Zu Beginn des Spiels erkunden Sie das verschlafene US-Örtchen **Biddeford**.

# Black Mirror 2

▸ **Angeschaut** ▸ Genre **Adventure** ▸ Termin **2009**
▸ Hersteller **Cranberry Production / DTP** ▸ Status **zu 30% fertig**
▸ gamestar.de **Quicklink 5068** ▸ Potenzial **–**

**gamestar.de**
- Screenshot-Galerie
▸ Quicklink: 5068

**Vier Jahre mussten wir uns gedulden, jetzt ist es gewiss: Das meistverkaufte Adventure 2004 bekommt eine Fortsetzung.**

Von wegen langweiliges Hinterwäldler-Kaff! Im neuenglischen Biddeford der 90er Jahre häufen sich seit kurzer Zeit mysteriöse Ereignisse. Und alle scheinen sich um die bildhübsche Britin Angelina zu drehen. Als diese plötzlich von Unbekannten verfolgt wird, ergreift der eigenbrötlerische Darren, Mitarbeiter eines hiesigen Fotoladens und Held des Adventures **Black Mirror 2**, die Initiative und nimmt die Ermittlungen auf. Genre-üblich sammeln Sie Gegenstände, führen Gespräche und lösen Rätsel. Im Verlauf der (vom Vorgänger unabhängigen) Thriller-Handlung verschlägt es Darren auch nach Europa, genauer Willow Creek in England, und damit in das Schloss Black Mirror, das Fans bereits aus dem ersten Teil kennen. Überhaupt legt der noch unbekannte Entwickler Cranberry Production aus Hannover Wert auf die Erhaltung des typisch-düsteren **Black Mirror**-Stils. Zu diesem Zweck sind auch im zweiten Teil die Landschaften aus 2D-Hintergründen gebaut – nur die Charaktere sollen aus dreidimensionalen Polygon-Modellen bestehen. Gut so, fielen die Figuren des ersten Teils aus dem Jahr 2004 vor allem durch ihre groben Pixel und hakeligen Animationen auf. Zur Synchronisation ist bislang nichts bekannt. Beim erfahrenen Adventure-Publisher DTP **(So Blonde, Overclocked)** ist die Lokalisierung allerdings in besten Händen. Ein wenig müssen wir uns aber noch gedulden – **Black Mirror 2** erscheint frühestens 2009. DM

Im Verlauf besucht Darren auch das **Schloss Black Mirror** aus dem ersten Teil.

# Goin' Downtown

▸ **Angespielt** ▸ Genre **Adventure** ▸ Termin **15. Mai 2008**
▸ Hersteller **Silver Style / The Games Company** ▸ Status **zu 95% fertig**
▸ gamestar.de **Quicklink 4550** ▸ Potenzial **Gut**

**Noch ist nicht aller Tage Abend. Kurz vor seiner Fertigstellung hat sich eine Menge in dem spannenden Comic-Adventure getan.**

Im letzten Monat waren wir wegen drohender Design-Macken nur bedingt von **Goin' Downtown** angetan. Der Entwickler Silver Style **(Simon 2, Everlight)** hat sich unsere Kritik zu Herzen genommen und im Dialog mit der Redaktion das Science-Fiction-Adventure an vielen Stellen verbessert. Jake McCorly, der Held des Spiels, ist zwar nach wie vor ein abgehalfterter New Yorker Polizist, wirkt aber deutlich sympathischer als in der letzten Version. Auch an den zahlreichen Dialogen haben die **Goin' Downtown**-Autoren gearbeitet und den arg aufgesetzten Wortwitz verfeinert. Die hervorragend synchronisierten Gespräche inszeniert das Programm nun mit filmreifen Kameraeinstellungen und zusätzlichen Schnitten. Stilvoll: Auf Wunsch gibt's die Texte auch in comic-typischen Sprechblasen zum Mitlesen – Schluss also mit hässlichen Untertiteln. Bis zum Erscheinen des Spiels will Silver Style den Charakteren noch zusätzliche Gesichtsanimationen verpassen und den handgemalten 2D-Hintergründen mehr Leben einhauchen. In den nach wie vor nicht immer logischen Rätseln unterstützt Sie das Programm jetzt gelegentlich durch zielführende Monologe des Helden. Das hilft enorm, da es bei manchen Knobeleien darauf ankommt, zu welcher Tageszeit Sie bestimmte Orte besuchen. Ob die Rätsel und die Krimi-Handlung um den mysteriösen Selbstmord einer Prostituierten dauerhaft motivieren, wird der Test im nächsten Heft zeigen. DM

