



Die in grau gehaltene **National Army** soll an die deutsche Wehrmacht erinnern.



Kämpfer der **Royal Army** sehen ein bißchen aus wie britische oder amerikanische Soldaten.

Battlefield Heroes

► **Angespielt** ► Genre **Multiplayer-Shooter** ► **Termin 3. Quartal 2008**
 ► Hersteller **Dice / Electronic Arts** ► **Status zu 80% fertig**
 ► gamestar.de **Quicklink 5175** ► **Potenzial gut**

Der neue Battlefield-Sprössling gibt wenig auf Realismus, Taktik und Edelgrafik – und ist gratis. Wir haben dem geschenkten Gaul ins Maul geschaut.

Digital Illusions (Dice) wollen mit **Heroes** keine **Battlefield**-Veteranen ansprechen, sondern eine andere, größere Zielgruppe: Gelegenheitsspieler, die keine Lust haben, sich in komplexe

Spielregeln einzuarbeiten, und die kein Geld für die neueste Hardware ausgeben wollen – oder nicht einmal für ein Spiel. **Heroes** wird unkompliziert, technisch genügsam und außerdem umsonst sein; das Programm gibt's als kostenlosen Download. Nach der Installation starten Sie **Heroes** über ein Icon auf der Homepage des Spiels und erdulden kurz die Werbung auf der Seite,

denn die soll die Haupteinnahmequelle für die **Heroes**-Macher werden. Nun erschaffen Sie sich einen Helden und wählen dabei aus drei Klassen aus: Der Commander dient als Spion und Scharfschütze, der Heavy nutzt schwere Waffen wie MGs oder Raketenwerfer, und der Soldier ist ein vielseitiger Allrounder. In einem leicht zu bedienenden Browser-Fenster ziehen Sie Ihrem Helden Kleidung an, darunter auch eher alberne Accessoires wie Holzbeine oder Zylinderhüte. Die können Sie sich mit Punkten verdienen oder gegen echtes Geld kaufen. Einen spielerischen Nutzen haben die Klamotten nicht, sehen

aber lustig aus. Nun steuern Sie Ihr Alter Ego in der Verfolgeransicht über anfangs nur zwei Schlachtfelder. Die Karten sind relativ klein, damit die Spieler schnell aufeinandertreffen. **Heroes** spielt sich entsprechend wie ein simpler Deathmatch-Shooter, in dem Sie übernatürliche Fähigkeiten wie Heilung oder Telekinese einsetzen, die Sie im Laufe der Zeit erspielen. Durch seinen geringen Tiefgang konnte uns **Heroes** nicht lange an den PC fesseln. Für kurze, unkomplizierte Gefechte in der Mittagspause dürfte das Spiel jedoch perfekt werden – und das war wohl das Ziel der Entwickler. **FAB**



So eng wird es auf den **weitläufigen Strecken** bisher sehr selten. An der KI wird aber noch gearbeitet.



Schwere Entscheidung: staunen oder angeben? In **Italien** spielen wir Multitalent und können beides.

Pure

► **Angeschaut** ► Genre **Rennspiel** ► **Termin September 2008**
 ► Hersteller **Black Rock Studios / Disney** ► **Status zu 80% fertig**
 ► gamestar.de **Quicklink 5200** ► **Potenzial –**

Die Macher der MotoGP-Serie schießen uns auf Quads durch die Luft. Und lassen die Simulation diesmal links liegen.

Luftgitarre spielen ist cool! Vielleicht nicht zu Hause, in Unterhose und vor dem Spiegel. Aber in 30 Meter Höhe, auf dem

Sitz eines Quads stehend: unbedingt! Dazu noch der passende Hintergrund, ein idyllischer Bergsee in Italien vielleicht, fertig ist die perfekte Offroad-Postkarte. In **Pure**, dem neuen Rennspiel der **MotoGP**-Macher Black Rock, lauern solch optische Sensationen hinter jeder Schanze. Zum Bei-

spiel in New Mexico, einer von drei Regionen, die wir uns beim Entwicklerbesuch im englischen Brighton ansehen konnten. Doch bevor es gegen 16 Gegner online oder offline auf die Piste geht, basteln wir im Quad-Baukasten eigene Flitzer zusammen oder lassen den Computer aus 16.000 Kombinationsmöglichkeiten wählen. Anders als in Black Rocks simulationslastiger **ATV Offroad Fury**-Reihe müssen wir uns dabei aber keine Gedanken um die Realität machen. Im Gegenteil, während der ellenlangen Sprünge la-

den wir mit gewagten Tricks unsere Nitro-Einspritzung auf. So nehmen wir die nächste Rampe mit noch mehr Schwung und entdecken Abkürzungen quer über Flüsse, Klippen und vielleicht sogar über die halbe Strecke. Sieben Fahrer in jeweils drei Outfits stehen zur Wahl. Im Laufe der Karriere erlernen wir mit jedem davon acht individuelle, besonders riskante Akrobatikeinlagen und lassen so unser Punktekonto klingeln. Was noch fehlt, ist der letzte Schliff an den Animationen und der Kollisionsabfrage. **CHS**

Mercenaries 2

► **Angespielt** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **5. September 2008**
► Hersteller **Pandemic / Electronic Arts** ► Status **zu 80% fertig**
► [gamestar.de Quicklink 5188](#) ► Potenzial **Gut**

In diesem Spiel geht viel kaputt – vielleicht sogar die Freundschaft zwischen den Vereinigten Staaten und Venezuela.

