Die **Kämpfe** des Online-Rollenspiels aus Den Haag laufen dynamisch ab. Sie müssen aktiv zielen, zuschlagen und ausweichen.

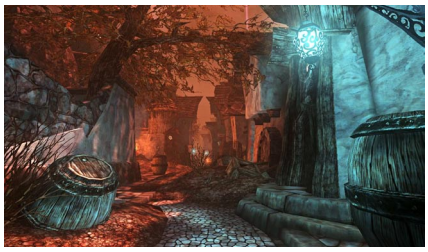
Chronicles of Spellborn

▸Angeschaut ▸Genre **Online-Rollenspiel** ▸Termin **2. Quartal 2008** ▸Hersteller **Spellborn NV / Frogster**
▸Status **zu 80% fertig** ▸gamestar.de **Quicklink 2755** ▸Potenzial **–**

Was kommt aus Holland? Käse, Tulpen, Holzschuhe und dynamische Kämpfe mit einem komplexen Fertigkeitensystem.

Etwa ein Jahr ist es nun her, dass wir **Chronicles of Spellborn** selbst spielen konnten. Das war während einer Präsentation bei den Entwicklern in Den Haag. Kurz darauf sollte eigentlich der Beta-Test starten. Doch dann die bittere Nachricht: Der Netzcode musste komplett neu geschrieben werden. Mittlerweile haben die Niederländer das geschafft, der Start des Online-Rollenspiels ist in greifbare Nähe gerückt.

Chronicles of Spellborn setzt zunächst auf bekannte Mechanismen des Genres: Sie leveln einen Charakter hoch, indem Sie Monster verkloppen. Besonders jedoch: Statt nur Fertigkeitstasten zu drücken, müssen Sie aktiv zielen, zuschlagen und ausweichen. Zudem will spezielles Können eingesetzt werden. Auch das erfordert kein stumpfes Klicken, denn die Fertigkeiten lagern auf rotierenden Skilldecks. In der Praxis sieht das so aus: Sie aktivieren Fertigkeit 1 des ersten Decks, darauf dreht sich die Skillleiste zum zweiten Deck, wo Sie Fertigkeit 2 wählen müssen. Im nächsten Deck dann Fertigkeit 3 und so weiter. Das klingt nicht nur komplex, das ist es auch. Ob **Chronicles of Spellborn** mit diesem Konzept und den Spieler-gegen-Spieler-Arenen gegen bekannte Genrekönige bestehen kann, bleibt abzuwarten. Im zweiten Quartal des Jahres wissen wir mehr, dann soll das Spiel erscheinen. PET



Chronicles of Spellborn nutzt die **Unreal Engine 2.5**.

Damnation

▸Angeschaut ▸Genre **Actionspiel** ▸Termin **4. Quartal 2008**
▸Hersteller **Blue Omega Ent. / Codemasters** ▸Status **zu 60% fertig**
▸gamestar.de **Quicklink 4709** ▸Potenzial **–**

Durch geschickte **Sprünge** können Sie aus Kämpfen fliehen.

Codemasters kündigt einen Action-Geschicklichkeits-Mix an, der in ganz neue Höhen vordringen will – und das im wahrsten Sinne des Wortes.

Altair hat es in **Assassin's Creed** vorgemacht, und das Akrobatik-Spektakel **Mirror's Edge** schreibt es sich ganz groß auf die Mütze: Diese Titel wollen verändern, wie Spieler sich durch Level bewegen. Mit **Damnation** sollen nun Geschicklichkeitseinlagen mit schnellen Schusswechseln kombiniert werden. Die Besonderheit: Die Karten sollen sich nicht nur über viele Quadratkilometer erstrecken, sondern auch in Sachen Höhe neue Maßstäbe setzen. Das erlaubt den Spielern, in den Gefechten halsbrecherische Manöver zu vollführen. So soll es etwa möglich sein, mit Motorrädern auf eine Klippe loszurasen, im letzten Moment abzuspringen und an einem baumelnden Seil über den Abgrund zu schwingen. Die so genannte »Spirit Vision« macht Feinde durch Wände sichtbar und eignet sich daher gut für Überraschungsangriffe. Werden die eingehaltenen Ankündigungen, dürfte **Damnation** besonders im Mehrspielermodus für interessante Kämpfe sorgen. Für die Kampagne verspricht der Entwickler eine komplexe Geschichte um den Guerilla-Kämpfer Rourke und seine im Krieg verschollene Freundin. YCH

Witches

▸Angeschaut ▸Genre **Actionspiel** ▸Termin **2008**
▸Hersteller **Revistronic** ▸Status **zu 70% fertig**
▸gamestar.de **Quicklink 4708** ▸Potenzial **–**

Vielen gelten Hexen als die Bösen. In Witches kämpfen sie jedoch für die gute Seite – sexy.