Die **3D-Charaktere** sehen dank dicker schwarzer Linien aus wie Comic-Figuren.

Die gelegentlichen **Reisen in die Vergangenheit** erinnern ein wenig an die Matrix.



Biddeford gibt es wirklich. Die Stadt liegt im US-Bundesstaat Maine und hat etwa 22.000 Einwohner.

Soviet Assault wird neue **Schlachtfelder** bieten, neue Einheiten fehlen jedoch.

# World in Conflict
# Soviet Assault

▸ **Angeschaut** ▸ Genre **Echtzeit-Strategie** ▸ Termin **4. Quartal 2008**
▸ Hersteller **Massive / Vivendi** ▸ Status **zu 60% fertig**
▸ gamestar.de **Quicklink 5119** ▸ Potenzial **–**

**In diesem Addon zu World in Conflict sehen Sie den Krieg um die USA endlich durch die Augen der sowjetischen Angreifer.**

Was geht im Kopf einer Nation vor, die vorsätzlich den Dritten Weltkrieg vom Zaun bricht? Das haben sich die amerikanischen Soldaten in **World in Conflict** gefragt, die plötzlich ihr Heimatland verbissen gegen russische Invasoren verteidigen mussten, und manch ein Spieler dachte das sicherlich auch. In **Soviet Assault** erfahren Sie's jetzt: Im Addon erzählt der Entwickler Massive die Geschichte des Echtzeit-Strategiespiels aus Sicht der Angreifer – das hatten sich viele schon für das Hauptspiel gewünscht. Magnus Jansén, leitender Spieledesigner für **World in Conflict**, hat ebenfalls schon immer bedauert, dass es die Russen-Story nicht mehr in die Verkaufsversion geschafft hat. Doch für einen schlichten Patch sei die neue Kampagne viel zu groß, daher gibt es die nun als Addon. Jansén versteht **Soviet Assault** in Kombination mit dem Basisspiel als endgültige, vollständige Version von **World in Conflict** – als Director's Cut. Das Addon bietet zwar zusätzliche Karten, neue Einheiten wird es aber nicht geben: Massive will das ausgeklügelte Balancing nicht gefährden. Aus Herstellersicht verständlich, immerhin bedeuten neue Truppen in einem Mehrspieler-Titel lange Testphasen und viel Feinjustierung, aus Spielersicht hingegen scheint das allzu vorsichtig – immerhin erwarten Genre-Fans derartiges von einem Addon. Im Mehrspieler-Modus bleibt also bis auf die neuen Schlachtfelder alles beim Alten: Sie wählen eine von vier Ausrichtungen (Infanterie, Panzertruppen, Hubschrauberkommandant oder Unterstützer) und schlagen Schlachten mit bis zu 16 Spielern. Wer sich für den Multiplayer-Hit neue Panzer, Hubschrauber oder Sonderwaffen wünscht, muss vermutlich auf ein weiteres Addon warten. FAB

Ob der **Atomschlag** der Amerikaner die sowjetischen Truppen diesmal aufhalten wird?

