine lange Straße bauen und von Banditen freihalten. Außerdem werden nicht immer alle Rohstoffe verfügbar sein, sodass Sie auf Warentausch angewiesen sind. Da trifft sich's gut, dass mit dem Handelsposten ein neues Gebäude zur Verfügung steht, mit dem sich Gütergeschäfte mit Siedlungen automatisieren lassen. Auf Wunsch der **Siedler**-Fans lässt sich auch ein alter Bekannter wieder blicken: der Geologe. Der dient in **Reich des Ostens** allerdings nur dazu, erschöpfte Steinbrüche, Eisenminen und Brunnen wieder zu füllen. Das Addon soll am 27. März in den Läden stehen. **CS**

## Mythos

► **Angespielt** ► Genre **Online-Rollenspiel** ► Termin **3. Quartal 2008**  
 ► Hersteller **Flagship Seattle / Flagship** ► Status **zu 85% fertig**  
 ► [gamestar.de](http://gamestar.de) **Quicklink 3792** ► Potenzial **Gut**

**Seit acht Monaten befindet sich das Online-Rollenspiel Mythos im Betatest. Wann erscheint der Hellgate-Ableger endlich?**

**S**ie erinnern sich: Um den Online-Code für **Hellgate: London** auszutesten, schrieben die Flagship Studios eigens ein kleines Spielchen. Das nette Programm wuchs zum Projekt heran und wird nun von einem eigenen Team betreut. Ende Februar bekommt **Mythos** das dritte interne Update spendiert, die Eisregion Umbral Peaks. Damit ist das **Diablo**-ähnliche Online-Rollenspiel dann endlich reif für – nein, nicht für die Veröffentlichung, wo denken Sie hin! Sondern für den offenen Betatest, der im März starten soll. Sprich: Ab dann darf jeder **Mythos** frei spielen, statt wie bisher eine Einladung zu benötigen (die aber eh wie Sand am Meer kursieren). Im nächsten Ent-

wicklungsschritt wird das Bezahlungssystem integriert, mit dem Spieler Vorteile erkaufen, etwa besondere Kleidungsstücke oder beschleunigten Erfahrungsgewinn; **Mythos** soll aber auch vollständig kostenlos spielbar bleiben. Tja, und dann steht wohl auch der offiziellen Veröffentlichung nichts mehr im Weg. »Das wird noch 2008 sein, aber wahrscheinlich eher spät im Jahr«, prognostiziert der Flagship-Mitgründer Max Schaefer. »Wir hetzen uns nicht.« **CS**



Ende Februar wird die Betaversion von Mythos um den bislang dritten Landstrich erweitert, die **Eisregion Umbral Peaks**.



Ein schlagkräftiger **Oger** hilft den Menschen im Match gegen das Ork-Team.

## Blood Bowl

► **Angeschaut** ► Genre **Online-Rollenspiel** ► Termin **3. Quartal 2008**  
 ► Hersteller **Cyanide / Deep Silver** ► Status **zu 75% fertig**  
 ► [gamestar.de](http://gamestar.de) **Quicklink 4624** ► Potenzial **-**

**Was passiert, wenn im Warhammer-Universum Football gespielt wird? Orks und Elfen hauen sich sportlich (un)fair die Rüben ein.**

**B**lood Bowl ist ursprünglich ein Brettspiel der **Warhammer**-Erfinder von Games Workshop, in dem Fantasy-Völker mit Würfelglück versuchen, den Ball in die Endzone des Gegners zu treiben. Die **Loki**-Entwickler von Cyanide machen aus der Vorlage eine innovative Mischung aus Sportsimulation und Strategiespiel. Je nach Vor-

liebe befehlen Sie Ihr Team entweder in Echtzeit oder rundenweise. Jedes der acht geplanten Völker hat dabei besondere Stärken und Schwächen: Orks hauen am kräftigsten zu, Elfen laufen besonders schnell. Alle Teams verfügen zudem über einen Starspieler, so räumt ein riesiger Oger für die menschlichen Stürmer den Weg frei. Rollenspielelemente sorgen fürs Motivations-Doping: Erfolgreiche Spieler sammeln Erfahrungspunkte, Siegprämien investieren Sie in bessere Ausrüstung. **HK**

## 13th Century

► **Angespielt** ► Genre **Strategiespiel** ► Termin **März 2008**  
 ► Hersteller **Unicorn Games Studio / Atari** ► Status **zu 85% fertig**  
 ► gamestar.de **Quicklink 4603** ► Potenzial **Gut**



Auf unsere Gegner geht ein gewaltiger Pfeilhagel nieder.

