

Wie gehabt rücken dem Helden auch in Götterdämmerung **Schweine** und **Orks** auf den Pelz.



Vor den Mauern von Geldern brät sich der Namenlose zur Stärkung ein Stück **Fleisch** am Lagerfeuer.

Gothic 3 Götterdämmerung

► **Angeschaut** ► Genre **Rollenspiel-Addon** ► Termin **4. Quartal 2008** ► Hersteller **Trine Games / Jowood**
 ► Status **zu 80% fertig** ► gamestar.de **Quicklink 5468** ► Potenzial –

Spätestens seit The Witcher wissen wir: Ein Rollenspiel braucht abwechslungsreiche Quests – und williges Weibsvolk.

Jowood besuchte uns mit einer spielbaren Version von **Götterdämmerung**, der ohne Hauptprogramm lauffähigen Erweiterung zum Rollenspiel **Gothic 3**. Das

Addon spielt zwei Jahre nach dem Hauptspiel. Es knüpft an jenes der drei alternativen Enden an, in dem der Held und der Zauberer Xardas ins unbekannte Land verduften – in der Annahme, der Name Myrtana sei fürderhin gleichbedeutend mit Friede, Freude, Eierkuchen. Doch natürlich ist dem nicht so, also kehrt der Namen-

lose (nach einem mächtigen Zoff mit Xardas) zurück, um die neuen Wehwechen des Reichs Myrtana zu beseitigen. So kommt er im Städtchen Silden an und darf sich auch gleich mit den Privatproblemen der Bewohner rumschlagen. Schon eine der ersten Aufgabe zeigt, dass der indische Addon-Entwickler Trine Games Wert auf

wendungsreiche Quests legt: Der Wirt Anton glaubt, seine Frau sei von einem Gast unsittlich belästigt worden. Barnabas, so der Name des Tunichtguts, verclickert dem Helden jedoch, was der nach ein paar Gesprächen mit anderen Männern sowieso schon geahnt hat: Antons Frau Isabell führt ohne Wissen ihres Gatten einen lukrativen Bordellbetrieb. Barnabas, der keine Lust auf Ärger hat und sich kommende leibliche Freuden nicht versauberteln möchte, schlägt dem Helden ein Alternativgeschäft vor: Der Namenlose soll Antons Erinnerung an den Vorfall per Zauberspruch einfach auslöschen. So kommt niemand zu Schaden, und alle sind zufrieden. Ob wir mit dem Addon zufrieden sein können, sollen wir schon bald erfahren. Denn **Götterdämmerung** soll noch in diesem Jahr erscheinen. **PET**

DVD
- Video-Special

Silent Hill Homecoming

► **Angeschaut** ► Genre **Action-Adventure** ► Termin **Februar 2009**
 ► Hersteller **The Collective / Konami** ► Status **zu 90% fertig**
 ► gamestar.de **Quicklink 5640** ► Potenzial –

In Amerika ist die fünfte Episode der nebelreichen Gruselserie bereits erschienen. Wir müssen uns bis Februar gedulden. Der Grund: die explizite Gewaltdarstellung.

Ein alles verschlingender Nebel zieht durch die Straßen des kleinen Städtchens Shepherd's Glen. **Silent-Hill**-Veteranen wis-

sen natürlich sofort: Wo es dunstverhangene Gassen gibt, sind grotesk entstellte Krankenschwestern und allerhand skurriles Monsterzeugs nicht weit. **Homecoming**, der neueste Teil der Horror-Serie, wird nicht mehr vom japanischen Team Silent, sondern vom amerikanischen Hersteller The Collective entwi-



Ex-Soldat **Alex Shepherd** ist zwar ein trainierter Kämpfer, trotzdem soll das Spiel nicht zur Action-Orgie verkommen.



