



Im Warschauer Ghetto schleicht Violette durch Hinterhöfe an deutschen Soldaten vorbei.

Velvet Assassin

► **Angeschaut** ► Genre **Action-Adventure** ► Termin **September 2008**
 ► Hersteller **Replay Studios / Gamecock** ► Status **zu 85% fertig**
 ► gamestar.de **Quicklink 5273** ► Potenzial –

Geheimagentin Violette Summer meuchelt im Zweiten Weltkrieg heimlich Nazis – manchmal sogar im Negligee.

Ein verzweifelter Schrei, ein Schuss, dann wieder unheimliche Stille. Während Violette Summer in **Velvet Assassin** durch

die Hinterhöfe des Warschauer Ghettos schleicht, ermorden die deutschen Besatzungstruppen in den umliegenden Häusern die jüdische Bevölkerung – der Hamburger Entwickler Replay Studios ließ bei der Präsentation keine Zweifel über die düstere Stimmung des Schleichspiels. In dem



Der **Morphium-Modus** verlangsamt die Zeit. Außerdem trägt Violette ein Nachthemd.

gezeigten Demo-Level infiltrieren wir als die britische Geheimagentin Violette das Ghetto auf der Suche nach einem englischen Spion. Den wird sie nicht etwa retten, sondern mit einer Selbstmordtablette versorgen. Da die Mission eine Erinnerung ist – tatsächlich liegt Violette mit Fieberträumen im Krankenhaus –, darf sich die Agentin in brenzligen Situationen Morphium verabreichen. Unter Drogeneinfluss wird die Umgebung in rötliches Licht getaucht, Blutkörperchen schweben herum, und Violette läuft, wie

sie im Krankenbett bekleidet ist, also im Negligee, durch eine Zeitlupen-Welt. So kann sich die Spionin zum Beispiel an einen Soldaten heranschleichen und heimlich den Sicherungsstift aus der Granate am Gürtel des ahnungslosen Gegners ziehen – prompt fliegt die Wache samt nebenstehender Kollegen in die Luft. Ob die darauf folgenden Missionen in Paris, Hamburg und Berlin ebenso spannend sind und wie gut das dynamische Schattensystem funktioniert, erfahren wir bereits im September dieses Jahres. **CHS**

Mortal Online

► **Angeschaut** ► Genre **Online-Rollenspiel** ► Termin **3. Quartal 2009**
 ► Hersteller **Star Vault** ► Status **zu 60% fertig**
 ► gamestar.de **Quicklink 5250** ► Potenzial –

Age of Conan bekommt nächstes Jahr Konkurrenz – Mortal Online will auch in der Liga der Erwachsenen-Rollenspiele mitmachen.

Um neben den etablierten Online-Rollenspielen bestehen zu können, setzen die schwedischen Entwickler von Star Vault auf die Unreal Engine 3. Spieler, die gern entspannt Aufgaben erledigen, dürften es in **Mortal Online** schwer haben. Denn die offene Spielwelt wird nicht in Zonen

aufgeteilt – Spieler sollen sich zu jeder Zeit angreifen können. Gekämpft wird genreuntypisch in der Ego-Perspektive. Auch das Schlagsystem ist ungewöhnlich: Sie müssen jeden Hieb und jede Finte Ihres Recken selbst steuern. Die Fähigkeiten der Charaktere steigen dabei durch Übung. Die Entwickler wollen spezielle Bossgegner einbauen, die nach ihrem Tod nicht wieder erscheinen. Das würde einen Sieg über die Kerle wahrlich exklusiv machen. **PD**



Dieses riesige Viech mit zwei Hörnern ist ein **Reittier**.



In Somalia stellen sich den Shadow-Harvest-Helden **Mechs** in den Weg.

Shadow Harvest

► **Angeschaut** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **2. Quartal 2009**
 ► Hersteller **Black Lion Studios/ 10tacle** ► Status –
 ► gamestar.de **Quicklink 5308** ► Potenzial –

Hinter jedem starken Mann steht eine starke Frau. Aber wohl nur in Spielen will Letztere nicht gesehen werden.