Die Welt wird von einer dunklen Macht beherrscht, die die Menschheit versklavt hat. In der Rolle von Gwen, einer gutaussehenden jungen Hexe, sollen Sie im Actionspiel **Witches** diese grausame Herrschaft beenden. Dabei greifen Sie auf ein ansehnliches Arsenal tödlicher Waffen und Zauber zurück – die Schutzfunktion der sexy Mini-Rüstungen ist dagegen eher fraglich. Sie passen aber zum Motto: Heißblütige Mädchen gegen satanische Monster. Kein Wunder, die Zielgruppe des Actionspiels sind Männer im Alter von 18 bis 35 Jahren. Mit Ihrer hübschen Hexerin schleichen Sie im Mittelalter-Szenario durch dunkle Gemäuer oder prügeln sich mit riesigen Gegnerhorden, wobei Sie alles, was Sie sehen, auch benutzen können – sogar die abgetrennten Körperteile Ihrer Gegner. Im Laufe der Geschichte befreien Sie immer mehr Gefangene, die Ihnen dann zur Seite stehen. Ob Sie als Kommandantin fürsorglich sind oder Ihre Gefährten für Ihre eigenen Ziele opfern, liegt bei Ihnen – Sie bestimmen, welches Ende das Spiel nehmen soll. Zwei Spielmodi, vier große Gebiete, insgesamt 80 Szenarien und mehrere mögliche Enden sollen für die nötige Abwechslung sorgen. PD

Hexen sind in Witches allesamt **jung und gutaussehend**.

Die **Spähtürme** erhöhen den Aktionsradius der Windchaser. Aber nur, wenn wir den Turm zuvor eingenommen haben.

Windchaser

▸ **Angespielt** ▸ Genre **Echtzeit-Taktik** ▸ Termin **9. Mai 2008**
▸ Hersteller **Chimera Entertainment / Dtp** ▸ Status **zu 80% fertig**
▸ gamestar.de **Quicklink 4702** ▸ Potenzial **Gut**

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 4695

Wenn aus einem ambitionierten Studentenprojekt Ernst wird, dann kann schon mal ein Geheimtipp dabei herauskommen.

Der junge Ioan hat sein Ziel fest vor Augen: Er will Mitglied einer Gilde werden und an Bord eines mächtigen Luftschiffs als Abenteurer leben. Im Taktikspiel **Windchaser** verfolgen Sie seinen Werdegang und stoßen ganz nebenbei auf die Überreste einer untergegangenen Zivilisation. Die Handlung wird in den insgesamt 15 Szenarien durch zahlreiche Skriptsequenzen fortgeführt, zwischen den Missionen spricht ein mysteriöser Erzähler zu Ihnen. **Windchaser** verwischt gekonnt die Grenzen zwischen Rollenspiel und Strategie und ermutigt zu Experimenten. So bedeutet der Tod Ihrer Party nur selten das Spielende, stattdessen trotten Ihre Mannen zum fliegenden Hauptquartier, der Windchaser, zurück. Dann haben Sie Gelegenheit, Ihre Gruppen (bis zu vier Fünfer-Trupps gleichzeitig) neu aufzustellen und auf den Gegner abzustimmen. Wichtig dabei: Sowohl Ihre Einheiten wie auch die Feinde kämpfen in einem der Stile Chaos, Konzentration oder Disziplin. Sehen Sie chaotische Gegner vor sich, tauschen Sie etwa den Anführer Ihres Trupps gegen einen disziplinierten Kämpfer und teilen so besser aus. Während der Gefechte setzen Sie die Spezialfähigkeiten Ihrer Helden und rekrutierbarer Söldner ein – auch Combos sind möglich, wenn sich die Stile ergänzen. Die Windchaser selbst greift nicht in die Kämpfe ein, dient aber unter anderem als Lazarett und Schatzkiste. Der originelle Genre-Mix macht bis auf die angestaubte Grafik einen guten Eindruck – ein Fest für Tüftler wird er allemal. YCH

Caine: Das war ein Wächter, eine alte Kriegsmaschine aus der Zeit vor dem Weltenbrand. Normalerweise findet man die nicht so nahe an der Zivilisation.