Die angriffs-lustigen **Krankenschwestern** aus den Vorgängern sind auch in Homecoming wieder dabei.

ckelt. Die bleiben dem markanten, klaustrophobischen Stil der Vorgänger jedoch zum größten Teil treu, samt 35mm-Bildfilter, Taschenlampe und vor Monstern warnendem Funkgerät. Ex-Soldat Alex Shepherd feiert dagegen als neuer Held seine Serienpremiere. Dank seiner Militärausbildung erwehrt sich Alex der Gegner deutlich effektiver als vorherige Silent-Hill-Hauptfiguren. Er kombiniert Schläge und duckt unter Angriffen der höllischen Ausgeburten hinweg, die sich bei der Rückkehr in seiner Heimatstadt Shepherd's Glen herumtreiben. Auf der Suche nach seinem verschwundenen Bruder verschlägt es Alex später

auch nach Silent Hill selbst und in eine surreale Dämonen-Parallelwelt. Die Karte vermerkt dabei in **Homecoming** automatisch, wo Sie schon waren und welche Türen offen sind – praktisch. Außerdem verändert nun die Wahl der Gesprächsantworten den Spielausgang – fünf Enden soll es insgesamt geben. Bis diese endlich auch über deutsche Bildschirme flimmern, vergehen allerdings noch ein paar Monate, denn Konami lässt nicht nur das gesamte Spiel übersetzen. Auch die Gewaltdarstellung soll im Gegensatz zur bereits erschienenen US-Fassung eingeschränkt werden, damit die USK nicht meckert. **CHS**

Dark Void

► **Angeschaut** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **4. Quartal 2008**
 ► Hersteller **Airtight Studios / Capcom** ► Status **zu 65% fertig**
 ► gamestar.de **Quicklink 5644** ► Potenzial –

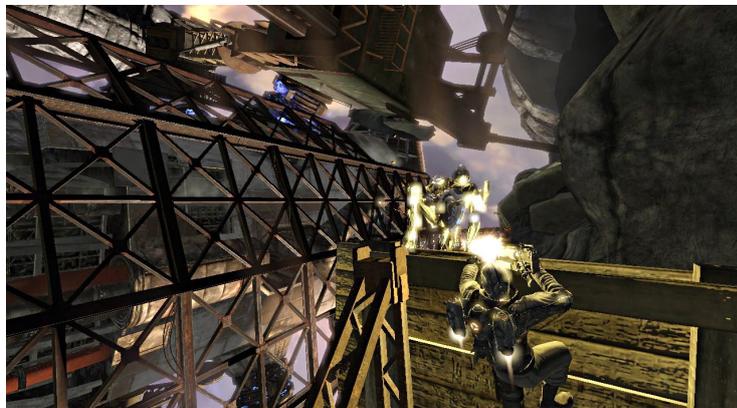
Mit Jetpack und Laserwumme kämpfen Sie in einer Parallelwelt gegen fiese Roboter-Aliens und gehen dabei die Wände hoch. Im wahrsten Sinne des Wortes.

Das Actionspiel **Dark Void** dreht seine Schlachtfelder ins Vertikale und sorgt für Schwindel erregende Aussichten. »Vertical Combat« nennt der Entwickler Airtight Studios das Spielelement, bei dem Sie mittels eines Raketenrucksacks von einem Felsvorsprung zum nächsten hüpfen, Deckung suchen und über den Rand der Steinkanten hinweg die teils riesigen, roboter-ähnlichen Feinde aufs Korn nehmen. Die Kamera bleibt dabei stets in der Schulterperspektive, und so blicken Sie meist entweder an der Wand empor gen Himmel – oder eben hinab in endlose Tiefen.

Dark Void spielt in einer Parallelwelt namens Void (»Leere«),

in der die Menschen einen verzweifelten Abwehrkrieg gegen die außerirdischen Watcher führen. Sie übernehmen die Rolle des Bruchpiloten Will, der sich nach einem Absturz im Bermuda-Dreieck in dieser fremden Dimension wieder findet und fortan auf der Seite der Erdenbewohner gegen die Maschinenwesen kämpft. Im Verlauf des Spiels können Sie Ihr Huckepack-Jetpack weiter aufrüsten und sich dann auf minutenlange Ausflüge durch die weitläufigen Levels wagen. Werden Sie dabei von feindlichen Raumschiffen angegriffen, klammert sich Will an deren Außenhüllen fest, reißt die Cockpitverkleidung auf und zerrt den Alien-Piloten aus seinem Sitz. Jetzt gehört das untertassenförmige Fluggerät Ihnen.

