Die Siedler
Aufbruch der Kulturen

▸Angespielt ▸Genre **Aufbau-Strategie** ▸Termin **3. Quartal 2008** ▸Hersteller **Funatics / Ubisoft**
▸Status **zu 90% fertig** ▸gamestar.de **Quicklink 5121** ▸Potenzial **Gut**

Die Geschichte wird in **Zwischensequenzen** im Spiel erzählt.

Die Siedler bleiben sich treu: Als Teil der Traditions-Reihe hält sich der neueste Titel strikt an das klassische Siedler-2-Regelwerk.

Der Gott Olympus ist sauer. Warum? Die Menschen halten die olympischen Spiele in seinem Namen ab und schlagen sich bei den Vorbereitungen regelmäßig die Köpfe ein. Solches Schindluder will er nicht mehr tolerieren und stellt die Knubbelnasen, die die Welt von **Die Siedler: Aufbruch der Kulturen** bevölkern, vor eine Aufgabe: Sie sollen sich als würdig erweisen, die Spiele weiter abhalten zu dürfen, oder sie werden vernichtet. In der Rolle der Bajuwaren brechen wir in der ersten Mission auf, um das olympische Feuer anzuzünden – so lautet die Aufgabe des Gottes. Fans der **Siedler**-Reihe fühlen sich gleich heimisch und können direkt loslegen, alle anderen müssen sich erst in die komplexen Warenkreisläufe und das gewöhnungsbedürftige Fahnensystem einarbeiten. Bald melden sich dann auch die beiden anderen neuen Völker zu Wort, die Ägypter und die Schotten, und es entbrennt ein Wettkampf, wer zuerst den Opfertempel erreicht. Der gehört zur neuen Gebäudeart, in der Sie Wunder erbitten können. So eines brauchen wir gleich zu Beginn der Kampagne: Wir müssen einen zugefrorenen See überqueren, um auf der anderen Seite weiterzubauen. Unser Einflussbereich reicht jedoch nicht über den Tümpel hinaus. Das »Wunder der versetzten Grenzsteine« muss her. Wir opfern ein paar Ressourcen, und schon ist unser Territorium kurzzeitig vergrößert. So können wir schnell einen Wachturm bauen und uns weiter in Richtung des Tempels ausdehnen. Nach der Friedenszeit wird es ernst, und wir beginnen, Truppen zu rekrutieren. Die haben jetzt Kampfattribute und können Fernkampfwaffen und Belagerungsgerät benutzen. Das erhöht die taktischen Möglichkeiten enorm. PD

Die rauchende **Opferschale** zeigt, dass unser angefordertes Wunder vollbracht ist.

Pipemania

▸Angespielt ▸Genre **Denkspiel** ▸Termin **Oktober 2008**
▸Hersteller **Empire Interactive** ▸Status **zu 80% fertig**
▸gamestar.de **Quicklink A108** ▸Potenzial **Passabel**

Ein 19 Jahre alter Knobel-Klassiker kehrt auf den PC zurück.

Videospieler haben ein Faible fürs Klempnern: Der latzbehoste Springinsfeld Mario ist von Beruf Abflussschrauber, und auch ein anderer Klassiker dreht sich nur ums Rohrebauen: **Pipemania**. Empire legt den kultigen Knobel-Reflex-Mix von 1989 nun neu auf. Klar, technische Wunder sind von dem Zwischendurch-Spiel nicht zu erwarten, aber das clevere Grundprinzip (vorgegebene Rohrstücke unter Zeitdruck so aneinanderlegen, dass darin grüne Brühe bis zum Abfluss fließen kann) wird aufgebohrt. Neben zahlreichen neuen Elementen (Schalter, Brücken, Weichen etc.) gibt's verschiedene Szenarien, in denen die Rohre zum Beispiel gegen Zugschienen, Fließbänder oder Stromkabel ausgetauscht werden. Drumherum strickt das Spiel eine dünne Story vom Klempner-Nachwuchs, der vom Vater geprüft und mit fiesen Aufgaben malträtiert wird. Im neuen Mehrspieler-Modus wetteifern Freunde darum, wer die längste Leitung hat. Beim kurzen Anspielen hat's uns gut gefallen, aber Achtung: Der simple Stil täuscht darüber hinweg, dass **Pipemania** wohl ein knackschweres Profi-Spiel werden dürfte. CS

Im Elektro-Level legen Sie statt der üblichen Wasserleitungen **Stromkabel** und bringen Glühbirnen zum Leuchten.