# Die Siedler
# Aufbruch der Kulturen

▸ **Angeschaut** ▸ Genre **Aufbau-Strategie** ▸ Termin **3. Quartal 2008**
▸ Hersteller **Funatics Software** ▸ Status **zu 70% fertig**
▸ gamestar.de **Quicklink 5121** ▸ Potenzial **–**

**Die wuselnden Knubbelnasen greifen schon wieder an, halten sich aber ganz strikt an das traditionelle Siedler 2-Regelwerk.**

Die **Ägypter** setzten auf Wirtschaft und nicht aufs Militär.

Obwohl die meisten Siedler-Fans das Addon **Reich des Ostens** für **Die Siedler 6** gerade einmal durchgespielt haben dürften, steht schon neues Material in den Startlöchern: **Die Siedler: Aufbruch der Kulturen** gehört zur **Siedler**-Traditions-Reihe, die sich (im Gegensatz zur Evolutions-Reihe) an das Regelwerk von **Die Siedler 2** hält. Es stehen drei Völker zur Wahl: Die Germanen ähneln spielerisch den Römern aus Teil zwei – Veteranen können also direkt loslegen. Die Fraktion der Schotten setzt mehr auf das Militär, als auf die Pflege ihrer Warenkreisläufe. Das genaue Gegenteil sind die Ägypter, die zwar logistisch einiges auf dem Kasten, dafür aber Schwächen in der Kriegsführung haben. Und das, obwohl es jetzt mehr taktische Möglichkeiten gibt: Einheiten haben Kampfattribute, und Sie dürfen aus der Distanz mit Katapulten Gebäude und mit Fernkämpfern Soldaten beharken. Außerdem können Sie in einem neuen Gebäude Waren opfern und so etwa Ihre Arbeiter schneller arbeiten lassen. PD



»Magnus« (lateinisch) bedeutet »der Große«.

# Turok

▸ANGESPIELT ▸Genre Ego-Shooter ▸Termin Mai 2008 ▸Hersteller Propaganda Games / Buena Vista Games
▸Status zu 90% fertig ▸gamestar.de Quicklink 5060 ▸Potenzial Gut

**Ein Militäreinsatz geht schief, der Held ist auf sich alleine gestellt, der Jäger wird zum Gejagten, blablabla. Alles nichts Neues, wären da nicht – Dinosaurier!**

Okay, Dinosaurier sind schon ein paar Millionen Jahre alt, und auch den Namen **Turok** kennt man bereits aus der gleichnamigen Ego-Shooter-Serie. Im neuen Ego-Shooter von Propaganda Games spielen Sie jedoch einen anderen Turok: Joseph Turok lebt in der Zukunft, ist Mitglied der Armee und soll mit seinen Kameraden den Gangsterboss Kane auf dessen Dschungelplaneten einfangen. Als das Raumschiff der Soldaten abstürzt, findet sich Turok zunächst allein und nur mit Messer und Pfeil und Bogen bewaffnet im Urwald wieder, wo er es nicht nur mit Kanes Söldnern, sondern auch hungrigen Dinos zu tun bekommt. Das Dickicht hat zwar nicht **Crysis**-Niveau, wirkt aber trotzdem dicht und lebendig – besonders als uns der erste Raubsaurier an die Gurgel springt. In solchen Momenten wechselt die Kamera in die Außenperspektive und wir müssen schnell eine bestimmte Taste drücken. Dann sticht unser Held in einer schicken Animation mit seinem Messer auf die Echse ein – cool. Dabei geizt **Turok** nicht mit Pixelblut. Kämpfen wir mit Kanes Schergen, sprühen allerdings nur Funken. Den menschlichen Gegnern nehmen wir stärkere Waffen ab, finden jedoch nur Standardknarren wie Maschinenpistolen oder Schrotflinten. Letztere können immerhin im zweiten Feuermodus Leuchtkugeln verschießen, die Dinosaurier anlocken: Damit hetzen wir die Echsen auf unsere Gegner. Weil Turok zwei Knarren gleichzeitig halten kann und dabei jede Maustaste eine Wumme auslöst, müssen wir den Alternativschuss mit Shift und Feuerknopf auslösen – unnötig kompliziert für einen ansonsten so einfach gestrickten Shooter. FAB

Turok streichelt einen Dinosaurier – mit seinem **Messer**. In den Nahkampfsequenzen wechselt das Spiel in die Außenperspektive.