In den bisher gezeigten Spielszenen wirkte **Dark Void** noch sehr farbarm, meist domi-



Verkehrte Welt: Will hängt unter einem Steg und schießt aus der **Deckung** heraus gen Himmel.



Die außerirdischen **Luftfahrzeuge** kapert der Held mit etwas Geschick sogar im Flug.

nieren Grau- und Brauntöne die Grafik. Für Abwechslung sorgten hingegen die zahlreichen Explosions- und Waffeneffekte, wobei

sich die Aliens meist auf Energieschütze, die Menschen dagegen eher auf traditionelle Projektilwaffen verlassen. **CHS**



Für **Biathlon 2009** reichen wenige Tasten aus. Aber das war ja schon immer so.

Biathlon 2009

► **Angespielt** ► Genre **Sportspiel** ► Termin **29.11.2008**
 ► Hersteller **49 Games / RTL Games** ► Status **zu 95% fertig**
 ► gamestar.de **Quicklink 5648** ► Potenzial **Gut**

49 Games dreht sich im Kreis: Fans müssen Neuerungen in diesem Jahr mit der Lupe suchen.

Angespannt halten wir die Luft an, dann drücken wir ab – daneben! Hä? Dabei haben wir exakt auf die Mitte der Scheibe gezielt. Offenbar sind die Schießeinlagen in **Biathlon 2009** unfreiwillig kniffliger geworden; manchmal schlägt die Kugel schlicht nicht da ein, wo der Lauf hinzeigt.

Ansonsten bekommen Fans des Sports das volle Paket geboten: 15 teils originale Schauplätze, bekannte Biathleten wie Magdalena Neuner und ein motivierender Karriere-Modus nebst Levelaufstiegen, mit denen Sie Ihren Sportler verbessern. Im Vergleich zum Vorgänger **Biathlon 2008** hat sich jedoch nur die Benutzeroberfläche leicht verbessert – deutlich zu wenig, um einen Neukauf zu rechtfertigen. **DM**

Winter Sports 2009

► **Angespielt** ► Genre **Sportspiel** ► Termin **27.11.2008**
 ► Hersteller **49 Games / RTL Games** ► Status **zu 95% fertig**
 ► gamestar.de **Quicklink 5645** ► Potenzial **Passabel**

Frage: Gibt es Unterschiede zu Winter Sports 2008? Wir haben nämlich keine gefunden.

Gut, das stimmt nicht ganz. Immerhin wurde die Benutzeroberfläche leicht abgeändert, und es hat sich mit Snowboarding zumindest eine neue Disziplin eingeschlichen. Die macht dank mangelnder Trickvielfalt aber nur bedingt Spaß. Bei den anderen 15 Sportarten bleibt alles wie ge-

habt: Ob Skispringen, Eiskunstlauf, Curling oder Slalom, stets reicht es, die richtigen Tasten im richtigen Moment zu drücken. Wie schon im Vorjahr schwankt der Schwierigkeitsgrad der Disziplinen stark, und auch technisch hat sich nichts getan. Zudem können wir uns nicht entscheiden, was in **Winter Sports 2009** (anders als beim Vorgänger) mehr stört: der unpassende Kommentar oder die düdelige Fahrstuhl-Musik. **DM**



Neu, aber wegen der geringen Trickvielfalt nur wenig spaßig: das **Snowboarding**.

NWN 2 Storm of Zehir

► **Angeschaut** ► Genre **Rollenspiel-Addon** ► Termin **November 2008**
 ► Hersteller **Entertainment / Atari** ► Status **zu 95% fertig**
 ► gamestar.de **Quicklink 5651** ► Potenzial **Sehr gut**



Die neuen **Zufallskämpfe** werden in kleinen, instanziierten Gebieten ausgetragen.

Das zweite Addon erweitert die **Neverwinter-Nights-2-Welt** um eine **Tropenregion, eine Weltkarte im Final-Fantasy-Stil** samt **Zufallskämpfen** und lässt Sie **Party-Charaktere selber bauen**.