Die Geschichte wird durch solche gut vertonten **Zwischensequenzen** in Spielgrafik erzählt.

Intelligente Gegner, dramatische inszenierte Schießereien – dieses Mal auch in **U-Bahn-Stationen**.

Project Origin

▸Angeschaut ▸Genre **Ego-Shooter** ▸Termin **4. Quartal 2008**
▸Hersteller **Monolith / Warner Bros. Interactive** ▸Status **zu 65% fertig**
▸gamestar.de **Quicklink 4715** ▸Potenzial **–**

Mehr Horror, mehr Abwechslung, mehr Waffen, mehr Brutalität: Die Grusel-Experten von Monolith haben neue Fakten zum F.E.A.R.-Vorgänger verraten.

Moment mal: Vorgänger? Nun ja, schließlich hat Vivendi Universal schon den **F.E.A.R.**-Nachfolger angekündigt. Der wird – wenig überraschend – **F.E.A.R. 2** heißen, irgendwann im Jahr 2009 erscheinen und von Day One entwickelt. Die Schöpfer des Originals, Monolith, besitzen zwar nicht mehr die Namensrechte, wollen ihrem Baby aber trotzdem treu bleiben und erzählen mit **Project Origin** deshalb die Vorgeschichte. So weit, so verwirrend. Dafür soll beim Spielgefühl vieles beim Alten bleiben. Erneut wechseln sich leise Gruselsequenzen mit fiesen Schockeffekten und brachialen Ballereien ab – alles aber noch mal eine ganze Ecke intensiver. So können dieses Mal nicht nur die Gegner Objekte umwerfen und als Deckung missbrauchen, sondern auch der Spieler. Im Gegenzug sollen Ihre (schon in **F.E.A.R.** äußerst cleveren) Feinde dank überarbeiteter KI noch mal erheblich schlauer agieren und zum Beispiel Granaten zurückwerfen. Dieses Mal kämpfen Sie nicht nur gegen Soldaten, sondern auch gegen flinke, gollumähnliche Monster und sogar gegen Kampfroboter. Für die passende Verteidigung bekommen Sie rund 15 Waffen – ein Großteil davon ist neu und ziemlich brachial. Mit dem Lasergewehr können Sie zum Beispiel Gegner entweder (wie in **Dead Space**) in zwei Hälften zerteilen oder alternativ auch in Brand stecken. Die Entwickler planen mindestens zwölf Missionen, die ebenfalls erheblich abwechslungsreicher werden sollen als noch in **F.E.A.R.**. Fahrzeuge wird's zwar keine geben, aber dafür ballern Sie jetzt nicht mehr nur in kargen Fabrikfluren, sondern auch in U-Bahn-Schächten und auf den Straßen einer Stadt. HK

Größere Gegnervielfalt: Diese **Roboter** sind langsam, aber brandgefährlich.

Highlander

▸Angeschaut ▸Genre **Actionspiel** ▸Termin **4. Quartal 2008**
▸Hersteller **Widescreen Games / Eidos** ▸Status **zu 50% fertig**
▸gamestar.de **Quicklink 4716** ▸Potenzial **–**

»Es kann nur einen geben!«, hat es im Highlander-Film immerzu geheißen. Tatsächlich gab es aber vier Fortsetzungen, drei Fernsehserien und Ende des Jahres nun auch wieder mal ein Spiel.