# Red Faction Guerrilla

▸ANGESPIELT ▸Genre Actionspiel ▸Termin 1. Quartal 2009
▸Hersteller Volition / THQ ▸Status 55% fertig
▸gamestar.de Quicklink 5112 ▸Potenzial Gut

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▸ Quicklink: 5068

**Im neuen Red Faction gibt es keine zerstörbaren Level mehr. Sondern eine zerstörbare Welt!**

Mitten in der feindlichen Mars-Basis: Vorsichtig schleichen wir in der Verfolgerperspektive von Mauer zu Mauer ... bis eine feindliche Rakete die Deckung zerbröselt und damit auch uns. Okay, war eine blöde Idee. Aber immerhin haben wir so herausgefunden, dass die Physik-Simulation von **Guerrilla** bereits hervorragend funktioniert. Auf ein Neues: Wir haben dazu gelernt und »borgen« uns im **GTA**-Stil einen Kampf-Mech, mit dem wir nun unsererseits die Wände der Feindbasis zu Staub stampfen. Die offene Spielwelt, unterschiedliche Fahrzeuge und abgefahrene Waffen wie ein riesiger Vorschlaghammer lassen erfreulich viel Raum zum Experimentieren beim Erfüllen unserer **Guerrilla**-Missionen. Wir haben übrigens stets mehrere Aufträge zur Auswahl – in unserer frühen Demo-Version müssen wir etwa auch einen Konvoi der faschistischen Regierung aufhalten. Dabei sind wir bislang auf uns allein gestellt, wir gehen aber fest davon aus, dass die Entwickler auch an einem kooperativen Multiplayer-Modus arbeiten. HK

Auf dem Mars dürfen wir jedes beliebige **Fahrzeug** kapern.

# Stronghold Crusader Extreme

▸ANGESCHAUT ▸Genre Echtzeit-Strategie ▸Termin Juni 2008
▸Hersteller FireFly Studios ▸Status zu 90% fertig
▸gamestar.de Quicklink 5120 ▸Potenzial –

**Wenn 10.000 Pixelritter sich die Köpfe einschlagen, behalten nur Profis die Übersicht.**

Obwohl die Zeit eigentlich eher reif für **Stronghold 3** wäre, gehen die FireFly Studios erstmal mehrere Schritte zurück: **Stronghold Crusader Extreme** basiert technisch und spielerisch auf dem Ableger der Burgenbau-Serie von 2002, soll diesen aber immerhin um neue Missionen sowie Inhalte erweitern. Die auffälligste Neuerung ist die Anhebung der Armeegröße auf über 10.000 Einheiten pro Schlacht. Ein weiteres Novum sind die Superwaffen: Sie können unter anderem Feinde mit Pfeilhageln durchlöchern, eigene Truppen heilen oder Ritter und Burgmauern mit Felsbrocken zerbröseln. Da die sechs Jahre alte Grafik keinen Burgherren mehr aus seiner Festung lockt, richtet sich das Paket aus dem Hauptspiel, 30 bisher nur in den USA erhältlichen Zusatzmissionen und der **Extreme**-Erweiterung ganz klar an Wüsten-Veteranen, die eine neue Herausforderung suchen. Zumal der Schwierigkeitsgrad da ansetzt, wo **Stronghold Crusader** aufhört – und danach mächtig anzieht. PD

Zur besseren Übersicht: Die kleinen rotgelben Punkte sind **Sklaven**, die größeren schwarzweißen Flecken **Ritter**.