Die erste Erweiterung für das Rollenspiel **Neverwinter Nights 2** führte Sie in den fernen Nordosten des Fantasy-Kontinents Faerûn, im zweiten Addon geht's zurück an die Schwertküste. Die erreichen Sie allerdings erst nach einem Abstecher in die Tropennation Samarach, dem neuen Gebiet von **Storm of Zehir**. Dort kloppen Sie sich nicht nur mit jeder Menge Orks, Dinosauriern und Batiri-Kriegern. Sie decken auch eine Verschwörung gegen die Händlerin Sa'Sani auf.

Vor dem Spielbeginn erstellen Sie im Editor wie gewohnt einen Hauptcharakter. Danach

geht es neuerdings gleich mit maximal drei weiteren Party-Mitgliedern weiter, denn in **Storm of Zehir** können Sie zwar noch immer Figuren ansprechen und in Ihre Gruppe einladen, Sie dürfen sich die Begleiter aber auch selbst zusammenbasteln.

Auch beim Reisen wird sich einiges ändern. Zwischen Städten und Dungeons wechselt das Spiel auf eine Weltkarte – ähnlich wie in vielen japanischen Rollenspielen. Dort sehen Sie Ihren Helden stellvertretend für die ganze Truppe, wandern durch die Miniaturlandschaft von Ort zu Ort und entdecken nebenbei Ruinen, Höhlen und Schätze. Vor Monstern können Sie entweder fliehen oder sich den Viechern in einer Kampf-Instanz stellen. Wie gut das neue Reisesystem funktioniert, können wir noch nicht einschätzen. Der Test wird's klären. **CHS**



Über die **Weltkarte** reisen Sie zu Städten und Ruinen, finden Schätze und weichen Gegnern aus.



Ruhrpott-Romantik samt Autobahn, Tagebau und Schaufelradbagger.

Cobra 11 Burning Wheels

► **Angeschaut** ► Genre **Action-Rennspiel** ► Termin **27. November 2008**
 ► Hersteller **Synetic / RTL** ► Status **zu 95% fertig**
 ► gamestar.de **Quicklink 5652** ► Potenzial **Sehr gut**

Überholt David den Goliath? Das neue Cobra 11 macht uns tatsächlich mehr Spaß als das alte Need for Speed Pro Street. Und auch zum Duell mit NFS: Undercover kann der deutsche Außenseiter durchaus selbstbewusst fahren.

Ihr Revier ist die Autobahn, ihr Tempo ist mörderisch und ihr neues Spiel wird richtig gut. Die Gütersloher Entwickler von Synetic (**World Racing 2**) haben nahezu alle Spaßbremsen des Vorgängers **Crash Time** entfernt. Das Wichtigste für Fans der TV-Vorlage: In den Autos sitzen erstmals die Serienpolizisten Semir und Ben, um die typisch platten Sprüche kummern sich die Original-Schauspieler Erdogan Atalay und Tom Beck. Zwar fehlt erneut eine zusammenhängende Geschichte, aber dafür erzählen die rund 30 Missionen ähnlich absurde Kriminalfälle wie die RTL-Serie. Und auf die stoßen Sie in einer völlig frei befahrbaren, erstaunlich hübschen und vor allem herrlich klischeehaften Ruhrpott-Metropole.

Es gibt ein Fußballstadion, einen Tagebau samt animiertem Schaufelradbagger, Schrottplätze, rauchende Fabrikschlote sowie natürlich jede Menge Verkehr auf der Autobahn. Letzterer wird in **Burning Wheels** sogar glaubwürdiger simuliert als in jedem anderen Rennspiel, das wir kennen. Blockieren wir die Fahrbahn, bekommen wir ein astreines Hupkonzert zu hören, fahren wir hingegen mit eingeschalteter Sirene, machen die Verkehrsteilnehmer ordnungsgemäß Platz.

Eine würdige Kulisse für enorm abwechslungsreiche Missionen: Wir fahren Wettrennen, beschatten Verdächtige, flüchten als Undercover-Agent vor der Polizei, rammen Gangster schrottreif und lenken sogar kleine, aber höchst explosive Drohnen. Also alles super? Nun ja, das Navigationssystem hat uns gern mal in eine Sackgasse bugsiert, und die heftig flimmernden Schatten verursachen binnen Minuten heftige Augenschmerzen. **Need for Speed** hat also doch eine Chance. **HK**



Spannende **Mission**: Semir und Ben sollen den Transport eines Rennwagen-Prototypen eskortieren.