

## Die Sims 3

► **Angespielt** ► Genre **Aufbauspiel** ► Termin **4. Juni 2009**  
 ► Hersteller **EA Redwood Shores / EA** ► Status **zu 95% fertig**  
 ► GameStar.de **Quicklink 5715** ► Potenzial **Ausgezeichnet**

Erstmals konnten wir **Die Sims 3** in der Redaktion spielen. Der Erlebnisbericht eines übernachtigten GameStar-Redakteurs.

Kurz vor Feierabend. Daniel möchte noch kurz einen Blick auf die Charaktererstellung von **Die Sims 3** werfen. Prompt vergisst er die Zeit, denn die Möglichkeiten, den eigenen Sim op-



Farben, Muster, Stoffart – alles am eigenen Sim lässt sich **individualisieren**.



An der Mittellinie kloppt das orkische Team einen mopsigen **Oger** der Menschen um.

## Blood Bowl

► **Angespielt** ► Genre **Sportspiel** ► Termin **26. Juni 2009**  
 ► Hersteller **Cyanide / Deep Silver** ► Status **zu 80% fertig**  
 ► GameStar.de **Quicklink 5481** ► Potenzial **Gut**

**Elfen, Zwerge & Co. balgen sich auf dem Football-Feld.**

Dass sich die Fantasy-Völker des **Warhammer**-Universums im Dauerkrieg befinden, dürfte bekannt sein. Allerdings leben sie ihren Blutdurst auch beim Sport aus: Der Entwickler Cyanide (**Chaos League**) arbeitet derzeit am Lizenzspiel zu **Blood Bowl**, dem Football-Ableger der **Warhammer**-Welt. Wir haben's angespielt,

tisch zu gestalten, sind so vielfältig wie spaßig. Ob blonde Strähnen, ein quietschbuntes Hawaii-Hemd oder grünblaue Leder-Stiefel, Daniel darf alles an seinem Schützling in klar strukturierten Menüs selbst gestalten. Auch das Experimentieren mit den 62 neuen Charaktereigenschaften motiviert, zumal sich die Eigenheiten (etwa mutig, chaotisch, charisma-



In **Gesprächen** spielen die unterschiedlichen Charakterwerte der Sims eine erhebliche Rolle.

tisch oder böse) maßgeblich auf das Leben der Sims auswirken. Trotz Sonne geht bereits unter, trotzdem lässt Daniel seinen frisch geborenen Schützling einziehen, »nur um einen Job zu suchen«. Das Lebensziel seines ambitionierten Hobby-Schreibers ist es, Journalist zu werden. Doch das dauert länger als noch in **Die Sims 2**. Daniel schickt seinen Sim also zu Abendkursen, lässt ihn reihenweise Bücher lesen, Kontakte knüpfen und probiert sich nebenbei an einer amourösen Dreiecksbeziehung mit Eva, einer schrulligen Arbeitskollegin, und dem eigenbrötlerischen Mark. Dank simpler Symbole ist es nun

einfacher, gezielt Interaktionen zu starten. Die fallen gewohnt witzig aus und zeigen weit nachvollziehbarere Resultate als noch im Vorgänger. Als Daniel seinen Sim vor Mark mit Eva rumknutschen lässt und es daraufhin zu einer handfesten Rauferei zwischen den Rivalen kommt – stürzt das Programm plötzlich ab, nicht das erste Mal an diesem Abend. Daniel schreibt eine weitere E-Mail an den zuständigen Menschen bei Electronic Arts und hofft, dass das Team die technischen Probleme bis zum Erscheinen des Spiels ausbügelt. Auch wenn er sich dann wieder die Nächte um die Ohren schlagen wird. **DM**

## The Secret World

► **Angeschaut** ► Genre **Online-Rollenspiel** ► Termin **unbekannt**  
 ► Hersteller **Funcom** ► Status **unbekannt**  
 ► GameStar.de **Quicklink 6138** ► Potenzial –

**Age of Conan war gestern: Das neue hochambitionierte Projekt von Funcom pfeift auf sämtliche Rollenspiel-Traditionen.**