Penumbra
Requiem

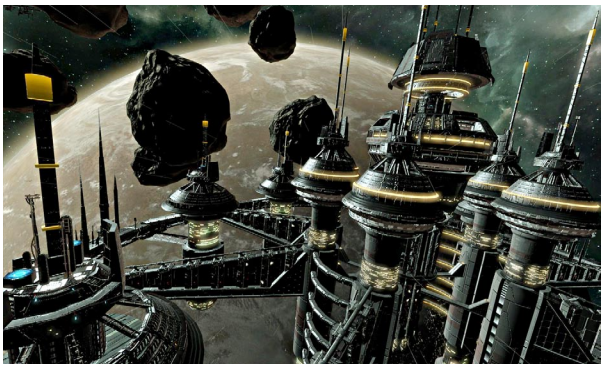
▸Angeschaut ▸Genre **Adventure** ▸Termin **27. August 2008**
▸Hersteller **Frictional Games / Paradox** ▸Status **zu 90% fertig**
▸gamestar.de **Quicklink 5414** ▸Potenzial **–**

Die kultige Indie-Gruselserie bekommt einen dritten Teil.

An sich sollte die zweite Episode **Black Plague** das Ende der stimmungsvollen Horror-Adventure-Serie **Penumbra** sein. Aber inzwischen hat sich die originelle Reihe vom Geheimtipp zum Untergrund-Hit gemausert, und so legen die Entwickler von Frictional Games nach – mit **Requiem**, diesmal wirklich die Abschluss-Episode. Sagen sie. Aber ob man dem trauen kann? Der nagende Zweifel an der eigenen Wahrnehmung wird wieder im Mittelpunkt des Grusel-Abenteuers stehen, in dem es diesmal noch schwieriger sein soll, Reales von Irrealem zu unterscheiden. Zur Handlung und zu Neuerungen ist nichts bekannt, aber die Rätsel werden mit Sicherheit wieder vorwiegend physikbasiert sein. So setzen Sie Objekte aus der Umgebung ein, um Brücken zu bauen, Treppen zu errichten oder Türen zu verrammeln. Im Lauf der Geschichte sollen Bekannte aus den ersten beiden Episoden vorbeischauen. Da die bekanntlich allesamt tot sind, bewegt man sich in **Requiem** wohl wieder hart an der Grenze zum Wahnsinn. CS

Grafisch bleibt Penumbra stimmungsvoll, aber **detailarm**.

Der erste Teil der Siedler-Reihe erschien 1993 für den Amiga (PV:1994) und enthielt einen Modus, in dem der Computer gegen sich selbst spielte.



Auch im neuen X-Spiel bauen und verwalten Sie wieder riesige **Raumstationen**.

X3 Terran Conflict

▸ **Angeschaut** ▸ Genre **Weltraumspiel** ▸ Termin **September 2008**
▸ Hersteller **Egosoft / Deep Silver** ▸ Status **zu 95% fertig**
▸ gamestar.de **L55** ▸ Potenzial **–**

Der Mix aus Weltraum-Ballerei und Wirtschaftssimulation geht in die vierte Runde und bringt die Serie zur Erde zurück.

Der deutsche Entwickler Egosoft will mit **X3: Terran Conflict**, der nächsten Episode der wirtschaftslastigen Weltraumserie, die X-Trilogie abschließen, die dank des Vorgängers **X3: Reunion** eigentlich bereits drei Teile hatte. Wie der Name andeutet, führt Sie die Geschichte von **Terran Conflict** zurück in unser Sonnensystem. Von dem waren das **X**-Universum und damit der Spieler seit dem ersten Serienteil abgeschnitten. Egosoft verspricht für den neuen Titel das umfangreichste Weltall aller **X**-Spiele, außerdem sollen nun wesentlich mehr Missionen für Story-Abwechslung sorgen. Über die genauen Änderungen am Wirtschaftssystem und der Menüführung, bislang ein großer Frustfaktor der Serie, verrät der Entwickler dagegen noch nichts. Die Grafikengine stammt jedenfalls aus **Reunion**, wurde aber kräftig überarbeitet und sieht sehr gut aus. CHS

Mata Hari: Wer zur rechten Zeit die Noten wegklickt, lässt die Spionin tanzen.

