



**Mirror's Edge** vermittelt durch sichtbare Arme und Beine vor allem bei den Stunts ein starkes »Körpergefühl«.



Nur sehr selten wehrt sich die Heldin Faith mit **Schusswaffen**. In der Regel flüchten wir.

## Mirror's Edge

► **Angespielt** ► Genre **Action-Adventure** ► Termin **8.1.2009**  
 ► Hersteller **Dice / Electronic Arts** ► Status **zu 95% fertig**  
 ► [gamestar.de](http://gamestar.de) **Quicklink 5691** ► Potenzial **Sehr gut**

**DVD**  
Video-Special

**DVD XL**  
HD-Video

Die **PC-Fassung lässt noch auf sich warten. Wir haben deshalb schon mal die Playstation-3-Version Probe gespielt.**

Über den Dächern, schalala...«, möchte man singen, wenn man Electronic Arts' innovatives Ego-Jump&Run **Mirror's Edge**

spielt. »Ego« ist dabei das richtige Stichwort, denn die spektakulären Parkour-Stunts in meist schwindelerregender Höhe erleben wir direkt aus den Augen der Heldin Faith. Rutscht die Dame zum Beispiel an einem Seil von einem Gebäude zum nächsten, blicken wir zwischen ihren Beinen

hindurch in den Abgrund. Schlägt Faith einen Purzelbaum, dreht sich das Bild rasch um die eigene Achse. Wem bei hektischen Bewegungen übel wird, sollte also einen großen Bogen um **Mirror's Edge** machen. Das gilt auch für Fans gewöhnlicher Ego-Shooter, denn zu Kämpfen kommt es in **Mirror's Edge** selten. Meist befindet sich Faith auf der Flucht, muss im Affenzahn von Gebäude zu Gebäude wetzen, ohne an Geschwindigkeit zu verlieren – sonst schafft sie so manchen Sprung nicht. Die Orientierung bleibt dank rot leuch-

tender Vorsprünge und Balken stets erhalten; nur selten sind wir unfreiwillig abgestürzt. Doch gerade das hat bei uns das »Muss doch zu schaffen sein«-Gefühl erst so richtig angeheizt. Allerdings mangelt es dem Spiel auf Dauer an Abwechslung. Zum einen, weil Faith von Anfang an über das volle Bewegungsrepertoire verfügt. Zum anderen, weil sich die klinisch sterile Optik abnutzt – vor allem in den arg detailarmen Innenlevels. Fans von Lara oder Altair können sich dennoch auf den Januar freuen. **DM**

## Company of Heroes Tales of Valor

► **Angespielt** ► Genre **Echtzeit-Strategie-Addon** ► Termin **1. Quartal 2009** ► Hersteller **Relic / THQ**  
 ► Status **zu 80% fertig** ► [gamestar.de](http://gamestar.de) **Quicklink 5713** ► Potenzial **Passabel**

**Relics Weltkriegs-Strategiespiel gehört auch nach zwei Jahren noch zu den Genre-Highlights. Dieses Addon hingegen nicht.**

Wir schrieben bereits im **Company of Heroes**-Test vor über zwei Jahren: »Wenn Valve es

schafft, die Irrwege eines drögen Physiker auf immer mehr Half-Life-Episoden zu strecken, dann muss dieses Häppchen-System bei einem Weltkrieg doch erst Recht funktionieren.« Stimmt: Die zweite Erweiterung **Tales of Valor** wird drei Ultrakurz-Kampagnen

bringen. Wir haben Relic besucht und den Feldzug »Tiger Ace« nicht nur an-, sondern durchgespielt.