Fantasy-Szenario? Ist ausgelutscht! Charakterklassen? Zu unflexibel! Levelaufstiege? Billige Motivationstricks! Ragnar Tørnquist, der Game Director von **The Secret World**, hat sehr klare Ansichten darüber, was im Genre der Online-Rollenspiele gerade schief läuft. Auf der Entwicklerkonferenz GDC hat er nun erstmals verraten, was er und sein Team alles besser machen wollen. **The Secret World** spielt größtenteils in den dunklen Gassen moderner Städte wie New York, London oder Seoul, in denen plötzlich Dämonen, Vampire und Zombies ihr Unwesen treiben. Um sich zu wehren, können Sie frei von irgendwelchen Klassengrenzen sowohl asiatische Kampfkünste als auch Schusswaffen oder Voodoo-Zauber lernen. Je häu-

figer Sie eine Fähigkeit anwenden, desto besser werden Sie. Wer keine Lust aufs Kämpfen hat, soll ebenfalls glücklich werden. Tørnquist verspricht ebenso Missionen wie adventure-ähnliche Gesprächs- und Rätsel-Aufgaben. Als Grafikgerüst dient eine verbesserte Version der **Age of Conan**-Engine. Zu sehen war davon allerdings noch nichts, Funcom zeigte lediglich ein paar erste Render-Artworks. **HK**



Bei der ersten Präsentation auf der GDC gab es nur **Render-Artworks** statt echter Spielgrafik zu sehen.

## Dawn of Magic 2

► **Angeschaut** ► Genre Action-Rollenspiel ► Termin Juni 2009  
 ► Hersteller SkyFallen / Kalypso ► Status zu 95% fertig ► GameStar.de Quicklink 6134 ► Potenzial –

Fans von Action-Rollenspielen haben zurzeit wenig zu tun, und Diablo 3 lässt auch noch auf sich warten. Kalypso will das im Juni ändern.

Monströse Riesenkolibris, eine fette Oma als spielbarer Held, knallbunte Magie statt Äxten und Schwertern – **Dawn of Magic** (GameStar-Wertung: 77 Punkte), im Herzen ein typisches Hack&Slay-Spiel der Marke **Diablo**, **Sacred** oder **Titan Quest** stellte das Genre vor zwei Jahren zumindest in Sachen Szenario gehörig auf den Kopf. Teil 2 setzt das skurrile Konzept fort und lässt Sie abermals über 100 Zaubersprüche aus zwölf Kategorien wie Licht, Feuer oder Eis zu Kombos zusammenstellen und

abgedrehtem Feindvieh entgegen schleudern. Wem sein Feuerball zu schwach ist, kann ihn beispielsweise mit einem Lähmungsfluch versehen und getroffene Feinde zusätzlich verlangsamen. Die Handlung von **Dawn of Magic 2** spielt zehn Jahre nach dem Finale des Vorgängers und schickt Sie unter anderem in die Schattenwelt Ihres (eigentlich besiegten) Erzfeindes Modo; entsprechend gruseliger und düsterer soll **Dawn of Magic 2** ausfallen. Ob sich an der veralteten Technik und dem fummeligen Inventar etwas ändert, bleibt allerdings abzuwarten. Obwohl die Fertigstellung des Spiels kurz bevor steht, haben wir bislang keine spielbare Version davon gesehen. **DM**



Zauber lassen sich erneut zu mächtigen Kombos zusammenbauen.



Die Grafik scheint 1:1 aus dem Vorgänger von 2007 zu stammen.

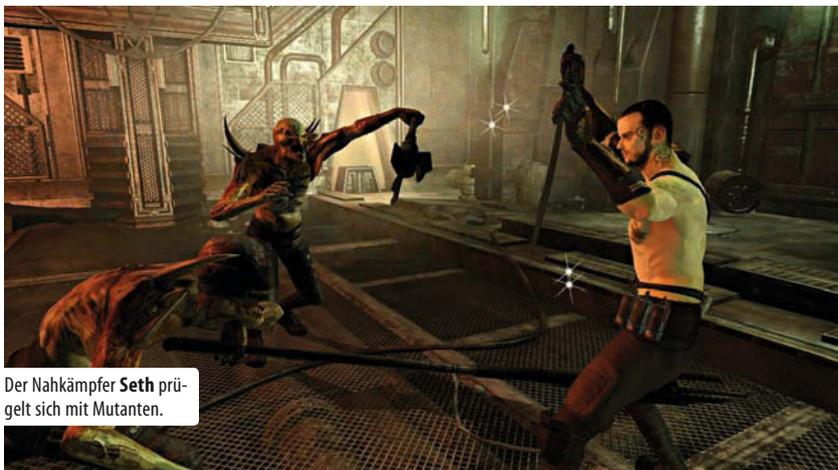
## Mars

► **Angeschaut** ► Genre Action-Rollenspiel ► Termin 4. Quartal 2010  
 ► Hersteller Spiders ► Status zu 10% fertig ► GameStar.de Quicklink 6133 ► Potenzial –

Fremde Planeten besiedeln ist doch alt. Fremde Planeten besiedeln und dann allmählich verkommen lassen, das ist die Zukunft!

