

# Split/Second

► **Angespielt** ► Genre **Rennspiel** ► Termin **1. Quartal 2010**  
 ► Hersteller **Black Rock / Disney Interactive** ► Status **zu 80% fertig**  
 ► GameStar.de **Quicklink 6405** ► Potenzial **Sehr gut**

Nach *Pure* lässt es **Black Rock** richtig krachen. In *Split/Second* legen Sie die kompletten Strecken in Schutt und Asche.

Was für ein seltsamer Name, *Split/Second*. Wie kommt man denn darauf? Paul Glancy, Lead Game Designer bei Black

Rock, lacht: »Es gibt keinen tieferen Sinn dahinter. Wir haben ihn gewählt, weil er einfach cool klingt.« Die simple Namensphilosophie des *Pure*-Entwicklers lässt sich perfekt auf das eigentliche Spiel übertragen. Denn *Split/Second* pfeift auf komplexes Spieldesign oder anspruchsvolle



Schlechtes Timing: Durch die gewaltige Explosion katapultieren wir uns beinahe selbst von der Piste.



Einstürzende Gebäude begraben nicht nur Gegner unter sich, sondern verändern auch den Streckenverlauf.

Fahrphysik und setzt stattdessen auf unkomplizierte Straßenschlachten mit gewaltigem Kawumm-Faktor. »Schlacht« und »gewaltig« sind dabei wörtlich zu nehmen, denn anstatt unsere Gegner durch Rempfer in den nächsten Reifenstapel zu drängen, machen wir im Kampf um den ersten Platz gleich ganze Streckenabschnitte dem Erdboden gleich. Damit wir auf der Piste überhaupt ein Inferno entfachen können, müssen wir durch gelungene Drifts, Sprünge oder Windschattenfahren Stunt-Energie anhäufen. Ist genug davon auf dem Konto, lösen wir an bestimmten Stellen »Powerplays« aus. Da werfen Hubschrauber Benzinfässer

ne auf die Strecke oder überrollen brennende Busse unsere unglücklichen Kontrahenten. Alternativ können wir die Energie aufsparen und in besonders mächtige Zerstörungorgien investieren. Auf der Hafen-Strecke etwa fliegt ein Öltanker in einer mehrstufigen Explosion in die Luft, kippt zur Seite, reißt Kran-Konstruktionen mit und begräbt gleich mehrere Gegner unter Tausenden Tonnen Stahl. Ob das virtuelle Geknatter auch dauerhaft motiviert, muss sich allerdings erst zeigen. Vor allem in Sachen Spielmodi und optischer Abwechslung besteht Verbesserungsbedarf. Ein bisschen Zeit hat **Black Rock** noch, *Split/Second* soll im Frühjahr 2010 erscheinen. **DM**



Die handgezeichneten Hintergründe sind sehr farbenfroh geraten.

# Lost Horizon

► **Angespielt** ► Genre **Adventure** ► Termin **2010**  
 ► Hersteller **Animation Arts / Deep Silver** ► Status **zu 75% fertig**  
 ► GameStar.de **Quicklink 6382** ► Potenzial **Sehr gut**

Die abenteuerliche Jagd nach einem mysteriösen Schlüssel führt Sie rund um den Globus.

Das Adventure *Lost Horizon* versetzt den Spieler ins Jahr 1936. In Tibet ist eine britische Expedition verschwunden, Fenton Paddock wird vom Gouverneur von Hongkong mit der Suche beauftragt. Derweil sind die Nazis auf der Suche nach einem mächtigen Schlüssel zum mythischen

Shambala. Das neue Spiel von Animation Arts, den Machern von *Geheimakte: Tunguska* erzählt seine Geschichte im Stil eines Abenteuerfilms. Über die Qualität der Rätsel lässt sich noch nicht viel sagen, die gut vertonten Dialoge kommen in unserer Vorabversion jedoch bereits zur Geltung, und die Charaktere passen mit ihren klischeehaften Zügen genauso zum Genre wie die große Vielfalt der Schauplätze. **SD**

# Dawn of War 2 Chaos Rising

► **Angeschaut** ► Genre **Echtzeit-Strategie-Addon** ► Termin **1. Quartal 2010**  
 ► Hersteller **Relic / THQ** ► Status **zu 80% fertig**  
 ► GameStar.de **Quicklink 6605** ► Potenzial –

*Dawn of War 2* war oft so monoton, so eintönig. Da kann ein bisschen Chaos nicht schaden.

Wenn ein Eisplanet aus dem Nichts ploppt, kann im *Warhammer 40k*-Universum nur eine Macht dahinter stecken: das Chaos! Dessen Schergen stürzen sich in *Chaos Rising*, dem allein lauffähigen Addon zu *Dawn of War 2*, als neue Fraktion in die Völkerschlacht. Selbst anführen dürfen Sie Chaos Marines & Co allerdings nur im Mehrspieler-Modus, in der Kampagne befehlen Sie wie gehabt die »normalen« Space Marines. Dabei soll *Chaos Rising* mehr Abwechslung bieten als das Hauptprogramm, die Entwickler versprechen handgebaute Einsätze mit mehrstufigen Aufgaben. Außerdem soll es moralische Entscheidungen geben: Wer Böses

tut, setzt seine Soldaten der Chaos-Verderbnis aus. Das bringt zusätzliche Talente, aber auch Nachteile. Wer *Dawn of War 2* gespielt hat, darf seinen Kämpfertrupp ins Addon importieren. Für Neulinge liefern die Entwickler Stufe-20-Veteranen mit, die in *Chaos Rising* zehn weitere Charakterstufen aufsteigen können. **GR**



Ein Zerfleischer-Dämon (mit Flammenschwert) reitet auf einem Zerschmetterer des Khorne (mit vier Beinen).