

# Call of Juarez

## Bound in Blood

► **Angeschaut** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **2. Quartal 2009**  
 ► Hersteller **Techland / Ubisoft** ► Status **zu 80% fertig**  
 ► GameStar.de **Quicklink 5894** ► Potenzial –

**Wie Gold ein Brüderpaar entzweit: Bound in Blood erzählt die Vorgeschichte zu Call of Juarez und baut den schicken Western-Shooter an vielen Stellen aus.**

Als ob die Western-Ikone Sergio Leone das Drehbuch geschrieben hätte: Auf einer Ranch in



Ray McCall ballert noch immer am liebsten mit zwei Revolvern – gleichzeitig.

Georgia aufgewachsen schließen sich Thomas McCall und sein gläubiger Bruder Ray den Konföderierten an, kämpfen im amerikanischen Bürgerkrieg, desertieren und machen sich schließlich auf die Suche nach dem legendären Gold von Juarez (das Thomas' Sohn Billy »Die Kerze« im Vorgän-



Unschärfe-Effekte kennt man schon aus dem Vorgänger, so hübsche **Explosionen** allerdings nicht.

ger fand). Der polnische Entwickler Techland lässt in **Bound in Blood** kein Klischee aus: Im Verlauf treffen die Brüder auf einen abtrünnigen Apachen-Häuptling, schlagen sich mit mexikanischen Banditen herum und bekommen es mit einem rachsüchtigen Colonel zu tun. Gut: Anders als im ersten Teil dürfen Sie zu Beginn jedes Abschnitts frei wählen, ob Sie mit dem schießwütigen Ray oder dem eher auf Schleicheinlagen spezialisierten Thomas ins Gefecht ziehen. Ob die praktische Zeitlupen-Funktion wieder mit von der Partie

ist, steht noch nicht fest. Dafür sollen die Revolver, Flinten, Wurfmesser und Dynamitstangen nun aufrüstbar sein und zusätzliche Feuermodi bieten, wenn die Helden durch regelmäßige Treffer in Folge »Konzentration« aufbauen. Zudem verspricht Techland mehr Zusammenarbeit zwischen den Brüdern. So erklimmt beispielsweise Thomas mit seinem Lasso einen Felsvorsprung, um Ray anschließend hochzuziehen. Das schreit förmlich nach einem Koop-Modus – doch den wird es in **Bound of Blood** nicht geben. **DM**



Das Kriegsgeschehen verwalten Sie über zahlreiche Menüs und detailarme **Landkarten** – hässlich, aber praktisch.

# Hearts of Iron 3

► **Angeschaut** ► Genre **Strategiespiel** ► Termin **3. Quartal 2009** ► Hersteller **Paradox / Deep Silver**  
 ► Status **zu 60% fertig** ► GameStar.de **Quicklink 5717** ► Potenzial –

**Der dritte Teil der Strategieserie soll noch umfangreicher und komplexer als die Vorgänger werden – aber gleichzeitig zugänglicher.**

Johan Andersson liebt Landkarten. Kein Wunder also, dass Sie in den hochkomplexen Globalstra-

tegiespielen der **Europa Universalis-** und **Hearts of Iron-**Serien jede Menge davon zu Gesicht bekommen, schließlich war der Skandinavien als Chefentwickler für die Titel verantwortlich – und ist es erneut für **Hearts of Iron 3**. Anderssons Motto für die kommende Epi-

sode: mehr, mehr, mehr! Aus den 2.500 Provinzen des Vorgängers werden mehr als 10.000, statt rund 80 Ländern stehen nun 150 Nationen zum Spielbeginn zur Wahl. Zudem unterscheiden sich die einzelnen Staaten durch individuelle Fähigkeiten. So mobili-

siert Deutschland beispielsweise besonders schnell seine Truppen, während Russland vom Handel mit seinen Satellitenstaaten profitiert. Die rudimentären Geheimdienstfunktionen aus dem **Hearts of Iron-2-Addon Doomsday** werden ausgebaut und erlauben Industriespionage und Sabotageanschläge. Serienkenner dürfen ihre Divisionen nun bishin zur kleinsten Einheit selbst aufstellen und fechten jede Schlacht wie gewohnt an vorderster Front aus. Neueinsteigern helfen die zuschaltbaren KI-Minister bei der Wirtschaftsverwaltung, Forschung und Kriegsführung. Wer sich auf die Eroberung von Paris konzentrieren will, überlässt dem Computer das Kommando an der Ostfront und über die Infrastruktur, gibt nebenbei noch eine allgemeine Forschungsrichtung vor und kann dann ungestört gen Frankreich ziehen. Dank der aufgeräumten Menüs bleibt der Blick auf die Landkarte dabei fast ungehindert. Hübsche Grafiken dürfen Sie allerdings noch immer nicht erwarten, denn an der schmucklosen Präsentation hat sich seit dem Vorgänger wenig getan. **CHS**

# Assault on Dark Athena

► **Angespielt** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **2. Quartal 2009** ► Hersteller **Starbreeze / Atari**  
 ► Status **zu 90% fertig** ► [GameStar.de Quicklink 5694](#) ► Potenzial **Sehr gut**

