

Tora! Tora! Tora!

BATTLESTATIONS MIDWAY

Egal, ob hinter dem Steuerknüppel eines Jagdflugzeugs oder am Ruder eines Schlachtschiffs: Hier brennt der Pazifik. Dabei sollen Strategen genauso auf ihre Kosten kommen wie Actionfans.



Attacken auf Zerstörer können Sie alleine oder im Geschwader fliegen.



An der Flak kümmern Sie sich höchstpersönlich um japanische Jäger.

Heulend stürzen sich japanische Kampfbomber in die Tiefe, ihr Ziel ist ein amerikanischer Munitionsfrachter. Die Piloten ignorieren das Flakfeuer der Zerstörer-Eskorte. Sie konzentrieren sich auf den richtigen Zeitpunkt, die Bomben auszuklinken. Plötzlich noch mehr Propellerlärm: Hinter einer Insel taucht ein Geschwader amerikanischer Jagdflieger auf – das Ende der Bomber-Offensive.

Im Actionspiel **Battlestations Midway** des ungarischen Entwicklers Mithis sind Sie bei solchen Schlachtszenen aus dem Zweiten Weltkrieg mittendrin. Der Clou: Auf Tastendruck wech-

seln Sie innerhalb Ihrer Armee vom Pilotensitz auf eine Schiffsbrücke oder direkt an die Flak.

Admiral oder Kampfpilot

»Es wird sehr viele Möglichkeiten geben, die Schlachten zu gewinnen«, verspricht Creative Director Zsolt Nyulászi. Wer keine Action mag, soll **Battlestations Midway** fast wie einen Strategietitel spielen können: Vorsichtige Naturen bleiben weit von der Front im Flugzeugträger und erteilen ihren Flieger- und Schiffsverbänden auf einer Übersichtskarte Befehle. Oder Sie setzen sich in einen Bomber und starten selber Angriffe, wobei Sie Ih-

ren Geschwader-Kameraden einfache Kommandos geben können. »Einzelgänger ziehen das Flakfeuer auf sich, dürfen aber jederzeit in ein anderes Flugzeug wechseln – als ob man mehrere Leben hätte«, erklärt Zsolt. »Oder man greift mit der ganzen Staffel gleichzeitig an. Das lenkt die Abwehr vom eigenen Flieger ab und macht die Sache etwas einfacher.«

Mechaniker-Matrosen

In den beiden Kampagnen von **Battlestations Midway** kämpfen Sie für die USA oder Japan. In Letzterer ist Strategie wichtiger als Action. Als Kommandant

werden Sie auf Schiffen per Menü sogar die Arbeitskräfte verteilen müssen, wenn der Maschinenraum brennt und gleichzeitig das Geschütz klemmt. Sämtliche Crews – egal, ob Piloten oder Matrosen – sammeln Erfahrung. Das ist besonders auf U-Booten wichtig, wenn es in Schleich-Missionen auf zielgenaue Torpedos ankommt.

Alle Flugzeuge und Schiffe sollen sich gleich steuern, damit die Umgewöhnung beim ständigen Umstieg zwischen den Vehikeln leicht fällt. »Schließlich machen wir hier keine Simulation, sondern ein abwechslungsreiches Actionspiel«, lacht Zsolt. **MS**



Das Flugzeug stürzt ab – wir sind längst ausgestiegen.



Wenn das Schiff brennt, teilen Sie Matrosen zum Löschen ein.

BATTLESTATIONS MIDWAY

Genre: Actionspiel
Termin: 2. Quartal 2005
Entwickler: Sci/Mithis
Potenzial: zu 60% fertig

Markus Schwerdtel: »In diesem Spiel ist nicht nur das Pazifikwasser erfrischend: Durch Fahrzeugwechsel und Befehle kann ich jederzeit auf Gefechtsituationen reagieren und strategisch vorgehen. Und wenn ich mich lieber voll in die Action stürzen will, ist das auch kein Problem. Ich bin neugierig, was sich die Entwickler für die Multiplayer-Modi ausdenken.«



CD/DVD:
Video-Special



GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK **008**