

# Blood Bowl

► **Angeschaut** ► Genre **Sportspiel** ► Termin **4. Quartal 2008**  
 ► Hersteller **Cyanide / Deep Silver** ► Status **zu 80% fertig**  
 ► [gamestar.de](http://gamestar.de) **Quicklink 5481** ► Potenzial –

Wenn Elfen und Orks im **Warhammer-Universum** Football spielen, hat der **Sportsgeist** Sendepause.

Das Grundprinzip von **Blood Bowl** ist eigentlich simpel: einfach nur den Ball in die gegnerische Endzone tragen. Wer im Weg steht, wird umgeboxt. Klingt nach Action, erfordert aber vor allem eine clevere Strategie. Wir scheuchen unsere Fantasy-Sport-

ler per Maus über das Spielfeld, befehlen Pässe, Blocks, Tacklings und Fouls – wahlweise rundenbasiert oder in pausierbarer Echtzeit. Im Hintergrund werkelt getreu der Brettspielvorlage ein komplexes Regelwerk. Es gibt acht spielerisch höchst unterschiedliche Rassen: Orks sind zwar langsam, können dafür aber kräftig zuhauen – Elfen fliegen schon beim kleinsten Schubser aus den



Die **Arenen** wirken schon sehr detailverliebt. Hier treffen Elfen auf ein Chaos-Team.



Im **Runden-Modus** soll Blood Bowl die Regeln der Brettspielvorlage 1:1 umsetzen.

Latschen, werfen jedoch zentimetergenaue Pässe. Außerdem müssen Sie natürlich auch die Besonderheiten aller Teammitglieder kennen: Jeder Spieler hat andere Charakterwerte, sammelt Erfahrungspunkte und kann Spezialfähigkeiten wie ein besonders fieses Ramm-Manöver lernen. Das alles erinnert stark an klassische Rollenspiele, entsprechend hoch dürfte die Identifikation mit der eigenen Mannschaft werden.

Bei unserer Präsentation haben wir auch erstmals den Karriere-Modus gesehen. Auf einer Karte der **Warhammer**-Welt schalten Sie nach und nach neue Turniere frei, arbeiten sich die Rangliste empor und qualifizieren sich schließlich für die finale Meister-

schaft: den namensgebenden **Blood Bowl**. Gewonnene Preisgelder investieren Sie in werte-steigernde Ausrüstung (wie Helme und Schulterpanzer) oder in schmutzige Tricks. Doping mit leistungsfördernden Tränken ist ebenso möglich wie eine kleine Aufmerksamkeit für den Schiedsrichter. Vor allem in Sachen Atmosphäre macht **Blood Bowl** schon jetzt einen tollen Eindruck: In den detailverliebten Arenen jubeln Cheerleader, jede neu gekaufte Ausrüstung sehen wir auch an den Spielern. Spielerisch wirkt die Sportprügelei vor allem im Echtzeit-Modus noch ein wenig konfus. Fans der Brettspielvorlage dürfen sich aber in jedem Fall auf den Titel freuen. **HK**

# Divinity 2 Ego Draconis

► **Angeschaut** ► Genre **Action-Rollenspiel** ► Termin **2. Quartal 2009** ► Hersteller **Larian Studios / Dtp**  
 ► Status **zu 60% fertig** ► [gamestar.de](http://gamestar.de) **Quicklink 5494** ► Potenzial –

Das neue **Divinity** tauscht die **Iso-Sicht** der Vorgänger gegen eine **Schulterperspektive** und bietet erneut spannende **Quest-Reihen** in einer **offenen Spielwelt** – und endlich auch tolle **Grafik**.

