



Hier können Sie das für heutige Shooter ziemlich umfangreiche **Interface** im Kampf sehen.

Section 8

► **Angeschaut** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **September 2009**
 ► Hersteller **Timegate Studios / Southpeak Interactive**
 ► Status **zu 90% fertig** ► GameStar.de **Quicklink 6343** ► Potenzial –

Mal was anderes: Aus 5.000 Metern Höhe stürzen Sie in die Gefechte von Section 8.

Der auf Multiplayer-Gefechte ausgelegte Ego-Shooter macht Sie zum Mitglied der Eliteeinheit **Section 8**, die gegen die aggressive Splittergruppe »The

Arm of Orion« kämpft. Praktisch: Ihre Einheit besteht aus Kriegsveteranen. Unpraktisch: Die sind allesamt mehr oder weniger mental instabil. Das ist auch der Grund, weshalb Sie auf Himmelsfahrtsmissionen wie eben den Kampf gegen den Arm von Orion geschickt werden. Der versucht,



In diesem nächtlichen **Außenlevel** haben Sie einen eindrucksvollen Ausblick ins Weltall.

schlecht geschützte Erdkolonien zu erobern. Damit Sie eine Chance gegen Ihre Gegner haben, können Sie Ihre Ausrüstung zu Beginn jeder Mission individuell anpassen und springen daraufhin aus 5.000 Metern Höhe in den Kampf. Dieser Spieleinstieg eröffnet (ähnlich wie in **Medal of Honor: Airborne**) verschiedene taktische Möglichkeiten, indem Sie Ihren Landeort selbst wählen und somit zum Beispiel hinter den feindlichen Linien auftauchen. Allerdings müssen Sie darauf achten, dass Sie nicht in die gegnerische Luftabwehr

springen. Eigene Waffensysteme können Sie während des Spiels anfordern und auf der Karte platzieren. In den Gefechten erobern Sie strategisch wichtige Punkte; zusätzlich dürfen Sie Aufträge annehmen, etwa Eskortieren. Diese Aufgaben erledigen Sie wahlweise allein, mit menschlichen Mitspielern oder mit KI-Kollegen, denen Sie Befehle erteilen. Selbst gespielt haben wir **Section 8** bislang nicht, wie gut die vielversprechenden Funktionen umgesetzt werden, wird sich erst im September zeigen. **SG**

Hearts of Iron 3

► **Angespielt** ► Genre **Strategiespiel** ► Termin **28. August 2009**
 ► Hersteller **Paradox Interactive / Koch Media** ► Status **zu 95% fertig**
 ► GameStar.de **Quicklink 5717** ► Potenzial **Sehr gut**

Mit Hearts of Iron 3 kehrt Paradox' Hardcore-Strategietitel an die Fronten zurück. Wir haben den Weltkrieg schon mal in einer Preview-Version angespielt.

Rund 15.000 Provinzen enthält **Hearts of Iron 3**, fünfmal mehr als sein Vorgänger. Die Zahl zeigt schon, wohin die Richtung geht: Die Weltkriegs-Simulation pfeift auf Gelegenheits-Strategen, wer hier Erfolg haben will,

muss sich wirklich um alles kümmern. Das grundsätzliche Spielprinzip bleibt unberührt: In den Jahren rund um den Zweiten Weltkrieg (1936 bis 1948) übernehmen wir eine von 100 Nationen.

Die Entwickler versprechen umfangreiche Neuerungen bei Diplomatie und Politik: So sollen Exilregierungen à la Polen oder den Niederlanden möglich sein, die aus dem Ausland Partisanen unterstützen. Oder Waffenimporte von Alliierten, um heimische Versorgungslücken zu schließen. Auch die strategische Kriegsführung wird ausgebaut, wir müssen zum Beispiel Jagdflugzeuge zuteilen, um unsere Städte vor Bombern zu schützen.

Ein Titel für zwischendurch ist **Hearts of Iron 3** ganz sicher nicht, aber es wird – das zeigt unsere Version – wieder ein Eldorado für »ernsthafte« Strategen, die sich gern um Details UND das große Ganze kümmern. **Martin Deppe**



Neuerdings können Sie neu ausgehobene Truppen gleich einem Schauplatz zuweisen, hier der **Ostfront**.

Lost Horizon

► **Angeschaut** ► Genre **Adventure** ► Termin **2010**
 ► Hersteller **Animation Arts / Deep Silver** ► Status **zu 60% fertig**
 ► GameStar.de **Quicklink 6382** ► Potenzial –

1936, die Nazis auf der Suche nach mystischen Relikten, ein charmanter Abenteurer. Klingt nach Indiana Jones, ist aber das neue Werk der Geheimakte-Macher.

Der ehemalige britische Soldat Fenton Paddock wird beauftragt, in Tibet nach einer verschollenen Expedition zu suchen. Die Mission entwickelt sich jedoch schnell zur weltumspannenden Jagd nach dem mythologischen

Königreich Shambala, in dem die Nazis ein mächtiges Artefakt vermuten. Das erinnert an Spielbergs berühmten Peitschenschwinger? Nun, besser gut geklaut als schlecht selbst gemacht. Wenn sich nicht nur die Handlung, sondern auch das Spieldesign und die Rätselqualität an dem brillanten LucasArts-Klassiker **Indiana Jones and the Fate of Atlantis** orientieren, dann könnte **Lost Horizon** ein Knaller werden. **DM**



Fenton Paddock ermittelt unter anderem in **Hongkong**.