Agentin Myra Lee und der Delta Force Aron Alvarez ziehen gemeinsam in den Krieg. Im Actionspiel **Shadow Harvest** von den deutschen Black Lion Studios lenken Sie die beiden Charaktere durch Spezialaufträge. Die Agentin Myra ist auf Schleicheinlagen gebucht, während Aron sich lie-

ber bleipustend unter die Feinde wirft. Der Clou am Programm soll die geschickte Kombination der Heldenfähigkeiten werden – Sie dürfen während der Missionen frei zwischen Myra und Aron hin- und her schalten. So befreien Sie beispielsweise in der somalischen Hauptstadt Mogadischu mehrere Geiseln. Die werden jedoch nicht nur von Rebellen, sondern auch von einem Mech bewacht – **Shadow Harvest** spielt nämlich in der Zukunft. **PET**



Ayumi bekommt es regelmäßig mit mächtigen Bossmonstern zu tun.

X-Blades

► **Angespielt** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **31. Oktober 2008**
 ► Hersteller **Gaijin / Zuxxez** ► Status **zu 80% fertig**
 ► gamestar.de **Quicklink 5330** ► Potenzial **Gut**

Konsoleros dürfen seit Jahren regelmäßig schwertschwingend Monster metzeln. Jetzt sind wir PC-Spieler auch mal dran.

Als die Abenteurerin Ayumi aus dem Actionspiel **X-Blades** von Zuxxez in einer Ruine ein magisches Artefakt berührt, wird sie in eine bizarre Dimension voller merkwürdiger Lebewesen gezogen, die sie allesamt fressen wollen. Zum Glück hat das Mädels in seinem gewagten Outfit (Bikini

und Motorradstiefel) zwei monströse Waffen versteckt: Schwerter mit im Griff integrierten Pistolen. 40 sehr hübsche Levels lang schnetzelt und schießt sich Ayumi ihren Weg zum Herrscher über diese Welt frei, um wieder nach Hause zu kommen. Dabei lernt sie mehrere Dutzend Spezialattacken und magische Fähigkeiten, um sich noch effektiver wehren zu können. Ein farbenfrohes, geradliniges Ballerspiel in der Tradition von **Serious Sam**. **FAB**

Summer Athletics

► **Angespielt** ► Genre **Sportspiel** ► Termin **4. Juli 2008**
 ► Hersteller **49Games / DTP** ► Status **zu 95% fertig**
 ► gamestar.de **Quicklink 5295** ► Potenzial **Gut**

Die Wintersport-Experten von 49Games gehen fremd – nicht mit dem Genre, dafür aber diesmal mit der Jahreszeit.

Dem Entwickler 49Games ist es wohl zu kalt geworden. Nach **Winter Games 2007**, **RTL Skispringen** und den **Biathlon**-Titeln bringen die Hamburger mit **Summer Athletics** nun eine Sportspiel-Sammlung ganz ohne Schnee und Eis. Satte 25 Disziplinen stehen zur Auswahl, vom Turmspringen über den Hürdenlauf und das Radrennen bis zum Hammerwerfen und Bogenschießen. Beim ersten Probespielen fiel uns die deutlich anspruchsvollere Steuerung auf. Zwar müssen Sie wie in den Quasi-Vorgängern im richtigen Moment die richtigen Tasten drücken, dennoch kommt es hier viel mehr auf das perfekte Timing an. Beim Stabhochsprung etwa teilt sich die Disziplin in die

Bereiche Anlauf, Absprung und Haltung in der Luft, die jeweils andere Tastenkombinationen von Ihnen abverlangen – knifflig. Solospieler dürfen ihren Athleten im Karrieremodus nach und nach in fünf Kategorien wie Ausdauer und Geschwindigkeit trainieren. Mehrspieler-Fans holen sich hingegen bis zu drei Kumpels an den Rechner, um im Splitscreen- oder Hot-seat-Modus auf Medaillenjagd zu gehen. Ob das auf Dauer motiviert, erfahren Sie im Test in der nächsten Ausgabe. **DM**



Der **Hürdenlauf** gehört zu den leichteren Disziplinen.



Die **Kicker** wirken bereits detaillierter; hoffentlich überarbeitet Konami auch die Ballphysik.

Pro Evolution Soccer 2009

► **Angeschaut** ► Genre **Sportspiel** ► Termin **4. Quartal 2008**
 ► Hersteller **Konami** ► Status **zu 70% fertig**
 ► [gamestar.de Quicklink 5326](#) ► Potenzial –

Die nächste Auflage der Fußball-Referenz soll – was sonst? – schöner und realistischer werden.