Im Actionspiel **Highlander** steuern Sie den unsterblichen Schotten Owen MacLeod, der in New York lebt. Dort stellt ihm ein weiterer Unsterblicher nach, der es auf Owens Kopf abgesehen hat. Um sich gegen seinen Widersacher durchzusetzen, begibt sich Owen auf die Suche nach drei Fragmenten eines magischen Artefaktes. Dazu reist er in Rückblicken in drei Epochen seiner zweitausendjährigen Vergangenheit zurück: ins Antike Rom, ins altertümliche Schottland und in das mittelalterliche Japan. Dort kämpft er in dramatischen Schwertduellen gegen zeitgenössische Schurken. FAB

Owen McLeod (links) trägt entgegen der Familientradition kein Samuraischwert.

Salvation

▸Angeschaut ▸Genre **Ego-Shooter** ▸Termin **4. Quartal 2009**
▸Hersteller **Black Wing** ▸Status **zu 30% fertig**
▸gamestar.de **Quicklink 4714** ▸Potenzial **–**

Die Ukraine entwickelt sich offenbar zum Shooter-Land: erst Stalker, nun Salvation.

Man sollte in gar keinen Fall mit göttlichen Kräften herumspielen. Und mit teuflischen schon zweimal nicht. Im Science-Fiction-Shooter **Salvation** macht die alles beherrschende Weltregierung gleich beides und stürzt die Menschheit dadurch ins Chaos und in eine totalitäre Weltordnung. Sie schlüpfen in die Rolle mehrerer bunt zusammengewürfelter Widerstandskämpfer, die das groteske Regime stürzen sollen. In 14 linearen Missionen kämpfen Sie etwa als Meuchelmörderin oder Schmuggler mit Psi-Fähigkeiten und dicken Knarren gegen die Handlanger der Regierung. Dabei sollen sich knackige Ballereien und spannende Schleicheinlagen abwechseln. Laut des noch unbekannten ukrainischen Entwicklers Black Wing ist ein Multiplayer-Teil für bis zu 32 Mitspieler geplant. Ob Sie die Story-Kampagne auch kooperativ meistern dürfen, wollte das Team bislang aber nicht verraten. In **Salvation** arbeitet übrigens die aktuellste Version der Source-Engine (**Half-Life 2**). Ob die zum geplanten Erscheinen des Shooters im Herbst 2009 noch jemand hinter dem Ofen hervorlockt, darf indes bezweifelt werden. DM

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▸Quicklink: 4713

Schleichen oder ballern? Hier ist wohl Letzteres angesagt.

Goin' Downtown

▸Angespielt ▸Genre Adventure ▸Termin April 2008
▸Hersteller Silver Style / The Games Company ▸Status zu 80% fertig
▸gamestar.de Quicklink 4550 ▸Potenzial Passabel

Sieht aus wie ein Cartoon, ist aber ein 3D-Adventure: Wir haben im neuen Spiel der Simon-Macher probegerätselt.

Ein Mann bringt eine Prostituierte mit in seine Wohnung. Kurz darauf springt die Dame aus dem Fenster. Peinlich? Dabei war der Mann doch eingeschlafen. Noch peinlicher? Zumindest merkwürdig, findet Jake McCorly. Der Polizist hat die Prostituierte Rose bewusstlos auf der Straße gefunden und aus reiner Hilfsbereitschaft bei sich ausruhen lassen. Dabei ist er eingenickt. Und stellt nach dem Aufwachen fest, dass Rose zerschmettert auf dem Asphalt vor seinem Wohnsilo liegt. Ist sie wirklich gesprungen? Was geht hier vor? An sich ein klarer Auftrag für einen Polizisten wie Jake – wenn's nicht das Jahr 2072 wäre, wo der korrupte Staat keinerlei Interesse an verblichenen Dirnen hat. So ermittelt Jake im Adventure **Goin' Downtown** also auf eigene Rechnung.

Jake und seine Kollegin Isabel treten beim **Polizeichef** an.

Wir haben eine Vorabversion des neuen Spiels von Silver Style (**Simon the Sorcerer 4**) angespielt – und sind ernüchtert. Zwar wirkt der originelle Grafikstil mit seiner Comic-Optik stimmig, und das erwachsene Flair mit derb fluchenden Charakteren ist eine angenehme Abwechslung zum üblichen Adventure-Kuschelkurs.

Jake lädt die Prostituierte **Rose** in seine Wohnung ein. Kurz darauf ist sie tot.

