

Blacklight Tango Down

► **Angespielt** ► Genre **Multiplayer-Shooter** ► Termin **Sommer 2010**
 ► Hersteller **Zombie Studios / Ignition** ► Status **zu 90% fertig**
 ► GameStar.de **Quicklink 6832** ► Potenzial **Sehr gut**

DVD
Trailer

Unter dem Namen **Blacklight** entsteht derzeit eine neue **Action-Science-Fiction-Marke** mit **Comics** und sogar einem **Kinofilm**. Den **Anfang** macht aber dieser **Multiplayer-Shooter**.

Ab dem Sommer 2010 bietet Ignition den Multiplayer-

Shooter **Blacklight: Tango Down** zum Download an, der gerade mal 15 Euro kostet. Für den Preis bekommen Sie geradlinige, reinrassige Team-Ballerei à la **Counterstrike**. Zwei Parteien treten hier auf zwölf Schlachtfeldern in klassischen Spielarten wie Team-Deathmatch, Domination oder



Spezialgranaten stören die Virtual-Reality-Sichtgeräte der Kämpfer.



Blacklight: Tango Down nutzt die **Unreal Engine 3**. Die sorgt insbesondere für coole Virtual-Reality-Effekte.

Last Man Standing gegeneinander an. Obendrauf gibt's noch eine Koop-Option für vier Spieler, ähnlich dem Spec-Ops-Modus aus **Modern Warfare 2**.

Blacklight: Tango Down spielt sich sehr schnell und unkompliziert. Vor jeder Runde stellen wir unsere Ausrüstung zusammen: Schrotflinte, Sturmgewehr, Sniper-Flinte oder MG, dazu noch Granaten, Tretminen und dergleichen. Im Gefecht können wir einen Virtual-Reality-Modus aktivieren, der uns Feinde durch Wände hindurch anzeigt – ein

legaler Wallhack sozusagen. Die Nachteile des »Cheats«: Währenddessen sind wir kampfunfähig, außerdem dauert es ein, zwei Sekunden, die Röntgenbrille wieder auszuschalten. Ein weiterer Kniff: Statt Bomben mit einem simplen Knopfdruck zu legen, müssen wir ein Minispiel bestehen. Das macht die Angelegenheit spannender. Für mehr Langzeitmotivation sollen in **Blacklight: Tango Down** jede Menge Waffen-Upgrades sorgen, mit denen wir unser Arsenal unseren Vorlieben anpassen können. **FAB**

Gray Matter

► **Angeschaut** ► Genre **Adventure** ► Termin **4. Quartal 2010**
 ► Hersteller **Wizarbox / Dtp** ► Status **zu 70% fertig**
 ► GameStar.de **Quicklink 6835** ► Potenzial –



In **Gray Matter** spielen Sie nicht nur die Zauberin **Samantha**, sondern auch den jungen **Doktor David Styles**.

In **Oxford** gehen die Geister um. Wir haben uns das neue **Adventure** der **Gabriel Knight-Erfinderin Jane Jensen** angeschaut.

Der Publisher **Dtp** stellte uns jüngst eine weit fortgeschrittene Version des **Adventures Gray Matter** vor. Die Geschichte rund um eine verlorene Liebe, mysteriöse Experimente und eine junge Zauberin stammt aus der Feder

der **Gabriel Knight-Erfinderin Jane Jensen**. Auf uns machte das Gezeigte schon einen sehr guten Eindruck. Die Atmosphäre der englischen Universitätsstadt **Oxford** haben die Entwickler von **Wizarbox** perfekt eingefangen und mit reichlich **Mystery-Happen** gefüllt. Die Rätselstruktur bleibt klassisch, auch wenn sich die Entwickler eine hübsche Variante ausgedacht haben: In einigen Situationen muss die Heldin **Samantha** zaubern und dazu in der korrekten Reihenfolge Gegenstände in einer Art **Trickmenü** arrangieren. Neben **Samantha** spielen Sie in **Gray Matter** noch den jungen **Doktor David Styles**, der seine Frau bei einem tragischen Unfall verloren hat und von ihrem Geist heimgesucht wird. Ob und wie **Samantha** und **David** das Rätsel um das Gespenst lösen und eventuell sogar zusammenfinden, erfahren wir im 4. Quartal 2010. **PET**

Lego Universe

► **Angespielt** ► Genre **Online-Rollenspiel** ► Termin **3. Quartal 2010**
 ► Hersteller **Net Devil / Lego** ► Status **zu 75% fertig**
 ► GameStar.de **Quicklink 6839** ► Potenzial **Gut**

Steine sammeln, Häuser bauen, Punkte einheimsen: Net Devil will das erste komplett kinder- und familientaugliche Online-Rollenspiel entwickeln.

Online-Rollenspieler müssen nun ganz stark sein. In **Lego Universe** gibt es weder Charakterklassen, Talentbäume noch Levelaufstiege. Das neue Projekt des **Auto Assault**-Entwicklers **Net Devil** will anders motivieren: Erfüllte Aufträge sowie das Erkunden der kunterbunten Plastikwelt bringen Ihnen **Legosteine** ein. Mit denen dürfen Sie, wie sollte es anders sein, den Architekten in sich ausleben. Ähnlich wie im **Spore**-Addon **Galaktische Abenteuer** gestalten Sie auf einem instantanzierten Grundstück nach Herzenslust eigene Gebäude und **Mini-Missionen**. So schicken Sie Ihre Freunde etwa durch einen **Hindernisparkours** oder hetzen ihnen

Feinde auf den Hals, deren Werte Sie selbst festlegen. **Lego Universe** setzt dabei auf kindgerechte Zugänglichkeit. Statt ellenlanger, trockener Questtexte gibt's kurze Beschreibungen, die Benutzeroberfläche kommt mit einer Handvoll Symbole aus, und das Chat-Programm vervollständigt angefangene Wörter nach einem ähnlichen System, wie man es von **Handys** kennt. **DM**



Auf dem eigenen **Grundstück** dürfen Sie jede Menge Gebäude bauen und alle Ihre Freunde einladen.