**Die Geschichte kennt viele Schlachten – dieses Spiel macht Sie zum Feldherrn über die Armeen des Mittelalters.**

**B**ouvin, Falkirk, Las Navas de Tolosa – klingelt's da bei Ihnen? Macht nichts, uns ging es genauso, bis wir uns das Strategiespiel **13th Century** näher angeschaut haben. Darin hetzen Sie in Echtzeit die größten Armeen des

13. Jahrhunderts aufeinander, und die Namen oben entpuppen sich als berühmte Schlachtfelder. Auf denen führen Sie Ihre Truppen (fünf Nationen stehen zur Wahl) in die Schlacht. Eine zusammenhängende Geschichte gibt es in den fünf Kampagnen nicht, alle Missionen sind lose aneinander gereiht. Vor jeder Schlacht informiert nur ein kleiner Film über die Motive der Streithähne. Im Grunde interessieren aber keine Beweggründe, in **13th Century** zählen andere Werte. Zum Beispiel die Ihrer Einheiten: Wie hoch ist die Moral, wie viele Verwundete gibt es, welches Terrain müssen Ihre Mannen durchqueren? Taktiker freuen sich, das perfekte Zusammenspiel aller Einheiten zu erkobeln. Skeptisch sind wir aber, ob die Schlachten auf lange Sicht motivieren – schließlich fehlen etwa Belagerungen oder Überraschungsmomente. **YCH**

## A New Beginning

► **Angeschaut** ► Genre **Adventure** ► Termin **1. Quartal 2009**  
 ► Hersteller **Daedalic Entertainment** ► Status **zu 60% fertig**  
 ► gamestar.de **Quicklink 4622** ► Potenzial **-**

**Ökologie ist ein wichtiges Thema – beschützen Sie die Welt!**

**D**er Wissenschaftler Bent Svensson hat lange an einer umweltfreundlichen Energiealternative gearbeitet, wurde jedoch vor seiner Pensionierung nicht fertig. Im verdienten Ruhestand tritt plötzlich die junge Fay in sein Leben und offenbart ihm, dass der Welt eine Klimakatastrophe droht. Als Spieler ist es nun an Ihnen, in der Rolle von Svensson und Fay die Erde vor dem ökologischen Chaos zu retten. Im Ökologie-Adventure **A New Beginning** gilt es, knifflige Rätsel zu lösen und unter anderem die Pläne für die alternative Energiequelle vor einem skrupellosen Industriemagnaten zu schützen. Das erledigen Sie in gewohnter Adventure-Manier, jedoch mit einer erweiterten Steuerung, die die Interaktion mit der Umgebung ver-

bessern soll – bei einer Tür bietet das Spiel etwa die Möglichkeiten »Klopfen« und »Horchen«, wohingegen es bei einem Steinhau »Durchsuchen« und »Aufräumen« vorschlägt. Die Welt, durch die Sie sich bewegen, ist handgezeichnet, ebenso die Animationen der mehr als 30 Charaktere. Das Spiel ist eines der ersten, das durch Fördergelder der Stadt Hamburg unterstützt wird. **PD**



Die Charaktere entstehen in **Zeichentrick-Qualität**.

## This is Vegas

► **Angespielt** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **4. Quartal 2008**  
 ► Hersteller **Surreal Software / Midway** ► Status **zu 60% fertig**  
 ► gamestar.de **Quicklink 4625** ► Potenzial **-**

**Heiraten ist wahrscheinlich das Sozialverträglichste, was man in Las Vegas machen kann. Der Rest? Pure Sünde: Alkohol, Drogen, Glücksspiel, Sex, Elvis-Imitatoren. Tja, das ist Vegas, oder auf Englisch: This is Vegas.**

**I**m Actionspiel von Surreal (**The Suffering**) will ein mächtiger Geschäftsmann dem Laster ein Ende bereiten und Las Vegas zu

einer familienfreundlichen Touristenhochburg umbauen. Ihre Aufgabe ist nun nicht etwa, ihm dabei zu helfen – das wäre ja langweilig. Stattdessen versuchen Sie, Vegas so sündig wie möglich zu erhalten. Allerdings hat Ihr bislang noch namenloses Alter Ego zu Beginn von **This is Vegas** nur 50 Dollar in der Tasche. Sie können nun für Auftraggeber aus der Halb- und Unterwelt arbeiten, um



Mit schicken **Sportwagen** erkunden Sie das Stadtgebiet von Las Vegas.