Im ersten Einsatz sprengen wir uns mit einem einzigen deutschen Tiger-Panzer durch zahlreiche Feindvehikel. Hierzu nutzen wir die neue »Direct Fire«-Funktion: Mit dem Mauszeiger visieren wir Ziele an und feuern per Linksklick. Trotzdem langweilen wir uns. Denn der Auftrag erweist sich als undramatisch und kinderleicht, zumal wir den Tiger jederzeit reparieren dürfen. Da hilft's auch nicht, dass die Panzer-Besatzung Erfahrung sammelt und ihre Fähigkeiten verbessert. In der zweiten Mission flüchten wir nach dem Verlust des Kettenkolosses mit der Crew, in der dritten schlagen wir mit einem neuen Tiger zurück. Doch auch diese Gefechte entpuppen sich als viel zu



Im zweiten Einsatz flüchten wir mit der **Besatzung**. Weil wir verletzte Soldaten heilen können, ist das jedoch viel zu einfach.

einfach. Und das war's auch schon, die Episode dauert maximal 45 Minuten. Die anderen Feldzüge sollen ähnlich kurz ausfallen, hoffentlich sind sie wenigstens spannender und anspruchsvoller.

Für Solisten dürfte **Tales of Valor** dennoch als Mittagspausen-Snack taugen. Die Stärke des Addons liegt im Mehrspieler-Modus, für den Sie erstmals eigene Regelsätze erstellen dürfen. Zum Beispiel schalten Sie den »Direct Fire«-Modus frei oder fügen den bekannten Fraktionen die neuen Truppentypen aus den Solo-Kampagnen hinzu. Wer gerne gegen Mitmenschen in den Weltkrieg zieht, kann sich also doch auf die nächste **CoH**-Episode freuen. **GR**



Mit nur einem **Tiger-Panzer** schießen wir uns in der »Tiger Ace«-Kampagne durch die Feindesschar.

# Chronicles of Spellborn

► **Angespielt** ► Genre **Online-Rollenspiel** ► Termin **28.11.2008**  
 ► Hersteller **Spellborn NV / Frogster** ► Status **zu 99% fertig**  
 ► [gamestar.de](http://gamestar.de) **Quicklink 5764** ► Potenzial **Gut**

DVD  
Video-Special

**Wie besteht man neben Blizzards World of Warcraft? Indem man alles anders macht.**

Ein Hund! Ein mickriger, tollwütiger Kläffer. Das ist unser erster Gegner im Betatest des Online-Rollenspiels **Chronicles of Spellborn**, das auch sonst unspektakulär beginnt. Beim Aussehen unseres Helden etwa wählen wir nur aus einer Handvoll Varianten. Dafür statten wir ihn auch gleich mit einem Harnisch und Waffen aus. Später erbeuten wir nämlich keine Gegenstände mehr, sondern werten lediglich unseren Anfangs-Kram auf, indem wir passende Blaupausen samt Zutaten zu KI-Schmieden tragen. Mit der Beute-Sammelwut entfällt dennoch ein klassischer Motivationsmotor, auch wenn wir das Design unserer Ausrüstung jederzeit bei Händlern anpassen können.

Zurück zum Anfang: Wir starten als Milizrekrut in der Stadt Hawksmouth, in deren Umland wir Wölfe, Bären und Hunde kloppen. Überdies müssen wir uns ständig hinsetzen, um schneller Lebenspunkte zu regenerieren – das kos-

tet Tempo. Und neben der detail- und farbarmen Grafik wirkt selbst das teils triste **Warhammer Online** so fröhlich wie ein Zirkuszelt. Immerhin glänzt **Chronicles of Spellborn** mit originellen Ideen, vor allem beim Kampfsystem. So erstellen wir bis zu sechs Sets zu je fünf Talenten. Wenn wir eine Fähigkeit einsetzen, springt das Spiel zum nächsten Fünferpack, dann zum nächsten und so weiter. Also sollten wir unsere Angriffskette im Voraus planen. Außerdem müssen wir gut zielen, sonst hauen oder schießen wir vorbei. Das dürfte besonders in Gefechten zwischen Spielern für Dynamik sorgen, schließlich können wir Attacken durch wildes Hakenschlagen ausweichen. Innovativ ist auch das PEP-System (»Personal Experience Points«): Durch Siege steigern wir unseren PEP-Level und verdienen so immer höhere Attributboni. Wenn wir sterben, fallen wir jedoch wieder eine Stufe zurück – das motiviert zum Überleben. **Chronicles of Spellborn** hebt sich also doch angenehm von der Online-Konkurrenz ab, unspektakulärer Auftakt hin oder her. **GR**



In einem Stützpunkt der Dämonenarmee kämpft der Magier gegen **Skelettschurken**.