Von »beträchtlichen Neuerungen« ist die Rede, von »völlig neuen Optionen«, »innovativen Bedien-« und »zentralen Online-Elementen«: In der ersten Pressemeldung zu **Pro Evolution Soccer 2009** geizt der Hersteller Konami nicht mit Marketing-Superlativen, sehr wohl aber mit konkreten Details. Immerhin sickern ein paar Versprechen durch, zum Beispiel wollen die japanischen Designer ihre Fußball-Simulation grafisch aufpolieren. Überdies sollen die Ballkünstler flüssiger animiert übers Grün hetzen und neue Manöver beherrschen, wovon sich Konami mehr Realismus erhofft.

Wir wiederum hoffen, dass die Japaner an der Ballphysik schrauben, in **PES 2008** hüpfte das Leder teils wenig nachvollziehbar herum. Ganz zu schweigen von der mäßigen Torwart-KI und den Spielerwerten: Falls der im wahren Leben formschwache Adriano auch in **PES 2009** aus 40 Metern ins Lattenkreuz trifft, brennen wir eine Sushi-Bar nieder. Auch der Online-Modus könnte eine Überarbeitung vertragen, damit er endlich vom Verkaufs-Anpfeiff an funktioniert. Falls all das wahr wird, würde **Pro Evolution Soccer 2009** auch das letzte Versprechen des Projektleiters Jon Murphy einlösen: »Unser Titel wird die Kunst und das Tempo des modernen Sports verkörpern.« An Marketing-Superlativen spart Konami nun mal nicht. **GR**



Auch die **Stadien** sehen hübscher und lebendiger aus, rechts unten steht sogar ein Ordner.

Dracula 3: Der Pfad des Drachen

► **Angespielt** ► Genre **Action-Adventure** ► Termin **4. Quartal 2008**
 ► Hersteller **Kheops Studio / Peter Games** ► Status **zu 95% fertig**
 ► gamestar.de **Quicklink 5331** ► Potenzial **Gut**



Die Handlung von **Dracula 3** spielt im Jahr 1920 und befasst sich auch mit den Auswirkungen des Ersten Weltkrieges.

Der jüngste Teil der Adventure-Reihe schickt Sie als Priester auf die Jagd nach dem transsilvanischen Blutsauger.

Die Schrecken des Ersten Weltkrieges lasten noch schwer auf Pater Arno Moriani. Trotzdem schicken seine Vorgesetzten den

Hauptdarsteller des Render-Adventures **Dracula 3: Der Pfad des Drachen** auf eine heikle Mission: Im Auftrag des Vatikans soll er in Transsilvanien einen potenziellen Fall von Seligsprechung untersuchen. Vor Ort angekommen, klicken Sie sich im Stil des Adventure-Klassikers **Myst** durch vorberechnete Umgebungen, sprechen mit Dorfbewohnern und lösen Zahlen- sowie Bilderrätsel. So stoßen Sie auf eine alte Prophezeiung über einen unsterblichen Schlossherrn: Graf Dracula. Um auch die letzten Geheimnisse des angeblichen Vampirs zu lüften, schickt Sie der französische Entwickler Kheops Studio – der zuvor für die beiden Adventures **Cleopatra** und **Nostradamus** zuständig war – im Laufe des Spiels auch nach Budapest, in die Türkei und den Vatikan. **CHS**

Trine

► **Angeschaut** ► Genre **Action-Adventure** ► Termin **4. Quartal 2008**
 ► Hersteller **Frozenbyte** ► Status **zu 80% fertig**
 ► gamestar.de **Quicklink -** ► Potenzial **-**

Im neuen Hüpfspiel der Shadowgrounds-Macher lösen Sie Physikrätsel und kämpfen sich in drei Rollen durch eine mittelalterliche Fantasywelt.

Lassen Sie sich nicht von der 3D-Optik täuschen: **Trine**, so der Arbeitstitel des neuen Frozenbyte-Spiels, ist ein reinrassiges Jump'n'Run, Sie sehen von der Seite aufs Geschehen. Frozenbyte beschreibt das Spiel als Mischung aus den Klassikern **Prince of Persia** und **Lost Vikings**, sprich: Action plus Knobelei mit mehreren

Helden. Zwischen den drei Charakteren Ritter, Diebin und Zauberer dürfen Sie auf Knopfdruck wechseln. So zerlegen Sie in Form des Kämpfers mit einem Schwerthieb Skelette, nehmen als Diebin Feinde mit Pfeil und Bogen und in Zeitlupe aufs Korn und lösen als Magier die physikbasierten Rätsel. Um etwa ein schweres Eisengatter zu öffnen, zeichnen Sie mit der Maus ein Viereck über den passenden Türschalter. Daraufhin erscheint eine Kiste, fällt auf den Knopf, und schon ist der Weg in den nächsten Level frei. **CHS**