**Was kommt raus, wenn man Stirb langsam, Rambo und die Borg mischt? Ganz viel Blut.**

Richard B. Riddick, der derbste Messerstecher des Universums, erlebt in **Assault on Dark Athena** sein fünftes Abenteuer – das eigentlich sein zweites ist. Zur Erklärung: **Dark Athena** schließt unmittelbar an **Escape from Butcher Bay** an. Die beiden Ego-Shooter erzählen die Vorgeschichte des Kinofilms **Pitch Black**. Auf den folgt der Zeichentrickfilm **Krieger der Finsternis**, danach kommt das vorläufige Ende der Saga mit **Chroniken eines Kriegers**. Aber zurück zum Anfang: Riddick ist gerade aus dem Hochsicherheits-Knast Butcher Bay geflohen, da wird er vom Riesenraumschiff **Dark Athena** geschnappt. Dessen Captain, die ebenso kühle wie gefährliche Revas, jagt Menschen, um sie in willenlose, borg-ähnliche Drohnen zu verwandeln. Mit ihrer Zombiarmee

und einem Trupp Söldner plündert sie dann wehrlose Kolonien aus.

Riddick macht sich daran, Revas zu stoppen. **Dark Athena** funktioniert dabei genau wie der Vorgänger: Riddick schleicht mit Mes-

sern bewaffnet durch die Dunkelheit und knipst die Besatzungsmitglieder in blutigen Zweikämpfen aus. Vorteil Riddick: Da seine Augen auch die Dunkelheit durchdringen, schlägt er gern und gna-

denlos aus dem Schatten zu – dann reicht ein Hieb. Im Spielverlauf ergattert Riddick Schusswaffen oder übernimmt kurzzeitig die Kontrolle über ferngesteuerte Drohnenmenschen. Dann wird **Dark Athena** zum klassischen Ego-Shooter. Riddick-Neulinge können sich freuen: Dem Spiel liegt **Escape from Butcher Bay** in einer grafisch ordentlich aufgehübschten Fassung bei. **FAB**



Wolltest du abhauen, ohne dich zu verabschieden?

Spitze Zunge und spitzes Messer: die böse **Captain Revas**. Sie kennt Riddick bereits aus einer früheren Begegnung.

# Spore Galactic Adventures

► **Angeschaut** ► Genre **Strategiespiel-Addon** ► Termin **19.3.2009** ► Hersteller **Electronic Arts**  
 ► Status **zu 95% fertig** ► GameStar.de **Quicklink 5990** ► Potenzial –



Mit wenigen Mausklicks bauen Sie komplette Planeten.

**Electronic Arts spendiert seinem Kreaturenbaukasten kurzweilige Missionen. Und lässt Sie sogar selbst welche bauen.**

Wie der Name verrät, erweitert das erste **Spore-Addon Galactic Adventures** die bislang recht öde Weltraum-Epoche. So dürfen Sie künftig mit Ihrer Kreatur auf Planeten landen und insgesamt 30 Missionen erfüllen. Der Clou: Durch den neuen, momentan aber noch etwas fummeligen Szenario-Editor erstel-

len Sie kurzerhand eigene Abenteuer. Planetenoberfläche, Klima, Gebäude, Dialoge, Gegner, Skriptereignisse – alles ist manipulierbar. Vielleicht eine Schatzsuche in einer fallengespickten Burg oder doch lieber der Kampf gegen eine quietschbunte Riesenspinne? An Ideen dürfte es nicht mangeln, immerhin steht Ihnen der schier unendliche Pool der von Fans hochgeladenen Kreationen zur Verfügung. Wir freuen uns schon auf die ersten **Spore**-Varianten von **GTA 4** und **Fallout 3** ... **DM**

# Jumpgate Evolution

► **Angeschaut** ► Genre **Online-Rollenspiel** ► Termin **3. Quartal 2009**  
 ► Hersteller **NetDevil / Codemasters** ► Status **zu 70% fertig**  
 ► GameStar.de **Quicklink 6009** ► Potenzial –



Jumpgate Evolution verspricht **Massenschlachten** im All mit mehreren hundert Raumschiffen gleichzeitig.

**In diesem Spiel gewinnt nicht, wer schneller klickt – hier gewinnt, wer besser fliegt.**

In den meisten Online-Rollenspielen haben Duellsiege nur wenig mit Können zu tun. Hauptsache, man hat das schärfere Schwert, die dickere Flinte oder die größere Laserkanone. **Jumpgate Evolution** will das anders machen. In dem actionlastigen Weltraumabenteuer horten Sie zwar auch Handelsgüter, jede Menge futuristische Waffen und eine Sammlung abwechslungsreicher Raumschiffe, der Zweikampf soll dann aber entscheiden, wer seinen Flieger besser im Griff hat – sei es per Maus oder Joystick. **Jumpgate Evolution** orientiert sich damit eher an Klassikern wie **Wing Commander** oder **Elite** und weniger an der direkten Konkurrenz **Eve Online**. **X-Wing Alliance** mit Hunderten von Spielern gleichzeitig? Das könnte spannend werden. **FAB**

# Overlord 2

► **Angeschaut** ► Genre **Action-Adventure** ► Termin **Juni 2009**  
 ► Hersteller **Triumph Studios / Codemasters** ► Status **zu 80% fertig**  
 ► GameStar.de **Quicklink 5484** ► Potenzial –



Das **Römische Reich** stand Pate für die Bösewichte.