Auf **Schiffen** reisen Sie zwischen den Splittern der Spielwelt – und kämpfen gegen andere Spieler.



Als **Kommandant** können Sie sich im Kampf die militärischen Symbole für ihre Soldaten und Panzer einblenden lassen.



Für die Zwischensequenzen in der Spielgrafik nutzt ArmA 2 Filmeffekte wie **Tiefenunschärfe**.

## ArmA 2

► **Angespielt** ► Genre **Militärsimulation** ► Termin **1. Quartal 2009**  
 ► Hersteller **Bohemia Interactive / Peter Games** ► Status **zu 80% fertig**  
 ► [gamestar.de](http://gamestar.de) **Quicklink 5567** ► Potenzial **Sehr gut**

**Wir haben den Armed-Assault-Nachfolger beim tschechischen Entwickler Bohemia angespielt, viele Versprechungen gehört und neue Videos mitgebracht.**

Der **Operation-Flashpoint**-Entwickler Bohemia hatte ins **ArmA-2**-Bootcamp geladen und wir haben die Gelegenheit genutzt, um die aktuelle Alpha-Version der Militärsimulation anzuspüren. Eines können wir den Fans bereits versichern: Dem ultra-realistischen Anspruch der Serie bleibt **Armed Assault 2**, oder **ArmA 2**, wie das Spiel inzwischen offiziell heißt, bis ins Detail treu. Beim Testflug mit einem russischen Hind-Helikopter drehte sich sogar ein kleiner Cockpitventilator. Momentan arbeiten die Entwickler an einem neuen Kameerasystem, das das Bild beim Rennen stark wackeln lässt – für Übersicht und Präzision unpraktisch, aber sehr glaubwürdig und ein toller Atmosphärebonus. Die Schütteloptik lässt sich abschalten, genauso wie die zahlreichen Hilfsanzeigen, die den Spielein-

stieg erleichtern sollen und beispielsweise Feinde deutlich markieren. In der gezeigten Fassung setzten diese Anzeigen allerdings noch regelmäßig aus, auch das Gesprächssystem und die KI funktionierten nicht richtig. Dafür wurden wir nach einem Treffer von Teamkameraden geheilt und sahen dramatische Zwischensequenzen aus der Egoperspektive, die auf eine spannende Story hoffen lassen. Der Rest waren Versprechungen: Entscheidungen des Spielers sollen sich auf die Story auswirken, Soldaten klettern lernen und die KI-Zivilisten je nach Gesinnung entweder helfen oder lügen. Im Moment ist **ArmA 2** eine Baustelle. Ob die einzelnen Spielelemente letztendlich ineinander greifen und die hochkomplexe Simulation dann richtig funktioniert, können wir noch nicht einschätzen, der Titel hat aber großes Potenzial. Einen ersten Eindruck von den Kämpfen und dem neuen Befehlssystem können Sie sich aber schon jetzt anhand unseres Videos auf der Heft-DVD machen. **CHS**

DVD  
Video-Special

# Grand Ages Rome

► **Angespielt** ► Genre **Aufbauspiel** ► Termin **1. Quartal 2009**  
 ► Hersteller **Haemimont Games / Kalypso Media** ► Status **zu 80% fertig**  
 ► gamestar.de **Quicklink 5718** ► Potenzial **Gut**

**Der Imperium-Romanum-Nachfolger macht bei Karriere, Kampf und Kapital vieles anders.**

Als uns der Entwickler Haemimont Games beim Redaktionsbesuch die Aufbausimulation **Grand Ages: Rome** präsentierte, hieß das Spiel noch **Imperium Romanum 2**. Doch die Na-

mensänderung passt, denn mit dem Vorgänger teilt sich der erste **Grand-Ages**-Titel nur noch das antike Szenario. Statt zusammenhanglose Missionen abzuklappern, begleiten wir in der neuen Kampagne einen aufstrebenden Adelssprössling auf dem Weg zur Macht über Rom. Bisher präsentiert sich die Handlung nur über



Die **Symboleiste** oben im Bild blendet den Versorgungsstatus der Gebäude ein.