Das Action-Rollenspiel **Divine Divinity** und sein erster Nachfolger **Beyond Divinity** wollten 2002 beziehungsweise 2004 auf den Erfolgsgang der **Diablo**-Reihe aufspringen, enttäuschten

aber mit veralteter Technik und Steuerungsmacken. Reichlich Fans hatten die Spiele trotzdem, besonders dank der frei zu erkundenden Mittelalterwelt, den guten Quests und einer klassenunabhängigen Charakterentwicklung. Der nun angekündigte, eigentlich dritte Teil **Divinity 2: Ego Draconis** packt die Tugenden der Spieleserie in eine zeitgemäße Grafikhülle und greift dazu auf eine stark überarbeitete Version

der Gamebryo-Engine von **Oblivion** zurück. Die detaillierten Texturen, aufwändigen Animationen und polygonreichen Charaktere sehen Sie nun nicht mehr in der Draufsicht, sondern aus der Schulterperspektive. Bei den actionreichen Kämpfen sind schnelle Reflexe gefragt, für friedfertigerer Spieler verspricht der belgische Entwickler Larian Studios aber auch viele Aufgaben, die Sie wahlweise ohne Blutvergießen

lösen. Als Drachentöter-Azubi erlernen Sie in **Divinity 2** rund 50 Fertigkeiten, darunter auch die Macht, gegnerische Attacken vor auszusehen – äußerst nützlich im Kampf gegen übergroße Drachen, die im Fantasyland Rivellon ihr Unwesen treiben. Zur Wahl stehen erneut drei Charakterklassen: Krieger, Zauberer und eine Mischung aus Dieb und Waldläufer. Unabhängig davon kann jeder Spieler alle Waffen und Rüstungen tragen und seine Figur in jedem beliebigen Talent trainieren.

Ausführlichere Eindrücke von **Divinity 2** lesen Sie in unserer großen Online-Preview. **CHS**

► [gamestar.de](http://gamestar.de)-Quicklink: 5492



In der **Taverne** eskaliert ein kleiner Streit mit Soldaten, es kommt zum bewaffneten Kampf.



Der **Kampfwut-Zauber** stärkt unsere Schlagkraft im Gefecht mit den drei Goblins.



Nationalmannschaften und internationale Clubs sind 2009 wieder mit dabei – die **Bundesliga** jedoch nicht.

# Pro Evolution Soccer 2009

► **Angespielt** ► Genre **Sportspiel** ► Termin **4. Quartal 2008**  
 ► Hersteller **Konami** ► Status **zu 70% fertig**  
 ► [gamestar.de Quicklink 5326](#) ► Potenzial **Sehr gut**

Eine Preview-Version von **Pro Evolution Soccer** legt einmal jährlich die Redaktion lahm – so auch in dieser Ausgabe.

Konami versprach im Vorfeld mehr Realismus; auf dem Platz zeigt sich das zuerst durch eine reduzierte Geschwindigkeit bei Blindpässen. An die haben wir uns nach wenigen Partien gewöhnt, nicht aber an die neuen langen, hohen Bälle: Beim Abschlag oder einem Seitenwechsel dreht sich das Leder so langsam durch die Luft, dass die Verteidigung unseren Mann doch noch an der Ballannahme hindern kann. Immerhin gehen die KI-Spieler nun etwas aggressiver in die Zweikämpfe als zuvor. Laut Konamis Shingo Takatsuka habe man auch das Verhalten der Mitspieler abseits des Balls verbessert, was

uns aber genauso abging wie ein intelligentes Torwartverhalten. Damit wir uns nicht falsch verstehen: Abseits dieser Detailmängel spielt sich **Pro Evo 2009** bereits großartig. Die Präsentation kommt mit verbesserten Animationen, einer feineren Optik sowie ansprechendem Menüdesign in die Nähe von **Fifa 09**.

Größte Neuerung ist der von **Fifa** kopierte »Werde zur Legende«-Modus. Nach dem Erstellen eines Spielers arbeiten Sie sich vom Hinterbänklerverein bis in die Nationalmannschaft hoch. Dabei kontrollieren Sie einzig Ihren Charakter und verbessern ihn durch Erfahrungspunkte. Ob **PES 2009** zur Legende wird, lesen Sie in einem der nächsten Hefte. Dann berichten wir auch über den angeblich deutlich verbesserten Online-Modus, der in den letzten Jahren praktisch unspielbar war. **DV**



Grafisch rückt die neue Version in **Fifa-Dimensionen** vor. Vor allem die Stadien sind deutlich hübscher.



Endlich wieder Rennen gegen die **Polizei**. Dabei spielen Sie in **NFS: Undercover** selbst einen Cop.



Die Edelsportwagen aus Stuttgart-Zuffenhausen sind wieder mit dabei, besser bekannt als **Porsche**.