**So fies und gemein die Schergen im ersten Teil auch waren: Sie können noch ganz anders.**

Einhörner und Feen werden versklavt, der Dunkle Turm eingeschert – zu Beginn von **Overlord 2** fegt das von den antiken Römern inspirierte Glorreiche Imperium

gnadenlos über das Fantasy-Reich des Overlords hinweg. Also schlüpfen Sie abermals in die Rolle des finsternen Herrschers und lassen bunte Kobolde für sich kämpfen. Die Burschen dürfen neuerdings auf Tieren reiten und deren Talente nutzen. Während etwa grüne Schergen auf Spinnen an Wänden empor klettern, hüpfen die braunen dank ihrer Wölfe über Abgründe. Dadurch basteln die Entwickler nicht nur kniffligere Rätsel, sondern setzen Ihnen auch taktisch anspruchsvollere Endgegner vor – beides sinnvolle Neuerungen. **DM**

# Terminator Salvation

► **Angeschaut** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **Mai 2009** ► Hersteller **Grin Studios / Warner Bros.**  
 ► Status **zu 90% fertig** ► GameStar.de **Quicklink 6010** ► Potenzial –

Die PC-Version wird den **Koop-Modus** auf geteiltem Bildschirm von der Konsolenfassung übernehmen.



**Das neue Terminator-Spiel setzt auf erprobte Action-Konzepte.**

Ein **Terminator** ist so gut wie unzerstörbar. Das Spiel zum kommenden **Terminator-Film Salvation** dagegen nicht. Als uns der skandinavische Entwickler Grin (**Ghost Recon:**

**Advanced Warfighter 2, 2007**) zur Präsentation des Actionspiels in ein Münchner Hotel lud, sahen wir nur eine mehrere Monate alte Xbox-360-Fassung. Die Festplatte mit der neusten PC-Version hatte die Reise nicht überstanden – eine Einschätzung zum aktuellen Stand des Titels ist dementsprechend schwierig.

Im Kampf gegen Skynets **Spinnenpanzer** sollten Sie Deckung suchen und blind über die Schulter feuern.



Fest steht: **Salvation** spielt zwei Jahre vor den Ereignissen des gleichnamigen Films. Als aufstrebender Widerstandskämpfer John Connor kämpfen Sie sich im Stil von Epics indiziertem Unreal-Engine-3-Shooter zusammen mit einer Handvoll Soldaten durch das verwüstete, stimmungsvoll umgesetzte Los Angeles der Zukunft und zerlegen einige von Skynets Killermaschinen. Dabei gehen Sie per Knopfdruck in Deckung, um anschließend vorsichtig um die Ecke zu lugen und den Fangschuss zu setzen. Einige Gegner sind nur von hinten verwundbar, also lenken Ihre KI-Mitstreiter die Blechdosen ab, während Sie den Feind umschleichen und sich dessen Schwachstellen vorknöpfen. Auch aus Fahrzeugen dürfen Sie ballern, aber dabei nicht lenken. Außerdem kann Connor Computer hacken und dann für kurze Zeit unter anderem einen Terminator steuern.

In der gezeigten Version fehlten **Salvation** die nötige Dynamik und das Gefühl von Bedrohung, die man im Kampf gegen einen Terminator erwartet. Hieran sowie an der trägen Inszenierung müssen die Entwickler noch tüchtig schrauben. **CHS**

# The Void

► **Angeschaut** ► Genre **Action-Adventure** ► Termin **Mai 2009**  
 ► Hersteller **Ice-Pick Lodge / Atari** ► Status **zu 80% fertig**  
 ► GameStar.de **Quicklink 5770** ► Potenzial –

**Gibt es ein Leben nach dem Tod? Nein? Aber es gibt ein Spiel nach dem Tod!**

Der Held des irren Action-Adventures **The Void** erwacht nach seinem Tod in einer Zwischenwelt. Hier herrschen in zahlreichen Levels elf hübsche, leicht bekleidete Damen – die »Schwestern«. Um zurück ins Leben zu finden, müssen Sie die Mädels befreien, indem Sie ihre Aufpasser, die »Brüder«, besiegen. Dazu

sammeln Sie magische Flüssigkeiten zum Beispiel aus Pflanzen, nehmen die in Ihren Geisterkörper auf und wandeln sie dort in verschiedenen

Drüsen zu magischen Farben. Mit der Maus zeichnen Sie Runen und andere Formen auf den Monitor und lösen so Aktionen aus, etwa Reden, Benutzen oder Kämpfen. Nur wenn Sie die richtige von sieben Farben mit den passenden Bewegungen kombinieren, können Sie die Schwestern befreien. Wirt? Nun ja, zumindest mal etwas wirklich Neues. **FAB**