Die zwangsrekrutierten **Hastati-Truppen** können durch Training in ihrer Stärke aufsteigen.

spröde Texteinblendungen. Immerhin gibt es alternative Handlungsverläufe. Motivierend: Durch bestandene Missionen und Zusatzaufgaben sammeln wir Erfahrungspunkte, mit denen wir neue Bonusattribute wie verbesserte Gebäude und Einheiten oder günstigere Upgrade-Bedingungen freischalten – je nachdem für welche der fünf Familien wir uns zu Beginn entschieden haben. Auch unser Heer gewinnt an Erfahrung. Wir können die rund 20 Einheitenklassen gezielt trainieren oder sie gleich in Formation in den Kampf gegen Barbaren schicken. Beim Ressourcen-Management geht **Grand Ages** einen

ungewöhnlichen Weg. Jedes Gebäude benötigt Rohstoffe nicht nur zum Bau, sondern auch für den Betrieb. Die Materialien werden dabei aber nicht endgültig verbraucht, sondern nur vorübergehend genutzt. Das Spiel zeigt uns daher stets den Brutto-Nettowert einer Ressource an. Die Herausforderung besteht also nicht nur im Aufbau von Handelskreisläufen, sondern auch in der punktgenauen Verwaltung der Materialien. Mit den spielerischen Möglichkeiten und der Detailverliebtheit eines **Anno 1701** kann **Rome** bisher nicht mithalten, ein interessanter Städtebaukasten wird das Spiel aber allemal. **CHS**

# Red Faction Guerrilla

► **Angeschaut** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **2. Quartal 2009**  
 ► Hersteller **Volition / THQ** ► Status **zu 60% fertig**  
 ► gamestar.de **Quicklink 5701** ► Potenzial –

**THQs Shooter-Fortsetzung hat sich in der letzten Zeit nur durch eines bemerkbar gemacht: ihre ständige Verzögerung.**

Möglicherweise lag es an den Ergebnissen aus dem Beta-Test, weswegen THQ **Red Faction: Guerrilla** auf den Sommer 2009 verschoben hat. Fest steht dafür

schon jetzt, dass auch im dritten Teil zerstörbare Levelumgebungen für Dynamik sorgen sollen – vor allem im Mehrspieler-Modus. Genügend Feuerkraft vorausgesetzt dürfen Sie sogar ganze Gebäude einreißen. Spezielle Gegenstände wie Jetpacks oder Tarn-Module sollen für zusätzliche Vielfalt sorgen. **DM**



In **Red Faction: Guerrilla** sind die **Explosionen** nicht groß, sondern enorm groß.

# Metro 2033

► **Angeschaut** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **4. Quartal 2009**  
 ► Hersteller **4A Games / THQ** ► Status **zu 50% fertig**  
 ► gamestar.de **Quicklink 5775** ► Potenzial –

**Neues, altes Spiel: Ex-Mitarbeiter von GSC Gameworld arbeiten an einem Stalker-Klon.**

Schauplatz des Ego-Shooters **Metro 2033** ist das verseuchte Moskau, wo Sie gegen mutierendes Gesocks kämpfen, Quests erfüllen und einer nichtlinearen, aber bislang geheimen Handlung folgen. Der Entwickler 4A Games, für den auch der ehemalige Stalker-Projektleiter Andrew Prokho-

rov arbeitet, übernimmt viele Elemente aus **Stalker**. Beispielsweise müssen Sie sich vor Anomalien in acht nehmen und mit verschleißenden Waffen ballern. Auch die dreckige Optik, die offene Spielwelt sowie das Monster-Design erinnern an **Stalker** – und die großen Versprechen der Entwickler. Von Rollenspiel-Elementen, einer ausgeklügelten KI und alternativen Enden wird da gesprochen. Man wird sehen. **DM**



Aussichtslos: Eine **Machete** dürfte gegen solche Monsterherden kaum ausreichen.