Mata Hari

▸ **Angeschaut** ▸ Genre **Adventure** ▸ Termin **10.10.2008**
▸ Hersteller **Cranberry Production / Dtp** ▸ Status **zu 80% fertig**
▸ gamestar.de **Quicklink 5394** ▸ Potenzial **–**

Eine Legende tanzt sich durch die Welt der Spionage.

Die niederländische Tänzerin Margaretha Geertruida Zelle, besser bekannt als Mata Hari, gilt als die berühmteste Spionin aller Zeiten. Sie wurde wegen Hochverrats und Doppelspionage von einem französischen Militärgericht zum Tode verurteilt und hingerichtet. Um die Frau strickt der Entwickler Cranberry Production nun ein Adventure. Neben klassischen Point&Click-Rätseleien rund um Verschwörungen zu Beginn des Ersten Weltkriegs soll dabei auch das Tanzen nicht zu kurz kommen. Bei Auftritten soll Mata ihr Publikum begeistern. Dabei fliegen Noten über den Bildschirm – sobald diese bestimmte Flächen passieren, müssen sie weggeklickt werden, um Mata zu exotischen wie erotischen Verrenkungen zu animieren. Je genauer der Klick, desto besser tanzt die Dame, und desto größer ist der Applaus am Ende der Darbietung. Laut dem Publisher Dtp wird **Mata Hari** Spieler schon ab dem 10. Oktober mit ihren Reizen becircen. PET

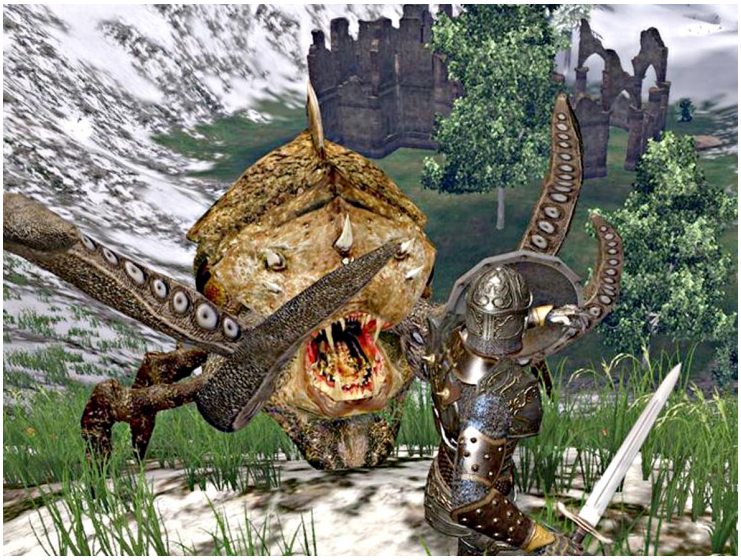
The Orb & the Oracle

▸Angeschaut ▸Genre **Rollenspiel** ▸Termin –
▸Hersteller **Heuristic Park / Jowood** ▸Status **zu 50% fertig**
▸gamestar.de – ▸Potenzial –

Das mäßige Rollenspiel Dungeon Lords wird fortgesetzt. Die Bugs hoffentlich nicht.

Vor genau zwanzig Jahren trat ein gewisser David W. Bradley in Erscheinung. Er zeichnete zusammen mit Andrew C. Greenberg (gilt als einer der Pioniere des Rollenspiels) für den fünften Teil der **Wizardry**-Reihe (**Heart of the Maelstrom**) verantwortlich. **Wizardry 5** trumpfte im Vergleich zu den Vorgängern mit größeren Dungeons, mehr Charakterklassen sowie Zaubersprüchen und einem ausgebauten Kampfsystem auf. Nach zwei weiteren **Wizardry**-Teilen und dem guten, aber kaum beachteten Shooter-Rollenspiel-Mix **CyberMage** gründete Bradley seine eigene Firma. Mit Heuristic Park kehrte er zurück zum reinen Rollenspiel. Im Jahr 2000 erschien **Wizards & Warriors**, das ein Aufguss der alten **Wizardry**-Serie war und weit hinter den Erwartungen blieb. Ähnlich erging es auch **Dungeon Lords** von 2005. Das actionreiche Rollenspiel ärgerte mit zahlreichen Bugs und Designfehlern. So fehlte etwa eine Mini-Map, um sich in den eintönigen Kerkern und Höhlen zurecht zu finden. Trotzdem soll es zu **Dungeon Lords** bald einen Nachfolger mit dem Titel **The Orb & the Oracle** geben. Heuristic Park plant eine nicht-lineare Kampagne, die Sie mit einer von 25 Charakterklassen angehen können. Für gesellige Rollenspieler will man, wie schon in **Dungeon Lords**, einen Koop-Modus anbieten, hoffentlich dieses Mal mit gerechter Teilung der Erfahrungspunkte und erbeuteten Gegenstände. Und ein Handelsfenster wäre auch nicht übel. Doch wie es scheint, haben die Männer um David Bradley noch viel Zeit, um an alle Feinheiten zu denken. Ein Erscheinungstermin für **The Orb & the Oracle** existiert noch nicht. PET