# Need for Speed Undercover

► **Angeschaut** ► Genre **Rennspiel** ► Termin **21. November 2008**  
 ► Hersteller **EA Vancouver / Electronic Arts** ► Status **zu 85% fertig**  
 ► [gamestar.de Quicklink 5500](#) ► Potenzial -

Im **zwölften Teil der Serie geht's gegen ein internationales Verbrechen syndikat mit Edelschlitzen auf die Rennpisten.**

Am 15. August kündigte Electronic Arts **Need for Speed: Undercover** offiziell an und gab gleichzeitig den Erscheinungstermin bekannt: Schon am 21. September dieses Jahres soll der zwölfte Teil der Serie hierzulande in den Läden stehen, in den USA kommt das Spiel bereits am 18. September raus. Nach dem durchwachsenden **Pro Street**, das bei Spielern wie Presse gleichermaßen wenig Anklang fand, soll **Undercover** wieder zurück auf die Erfolgsspur – und zwar abermals mit heißen Verfolgungrennen gegen die Polizei. Allerdings schlüpfen Sie selbst in die Haut eines der guten Jungs. Wie der Name des Spiels vermuten lässt, spielen Sie einen Undercover-Cop.

Der muss ein internationales Verbrechen syndikat ausheben. Hollywood-Star Maggie Q (**Mission Impossible 3, Stirb Langsam 4.0**) übernimmt dabei in den Realfilm-Sequenzen die Rolle der FBI-Agentin Chase Linh, die dem Helden den Auftrag zuweist und ihn mit Tipps versorgt.

In der offenen Spielwelt sollen Sie mit amerikanischen Muscle Cars, japanischen Tuning-Schlitten und zahlreichen europäischen Wagen über den Asphalt heizen können. Die Auswahl reicht von Klassikern bis zu brandneuen Rennschüsseln, laut der Entwickler werden Sie aber auch in einigen exotischen Autos durch die Straßen brettern. Ob es in **Need for Speed: Undercover** einen Tuning-Part geben wird, hält Electronic Arts bisher noch geheim. Aber lange dauert es nicht mehr, bis wir es – im wahrsten Sinne des Wortes – erfahren. **PET**

# Fussball Manager 09

► **Angeschaut** ► Genre **Manager** ► Termin **30. Oktober 2008** ► Hersteller **Bright Future / EA Sports**  
 ► Status **zu 90% fertig** ► gamestar.de **Quicklink 5482** ► Potenzial –

Die Bundesliga wird in der neuen Saison erheblich ansehnlicher. Nun ja, zumindest auf dem PC.

Originalgetreue Spielerge-sichter, 3D-Gras und schick zerknitterte Trikots – der **Fussball Manager 09** hat sich kräftig her-

ausgeputzt. Normalerweise präsentiert der Chefdesigner Gerald Köhler am liebsten die neuen Menüs, Funktionen und Statistiken, doch dieses Mal stehen vor allem die überarbeiteten 3D-Spielszenen im Mittelpunkt. Sie verwenden die gleiche Grafiktechnologie

wie das generalüberholte **Fifa 09** und sehen entsprechend auch genauso gut aus. Eine enge Zusammenarbeit mit dem kanadischen EA-Sports-Team macht's möglich. Deshalb gibt's im **Fussball Manager 09** auch sämtliche Stadien, Kommentare und Fangesänge des großen **Fifa**-Bruders. Wer mag, kann sich dank einer neuen mp3-Importfunktion aber auch eigene Fangesänge, Einlauf- und Torhymnen zusammenstellen.

Das alles verspricht eine Extraportion Stadionatmosphäre, und zwar endlich ohne lästige Unterbrechungen. Denn dank eines neuen Menüs am unteren Bildschirmrand können Sie künftig sämtliche taktischen Änderungen während der laufenden Partie vornehmen und müssen dafür nicht mehr extra in den Aufstellungsbildschirm wechseln – klasse! Abseits des Platzes gibt's ebenfalls viele sinnvolle Verbes-



Sie können überall auf der Welt **Fanshops** eröffnen.