Aber die Spiellogik ließ noch viel zu wünschen übrig: Hinweise auf die nächsten Handlungen fehlen oder sind irreführend, Jakes Motivation bleibt über weite Strecken unklar, und viele der Dialoge schwanken zwischen »aufgesetzt« und »bemüht witzig«. Sympathie für den abgehalfterten Cop wollte bei uns nicht recht aufkommen, was auch daran liegen mag, dass er jede zweite unserer Aktionen mit »Schwachsinn!« kommentiert. Silver Style arbeitet an den Problemen. Gut möglich, dass auch die Synchronisation noch viel herausreißt: Die Entwickler sitzen derzeit unter anderem mit den deutschen Stimmen von Will Smith, Nicole Kidman, George Clooney, Antonio Banderas und Jennifer Lopez im Studio. CS

Lego Indiana Jones

▸Angeschaut ▸Genre Actionspiel ▸Termin 2. Quartal 2008
▸Hersteller Traveller's Tales / LucasArts ▸Status zu 70% fertig
▸gamestar.de Quicklink 4717 ▸Potenzial –

Auch in Lego Indiana Jones kommt der goldene **Götze** vor.

Indy und der Klotz des Todes.

Klingt skurril, hat sich aber als gute Mischung bewährt: Lego und LucasArts. Schon 2005 erschien mit **Lego Star Wars** ein so launiges wie augenzwinkerndes Hüpfspiel, in dem Sie die Abenteuer der jüngsten Filme nacherleben konnten. 2006 folgte der zweite Teil. Beide Titel waren recht erfolgreich. Kein Wunder also, dass im zweiten Quartal des Jahres mit **Lego Indiana Jones** ein weiteres Klötzchenspiel erscheinen soll – passend zum Kinostart des vierten Films im Mai. In **Lego Indiana Jones** geht es um die drei ersten Abenteuer des Archäologen. Wie in den **Star Wars**-Spielen ziehen Sie auch als Indy nicht alleine los. Bekannte Figuren aus den Filmen begleiten Sie, hüpfen mit Ihnen über Abgründe und flüchten mit Ihnen vor riesigen rollenden Kugeln aus Bauklötzen. Wenn Sie alleine spielen, werden die Begleiter von der KI gesteuert, lassen sich aber von Ihnen übernehmen, um etwa gezielt einen Tormechanismus auszulösen. Mehr Spaß wird's aber wieder machen, die Abenteuer im Koop-Modus mit einem menschlichen Mitspieler zu bestehen. Übrigens: An **Lego Batman** arbeitet Traveller's Tales parallel auch noch. PET

Red Faction Guerilla

▸Angeschaut ▸Genre Actionspiel ▸Termin 1. Quartal 2009
▸Hersteller Volition / THQ ▸Status zu 50% fertig
▸gamestar.de Quicklink 4712 ▸Potenzial –

Nach dem mittelmäßigen Red Faction 2 will Volition diesmal endlich einen Meilenstein schaffen – und dabei ein paar Marssteine durcheinanderwirbeln.

Werfen Sie einem beliebigen Shooter-Fan den Titel **Red Faction** an den Kopf, und er wird Ihnen wie aus der Pistole geschossen antworten: »Zerstörbare Umgebung!« Das brachte dem Spiel damals nicht nur das Ansehen der Community ein, sondern auch einen Platz auf dem Index. Denn die Sprengsätze zum Tunnelgraben hafteten auch an den menschlichen Gegnern. **Red Faction: Guerilla** soll 50 Jahre nach den Ereignissen in **Red Faction** spielen, doch eins hat sich nicht geändert: Auf dem Mars lässt sich immer noch alles zerstören. Sie spielen einen Widerstandskämpfer, der sich auf dem roten Planeten mit der faschistischen Obrigkeit herumschlägt. Doch anders als in den Vorgängern steuern Sie den Helden nicht mehr aus der Ego-Ansicht, sondern aus der Verfolgerperspektive – durch eine offene Welt. Sonderlich zimperlich wird es dabei nicht zugehen: Volition, die Macher des Spiels, haben zwischenzeitlich **Saints Row** entwickelt. Das landete auch auf dem Index. FAB

Wie Rainbow Six: Vegas bietet Guerilla ein **Deckungssystem**.

Harrison Ford, der Darsteller des Indiana Jones, wird im kommenden Juli schon 66 Jahre alt.