Vor gut einem Jahr hat das Solidaritätsnetzwerk Venezuela den Sänger Bono aufgefordert, sich gegen Pandemics Actionspiel **Mercenaries 2** einzusetzen. Darin kann der Spieler große Teile Venezuelas verwüsten. Sie steuern einen von drei Söldnern, der für den Gangsterboss Salano arbeitet. Salano versucht zu Beginn des Spiels, Ihren Helden umzubringen, woraufhin dieser seinem ehemaligen Boss den Krieg erklärt. Als erste Amtshandlung erobern Sie Salanos Villa. Ähnlich wie in **Scarface** können Sie den Palast mit der Zeit ein bisschen nach Ihrem Geschmack einrichten, außerdem wohnen hier Ihre Mitarbeiter: ein Bomberpilot und eine Ingenieurin, die Ihre Fahr-



Chris Jacobs ist einer der drei zur Wahl stehenden Söldner.

und Flugzeuge in Schuss hält. Venezuela ist in **Mercenaries 2** 64 Quadratkilometer groß; um weite Distanzen zu überwinden, stehen Ihnen über 130 Vehikel zur Verfügung, vom Gummiboot bis zum Kampfhubschrauber. Mit den großen Wummen zerlegen Sie dabei ganze Straßenzüge in Städten wie Caracas oder Maracaibo. Wir können das Solidaritätsnetzwerk jedoch beruhigen: Nach zwei Stunden Spielzeit sieht in **Mercenaries 2** nichts mehr so aus wie im echten Venezuela. **FAB**

Cities XL

► **Angeschaut** ► Genre **Aufbauspiel** ► Termin **2009**
► Hersteller **Monte Cristo** ► Status **zu 40% fertig**
► [gamestar.de Quicklink 5169](#) ► Potenzial –

So viel Spaß Sim City auch macht, eine wichtige Sache fehlt dem Aufbau-Hit: ein Online-Modus. Vorhang auf für Cities XL.

Hobby-Bürgermeister haben wenig zu tun. Zu **Sim City Societies** gibt's in Sachen Städte-Simulation nämlich kaum Alternativen – außer **City Life** (2006) von Monte Cristo. Für den inoffiziellen Nachfolger **Cities XL** hat das Team aus Frankreich einen interessanten Mehrspieler-Modus in der Mache. In dem dürfen Tausende Spieler ihre Ortschaften auf einem Planeten errichten, sich die Städte aus der Weltraumperspektive anschauen und sogar untereinander vernetzen. So ist es theoretisch möglich, Städte mehrerer Online-Bürgermeister zu einer gigantischen Mega-Metropole zusammenzuschließen. Überhaupt hat sich Monte Cristo der Dauermotivation verschrieben.

So dürfen Sie Wolkenkratzer nicht nur auf grünen Wiesen hochziehen, sondern Ihr Glück auch in Berglandschaften und an tropischen Stränden versuchen. Naturgemäß floriert in **Cities XL** nur dann die Wirtschaft, wenn Sie Ihre Bürger umfassend versorgen, etwa mit Job- und Freizeitangeboten sowie Essen, Kleidung und Unterhaltung. Nach bisherigen Planungen müssen Sie sich aber noch etwas gedulden – **Cities XL** soll erst im Laufe des nächsten Jahres fertig werden. **DM**



Die eigene **Stadt** dürfen Sie online mit anderen vernetzen.



In unserer Preview-Version war die Gesprächsoberfläche noch sehr provisorisch.

Ceville

► **Angeschaut** ► Genre **Adventure** ► Termin **November 2008**
 ► Hersteller **Boxed Dreams / Kalypso** ► Status **zu 60% fertig**
 ► gamestar.de **Quicklink 5180** ► Potenzial **Sehr gut**

Schluss mit lieb und lustig! Wenn das Volk die Säge an den Thron setzt, hat der Despot nichts mehr zu lachen. Adventure-Fans dagegen umso mehr.

Held sein ist schön und gut. Richtig lustig wird's aber erst auf der dunklen Seite. Genau dort stehen wir als halbwüchsiger Despot **Ceville** im gleichnamigen Point-&-Click-Adventure von Boxed Dreams. Mit kleiner, aber eiserner Faust herrschen wir über das Märchenland Faeryanis – bis das Volk uns vom Thron schubst. Unsere Aufgabe ist es nun, den kleinen Bösewicht wieder an die Macht zu bringen. Beim Redaktionsbesuch der Münchner Entwickler konnten wir das witzige Comic-Adventure kurz anspielen. Unsere erste Amtshandlung: Ein Rechtsstreit zwischen dem Wolf und den drei Schweinchen muss

gelöst werden. Kein Problem, wir schmeißen alle vier in den Kerker. Gerech kann ja der nächste Herrscher sein. Doch kurz darauf steht ein lynchfreudiger Mob vor dem Schloss, und wir müssen durch Küche und Kerker fliehen. Später übernehmen wir neben Ceville auch die Kontrolle über seinen selbstverliebten Gegenspieler Ritter Ambrosius und die kleine Lilly. Der schräge Humor gefiel uns schon mal sehr; Shrek, Monty Python und Harald Schmidt lassen grüßen. Ob die Qualität der klassischen Kombinierrätsel durchgehend mithält, können wir nach den ersten Abschnitten nicht sagen. Immerhin, ein mehrstufiges Hilfesystem soll Frust verhindern. Bis zur Veröffentlichung wollen die Entwickler neben den Rätseln aber auch noch kräftig an den Animationen und der Benutzeroberfläche arbeiten. **CHS**



Nach der überschwänglichen Rede stürzt sich **Ambrosius** versehentlich in den Brunnen.