Die **Grafik** wirkt schon jetzt ein wenig altbacken.



In den Landstrichen sollen zahlreiche **Monster** wie etwa dieses Beholder-ähnliche Wesen auf Sie lauern.

Backbreaker

▸Angeschaut ▸Genre **Sportspiel** ▸Termin **4. Quartal 2008**
▸Hersteller **Natural Motion** ▸Status **zu 70% fertig**
▸gamestar.de **Quicklink 5420** ▸Potenzial –

22 Männer, ein Ei und jede Menge gebrochene Knochen.

Wo Football draufsteht, ist meist **Madden NFL 09** drin. Allerdings erscheint die Football-Simulation in diesem Jahr gar nicht auf dem PC. Ein anderes Spiel greift nach dem Football-Thron: **Backbreaker**. Im Gegensatz zum Genre-Primus steuern Sie in **Backbreaker** den Spieler nicht von oben, sondern aus der Verfolger-Perspektive. Die versetzte Kamera erzeugt zusammen mit bis zu 90.000 animierten Zuschauern eine dichte Atmosphäre. Apropos animiert: Alle Bewegungsabläufe wurden nicht per Motion Capturing aufgenommen, sondern werden mit einer aufwändigen Physik-Simulation in Echtzeit berechnet – so reagieren sie auf jeden Tackle unterschiedlich. Ob **Backbreaker** auch spielerisch Neues bietet, erfahren wir Ende des Jahres. HW

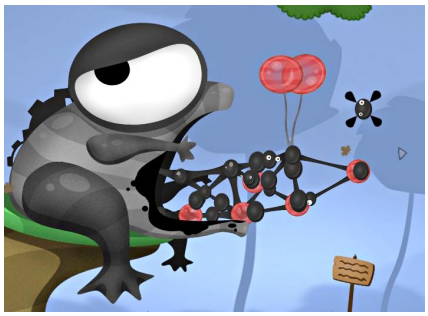
Die ausgefeilte Physik-Engine sorgt für **lebensechte Bewegungen**.

World of Goo

▸Angeschaut ▸Genre **Denkspiel** ▸Termin **September 2008**
▸Hersteller **2D Boy / RTL** ▸Status **zu 90% fertig**
▸gamestar.de **Quicklink 5396** ▸Potenzial –

Schleim ist höchstens die wichtigste Requisite eines Alienfilms? Weit gefehlt!

Kleine, wuselige Schleimkugeln so stabil zusammenzukleben, dass ein möglichst hoher Turm entsteht: So simpel funktioniert das launige Freeware-Spiel **Tower of Goo** von Kyle Gabler (▸gamestar.de-Quicklink: 5399). Gabler hat vor anderthalb Jahren mit seinem Freund Ron Carmel in San Francisco das winzige unabhängige Entwicklungsteam 2D Boy gegründet. Und unter diesem Namen arbeiten die zwei Männer am Denkspiel **World of Goo**, einer viel größeren und deutlich komplexeren Variante der kurzweiligen Schleimkleberei. So werden die Aufgaben in **World of Goo** weitaus mehr erfordern, als einfach nur nach oben zu bauen. Sie müssen beispielsweise einer Kröte eine stabile Zunge aus dem Maul konstruieren oder einen steil nach oben führenden Tunnel in Gänze ausfüllen. Damit das gelingt, sollen Sie in **World of Goo** mit unterschiedlichen Schleimkugelvarianten (etwa an Ballons baumelnden) und deren individuellen Fähigkeiten arbeiten. Drumherum wollen die beiden Entwickler sogar eine Geschichte erzählen. Ob und wie das alles zusammenpasst, erfahren wir bereits im kommenden September. PET



Der Kröte sollen Sie in **World of Goo** eine Zunge verpassen.