serungen. So soll ein neues Merchandising-System mit Live-Verhandlungen den Fanartikelverkauf deutlich spannender machen. Außerdem haben Köhler und sein Team einen separaten Jugendtransfermarkt eingebaut, sodass Sie der Konkurrenz frühzeitiger die Talente abjagen können. Eher eine Spielerei für Fußball-Tipper als eine sinnvolle Neuerung: Per Match-Prognose-Tool können Sie anhand unzähliger Parameter die Voraussetzungen für die nächsten Bundesliga-Partien nachstellen und so die Ergebnisse vom Programm prognostizieren lassen. Natürlich ist im **Fussball Manager 09** bereits die neue 3. Liga integriert. Ob auch die entsprechenden Vereinslizenzen an Bord sind, wird derzeit noch verhandelt. **HK**



Oben sehen Sie die aktuelle Partie in **Fifa-09**-Grafik, unten ändern Sie per **Taktik-Menü** Ihre Anweisungen.

## HdR Online Die Minen von Moria

► **Angeschaut** ► Genre **Online-Rollenspiel** ► Termin **4. Quartal 2008**  
 ► Hersteller **Turbine Entertainment** ► Status **zu 70% fertig**  
 ► gamestar.de **Quicklink 5501** ► Potenzial –



Kenner wissen: Das ist der **Eingang der Minen von Moria**.

Zwei neue Klassen, zwei neue Gebiete, ein höheres Maximal-Level und noch viel mehr – die Welt ist im Wandel.

Knapp anderthalb Jahre nach der ersten Erweiterung **Schatten von Angmar** erscheint Ende dieses Jahres das zweite kostenpflichtige Update für **Herr der**

**Ringe Online** – auf Charaktere ab Level 50 zugeschnitten. **Die Minen von Moria** bietet zwei neue Gebiete: Lothlórien und das namensgebende Moria. Im Inneren der als Zwergenfestung Khazad-dûm bekannten Minen erwartet Sie unter anderem der riesige Balrog, in Lothlórien sollen Sie die Elbenführerin Galadriel treffen. Abseits von prominenten Gegnern und Verbündeten erhöht der Entwickler Turbine die Maximal-Stufe von 50 auf 60 und führt zwei neue Klassen ein: den magiebegabten Runenbewahrer sowie den Hüter. Doch nicht nur am Klassensystem wird geschraubt, auch die Waffen werden revolutioniert: Legendäre Gegenstände sollen Erfahrung sammeln und sich so individuell verbessern lassen. Ende 2008 geht's in die finsternen **Minen von Moria**. **HW**

## Multiwinia

► **Angespielt** ► Genre **Strategiespiel** ► Termin **September 2008**  
 ► Hersteller **Introversion** ► Status **zu 90% fertig**  
 ► gamestar.de **Quicklink 5497** ► Potenzial **Gut**

**Die Strichmännchen-Krieger aus Darwinia sind zurück – diesmal tobt die Schlacht jedoch online in skurrilen Mehrspielermodi.**

Die zweidimensionalen Soldaten, die Sie in **Multiwinia** in die Schlacht schicken, entstammen dem Volk der Darwinier. Das kennen Sie vielleicht noch aus dem Vorgänger **Darwinia** (GameStar 06/05, 70 Punkte) – da haben die grünen Kerle noch offline gegen Viren gekämpft, die die Heimat der Darwinier unterjochen wollten. **Multiwinia** ist der Mehrspieler-Ableger des Action-Strategie-Mixes vom Independent-Studio Introversion, in dem Sie ab September unter Windows und Mac OS X online gegen andere Spieler antreten können. Das Grundprinzip: Sie starten mit einer Truppe, die recht planlos durch die Drahtgitter-Welt wuselt, bis Sie einen Anführer bestim-

men, der für Ordnung sorgt und seine Untergebenen in Formation marschieren lässt. Anschließend erobern Sie Stützpunkte, an denen frische Rekruten auftauchen. Neben klassischen Spielmodi wie »King of the Hill« und der Vernichtung aller Gegner müssen Sie etwa im »Capture the Statue«-Modus anstatt einer Fahne eine Statue in Ihre Basis schleppen, wozu eine große Anzahl Ihrer Darwinier mit anpacken müssen. **PD**



Beim Kampf um die Zielzone fliegen Granaten und **Darwinier**.