Im Action-Rollenspiel **Mars**, dem Erstlingswerk des französischen Studios Spiders, leben Menschen schon seit 200 Jahren auf dem Roten Planeten. Dann aber gerät der Mars ins Trudeln, verschiebt seine Polarachse und ändert die Umlaufbahn, woraufhin nichts mehr so

ist wie zuvor: Menschen mutieren, Wasser wird knapp, Kolonien zerfallen, **Mad Max** lässt grüßen. Durch diese Welt steuern Sie wahlweise Seth, einen Elite-Soldaten der mächtigsten Wasser-Gilde des Planeten, oder Pandora, eine Magierin. Das Kampfsystem soll betont actionlastig ausfallen, fast schon wie in einem Prügelspiel. Der Clou dabei: Weil die Sonnenstrahlung auf dem Mars mittlerweile tödlich ist, werden Sie Licht als Waffe einsetzen können. **FAB**



Der Nahkämpfer Seth prügelt sich mit Mutanten.

# Jede Schlacht hat zwei Seiten.



www.battlestations.net

# Terminator Salvation

► **Angespielt** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **22. Mai 2009**  
 ► Hersteller **Grin / Warner Brothers** ► Status **zu 90% fertig**  
 ► GameStar.de **Quicklink 6136** ► Potenzial **passabel**

**Der Terminator ist ein gefährlicher Gegner? Nicht in dieser lieblosen Lizenzumsetzung.**

Nach der soliden, aber viel zu kurzen **Wanted**-Versoftung (siehe Test in dieser Ausgabe) hat uns der Entwickler Grin mit dem Spiel zum neuen **Terminator**-Film

die Vorfreude auf den Endzeit-Streifen verdorben. Der gute Ersteindruck, den der Titel vor einigen Monaten noch machte, wich beim Anspielen einer Preview-Fassung der Ernüchterung: Es hat sich fast nichts getan. Die Grafik des Actionspiels ist meist nur mittelmäßig. Der Waffensound



Die **Terminatoren** sehen zwar gefährlich aus, stellen sich aber meist sehr dämlich an.



Meist sind Sie mit anderen Überlebenden unterwegs. Es gibt sogar eine **Koop-Option** für die Kampagne.

schwächelt, die Kommentare der KI-Kollegen wirken deplatziert. Statt eines digitalen Abbildes des John-Connor-Darstellers Christian Bale steuern wir zwar eine Figur, die Connor heißt, aber nicht wie der Filmschauspieler aussieht und klingt – ein Minuspunkt für die ohnehin dünne Atmosphäre. Das Leveldesign bot bisher auch keinen Grund zur Freude, es fehlt an Dramatik und Höhepunkten. Stattdessen reißen sich die Kämpfe gegen detailarme, schlecht animierte und durchweg dumme Blechdosen in den vier Levels un-

serer Vorabversion lustlos aneinander. Das Schadensmodell der Terminatoren bleibt rudimentär, und auch die Spielmechanik wird der Lizenz nicht gerecht. Sobald wir einmal in Deckung gehen, sind wir sicher, die vermeintlichen Killermaschinen machen keinen Druck und laufen immer die gleichen Gebiete ab. Auch bei der Steuerung liegt einiges im Argen. Es gibt keine Sprintfunktion und keine Möglichkeit, zur Seite zu hechten. Von einer Deckung lösen wir uns erst durch erneuten Knopfdruck, dass nervt. **CHS**

# Virtua Tennis 2009

► **Angeschaut** ► Genre **Sportspiel** ► Termin **Mai 2009**  
 ► Hersteller **Sumo Digital / Sega** ► Status **zu 95% fertig**  
 ► GameStar.de **Quicklink 6137** ► Potenzial –



Besonders spektakulär: die neue **Verfolgerkamera**.

**Virtua Tennis 3 gehört auch nach zwei Jahren noch zu den besten Sportspielen. Der neueste Teil dürfte diese Tradition fortsetzen.**

Große Zahlen, mit denen der Publisher Sega bei **Virtua Tennis 2009** um sich wirft: 20 Tennis-Stars, darunter acht neue (zum Beispiel Andy Murray und Ana Ivanovic), über 800 Möglich-

keiten, seinen eigenen Sportler zu gestalten und zwölf Minispiele, um dessen Eigenschaften zu verbessern. Wie schon im Vorgänger glänzen die Trainingseinheiten durch Witz und Ideenreichtum. So schlagen Sie beispielsweise auf einem überlebensgroßen Billardtisch gezielt Bälle in die Taschen. Das bereits hervorragende Spielgefühl wollen die Entwickler durch eine optionale Schulterperspektive weiter intensivieren. Zudem feilt das Team an den Aufschlägen, Netzbällen und Volleys und erweitert das Animations-Repertoire der Spieler. Schade: Online-Ranglisten wie bei der Xbox 360 und Playstation 3 wird es in der PC-Fassung wohl nicht geben. Dafür sieht **Virtua Tennis 2009** dank seines neuen 3D-Publikums besser aus als sein ohnehin schon hübscher Vorgänger. **DM**



Der Held des Spiel balgt sich mit einem kleinen **U-Boot**.