Die **Schlägereien** in This is Vegas erinnern stark an Szenen aus Midways Actionspiel Stranglehold.

sich in der Wüstenmetropole einen Namen (und ein dickes Konto) zu verschaffen. Vermutlich werden Sie **GTA**-typisch rauben, stehlen, Schutzgeld erpressen oder Konkurrenten aus dem Weg schaffen und dabei neben Schusswaffen in erster Linie Ihre Fäuste einsetzen. Autos spielen ebenfalls eine große Rolle. Mit denen kurven Sie durch die Stadt, liefern sich Straßenrennen oder gurken von Casino zu Casino. Denn – und das ist neu in **This is Vegas** – Sie können Ihr Geld auch auf legale Weise verdienen. Nämlich beim Kartenspielen. Aber weil

der Held des Spiels ein Halunke ist, hilft er seinem Glück mitunter ein bisschen nach: Wenn Sie dem Croupier ein gezinktes Kartenspiel unterjubeln und dann eine spezielle Sonnenbrille benutzen, die die versteckten Markierungen auf den Spielkarten sichtbar macht, steigen Ihre Gewinnchancen beachtlich. Eine Anzeige verrät dabei, wie verdächtig Sie sich beim Casinopersonal machen. Hat der Croupier Sie als Betrüger enttarnt, bittet er Sie zusammen mit ein paar seiner Kollegen vor die Tür – aber sicherlich nicht, um Sie draußen zu heiraten. **FAB**



Die **Grafik** genügt heutigen Anforderungen und ist mit der des Vorgängers nicht zu vergleichen.

# Jumpgate Evolution

► **Angeschaut** ► Genre **Online-Weltraumspiel** ► Termin **4. Quartal 2008**  
 ► Hersteller **NetDevil / Codemasters** ► Status zu **60% fertig**  
 ► gamestar.de **Quicklink 4627** ► Potenzial –

gamestar.de  
 - Screenshot-Galerie  
 ► Quicklink: 4626

**Unter einem neuen Publisher wird das gut sechs Jahre alte Online-Weltraumspiel neu aufgelegt. Das grundlegende Spielprinzip bleibt, aber sonst krepelt Evolution das Universum komplett um.**

Ende Januar 2008 kündigte der Publisher Codemasters den Nachfolger zum Online-Weltraumspiel **Jumpgate** (2001) an. Das **Jumpgate Evolution** getaufte Projekt behält die Grundidee des Vorgängers bei, soll jedoch einsteigerfreundlicher werden. Daher setzen die Entwickler auf ein eingängiges Flugverhalten. Anders als etwa im Konkurrenten **Eve Online** steuern Sie Ihr Raumschiff direkt und dürfen auch selbst die Waffen auf Ihr Ziel richten. Zwar treiben die Spieler in **Jumpgate Evolution** auch Handel untereinander, der Fokus liegt allerdings auf Weltraumschlachten. Dabei bekämpfen Sie nicht nur kleine Raumjäger, son-

dern greifen auch große Raumstationen oder schwerbewaffnete Kreuzer an. Im Laufe des Spiels rüsten Sie Ihr Schiff nach eigenen Vorstellungen auf: Je nach Spielweise starten Sie mit einem wendigen Schiff Überraschungsangriffe oder beharken Ihre Feinde mit Langstreckenwaffen aus der Distanz. Grafisch liegen Lichtjahre zwischen der Weltraumballerei und ihrem sechs Jahre alten Vorbild. **Jumpgate Evolution** kann optisch locker mit **Eve Online** und Co. mithalten. Derzeit läuft die Anmeldung zum Betatest unter ► **Quicklink: 4627**. Allerdings ist noch nicht klar, ab wann Spieler das All durchstreifen werden.

Nach langer Durststrecke könnten mit der Neuauflage des Klassikers endlich wieder ein interessanter Weltraum-Titel in Reichweite sein – falls die Entwickler das Universum abwechslungsreich genug gestalten. **PD YCH**



Die Schiffe lassen sich mit allerlei Waffen und Ausrüstung **modifizieren**.