# U-Wars

► **Angeschaut** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **4. Quartal 2009**  
 ► Hersteller **Biart Studios** ► Status **zu 20% fertig**  
 ► GameStar.de **Quicklink 6135** ► Potenzial –

**Eine Terrororganisation als klarer Feind und eine Spezialeinheit, die sie stoppen kann: 2025 ist die Welt noch in Ordnung.**

Während PhysX für viele Entwickler oft nur schmückendes Beiwerk für ihre Spiele ist, wollen die russischen Biart Studios Nvidias Physik-Engine im großen Stil einsetzen. Entsprechend sollen Sie bei deren Ego-Shooter **U-Wars** große Teile der

Umgebung zerstören können, außerdem wird realistisch animiertes Wasser eine große Rolle spielen. Denn in **U-Wars** geht es um einen Krieg im Jahre 2025, der auch unter dem Meeresspiegel ausgetragen wird. Der Held des Spiels ist Mitglied einer Kampfschwimmer-Einheit, der auch im Meer herumballert. Darüber hinaus erwartet Sie abgedrehte Ausrüstung: Mini-U-Boote, Raketenrucksäcke und dergleichen. **FAB**

# Transformers 2 Die Rache

► **Angeschaut** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **2. Quartal 2009**  
 ► Hersteller **Luxoflux / Activision** ► Status **zu 70% fertig**  
 ► GameStar.de **Quicklink 6093** ► Potenzial –

## Was ist cooler als schnelle Autos und Kampfroboter? Schnelle Auto-Kampfroboter!

Im kommenden Sommer verwandeln sich nicht nur auf der Leinwand Autos und Trucks wieder in riesige Kampfmaschinen (oder umgekehrt). Pünktlich zum Kinostart des zweiten **Transformers**-Films sollen Autobots und Decepticons abermals auch auf dem PC für stahlharte Action sorgen. Das sollten die riesigen Metallungefüme zwar schon im ersten **Transformers**-Spiel von 2007, doch eine unausgeglichene Steuerung und stupides Missionsdesign erstickten jeglichen Anflug von Spaß im Keim. **Transformers 2: Die Rache** verspricht besser zu werden. Diesen Eindruck haben wir von einer Präsentation beim Publisher Activision mitgenommen.

Der Entwickler Luxoflux (**Kung Fu Panda**) lässt die Transformers anders als im Vorgänger mitten in der Bewegung die Gestalt wechseln. Das macht das Rasen und Kämp-

fen ungemein dynamisch. So können Sie etwa den wendigen, weil kleinen Autobot Bumblebee zuerst in seiner Robotergestalt ein Hochhaus erklimmen und dann als Auto übers Dach brausen lassen, um ihn anschließend im freien Fall wieder in eine Kampfmaschine zu verwandeln, die einen in der Straßenschlucht lauernden Gegner zu Altmetall zerquetscht. Solche lässigen Aktionen füllen zudem den so genannten Overdrive-Balken. Sobald der voll ist, reicht ein Tastendruck, und ihr Transformer ist für eine kurze Zeit unverwundbar und ballert mit gesteigerter Feuerkraft.

Gerade im Multiplayer-Modus könnten die fetzigen Bewegungen und Kämpfe für großen Spaß sorgen. Activision versprach uns auf Nachfrage, dass die Balance dabei stimmt – trotz der unterschiedlichen Ausrüstungen der Kampfroboter. Spätestens im kommenden Sommer wissen wir, ob Bumblebee gegen Megatron eine Chance hat. **PET**



Solche **Sprungattacken** füllen den Overdrive-Balken auf.



Decepticon **Starscream** zerlegt mit seinen Raketen eine ganze US-Flotte.



# Du hast die Wahl.



ZWEI RIESIGE KAMPAGNEN

Kämpfe auf Seiten der Amerikaner oder Japaner in zwei riesigen Kampagnen.



GIGANTISCHE ACTION

Kontrolliere über 100 Einheiten. Luft- See- und Unterwasserkrieg. Umfangreiche Multiplayer-Schlachten.



**BATTLESTATIONS  
★ ★ PACIFIC ★ ★**

[www.battlestations.net](http://www.battlestations.net)

