Cleveres Missionsdesign: Per Alarmsignal haben wir den Feind zu unseren **Abwehrstellungen** gelockt.

Einmal nicht aufgepasst, schon schockfrostet der **Endgegner** unsere komplette Armee.

Battleforge

▸**Angespielt** ▸Genre **Echtzeit-Strategie** ▸Termin **5. März 2009**
▸Hersteller **EA Phenomic / Electronic Arts** ▸Status **zu 95% fertig**
▸gamestar.de **Quicklink 5415** ▸Potenzial **Sehr gut**

Der Betatest wischt die letzten Zweifel beiseite: Die Spellforce-Macher finalisieren mit Battleforge gerade das erste großartige Online-Strategiespiel.

Wir haben bereits einen Helden aus einem Hinterhalt gerettet, mehrere gegnerische Lager zerstört und die feindliche Armee durch ein von uns ausgelöstes Alarmsignal in eine Falle gelockt. Nur noch eine Sache steht zwischen uns und dem Sieg: ein gigantischer schwebender Totenschädel. Denn in den Missionen von Spellbounds Echtzeit-Strategiespiel **Battleforge** gibt's nicht nur abwechslungsreiche Missionsziele, sondern auch besonders fiese Endgegner. Kein Problem, hetzen wir halt einfach unsere komplette Armee drauf! Aber ach: Sofort löst das Monster unsere stärkste Einheit per Energiestrahl in seine Bestandteile auf, den Rest unserer Truppen schockfrostet es anschließend per Eiszauber. Erst durch umsichtiges Beobachten erkennen wir, dass der Riesenschädel immer dann eine Spezialfähigkeit auslöst, sobald ihn eines der von allen Seiten heranfliegenden Geisterwesen erreicht. Nur wenn wir die kleinen Nervensägen gezielt und vor allem rechtzeitig ausschalten, haben wir eine Chance. So entwickelt sich ein langer, packender Endkampf, der uns im positiven Sinne an die fordernden Boss-Gefechte von **World of Warcraft** erinnert.

Das Besondere: Obwohl **Battleforge** ein Online-Spiel ist, haben wir die eben beschriebene Mission allein absolviert. Sie ist der Auftakt zu einer kompletten Solo-Kampagne samt eigener Story, die allerdings noch etwas spröde mit Standbildern und Sprachausgabe präsentiert wird. Noch wesentlich mehr Spaß macht **Battleforge** aber kooperativ – hier gibt es jeweils eine separate Story-Kampagne mit 2-Spieler-Einsätzen und eine mit 4-Spieler-Missionen. Allerdings sollte EA Phenomic noch ein wenig am Schwierigkeitsgrad schrauben. Denn der richtet sich derzeit ausschließlich an Profi-Strategen. **HK**

Runes of Magic

▸**Angespielt** ▸Genre **Online-Rollenspiel** ▸Termin **1. Quartal 2009**
▸Hersteller **Runewaker Entertainment / Frogster** ▸Status **zu 90% fertig**
▸gamestar.de **Quicklink 5840** ▸Potenzial **Gut**

Seit 15. Dezember läuft die offene Beta-Phase von Runes of Magic. Jeder kann teilnehmen, und es wird zum Release keine Charakterlöschung geben.

Ja, **Runes of Magic** kommt ursprünglich aus Asien. Nein, es ist kein stumpfer »Asia-Grinder« mit riesenäugigen Mangafiguren. Das kostenlose Online-Rollenspiel von Runewaker Entertainment läuft in Asien bereits erfolgreich, die Entwickler haben jedoch die europäische Version stark angepasst: neue Charaktergesichter, über 1.000 zusätzliche Quests, nicht ganz so bunte Gegner und viele andere Änderungen. Zwar spielt **Runes of Magic** auch in einem Fantasy-Szenario, geht aber im Vergleich zum Throninhaber **World of Warcraft** einiges anders an: Es gibt sechs Basisklassen, aus denen Sie sich ab dem zehnten Level eine zweite aussuchen dürfen, um sich so etwa einen Nahkampfheiler zusammenbauen. Sie müssen sich nicht für einen bestimmten Handwerksberuf entscheiden, sondern können alle erlernen. Jeder Charakter besitzt von vornherein ein eigenes, instanziertes Haus, das er aus jeder Stadt betreten und nach Belieben einrichten kann. Die Spielwelt Taborea bietet kleinen Gruppen dynamische Instanzen, die bei jedem Besuch anders aufgebaut sind, aber immer wertvolle Gegenstände enthalten. Größere Gruppen können sich an schwierigeren Arealen versuchen, die zwar immer gleich aussehen, dafür aber deutlich anspruchsvollere Gegner und wertvollere Beute enthalten. Ähnlich verhält es sich, wenn Spieler gegeneinander kämpfen: Als Solist nehmen Sie an schnellen Arena-Kämpfen oder kleinen Scharmützeln teil, gemeinsam mit Ihrer Gilde treten Sie gegen andere Clans an. Dabei errichten die Spielergruppen eigene Festungen und greifen die Bollwerke ihrer Konkurrenten an. Sie dürfen sogar mit den Spielern Ihres Servers gegen die menschlichen Recken anderer Server antreten. **PD**

Jeder Spieler besitzt ein eigenes Haus mitsamt **Hausmädchen**.

Kleine **Instanzen** sind dynamisch aufgebaut und sehen bei jedem Besuch anders aus.

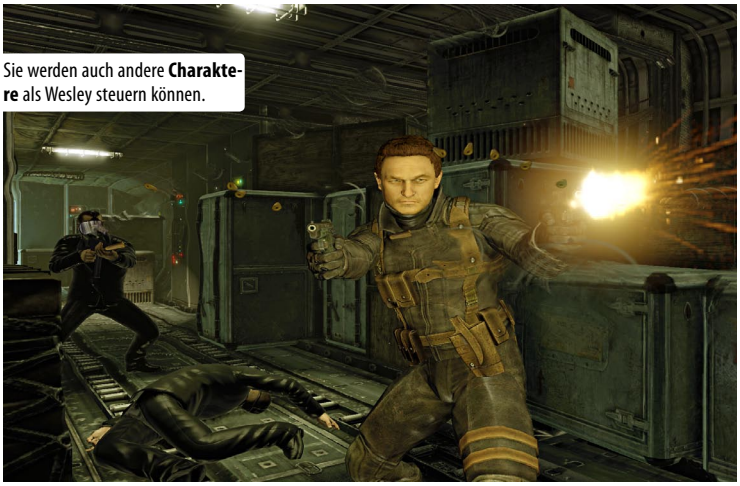
Wer Wesley zu nahe kommt, kriegt im **Nahkampf** auf die Mütze.

Wanted

▸ **Angeschaut** ▸ Genre **Actionspiel** ▸ Termin **1. Quartal 2009**
▸ Hersteller **Grin / Warner Bros.** ▸ Status **zu 70% fertig**
▸ gamestar.de **Quicklink 5845** ▸ Potenzial **–**

Normalerweise erscheinen Spiele zu Filmen ja möglichst zeitgleich. Doch dieser Third-Person-Shooter erzählt die Nachgeschichte seines Kino-Pendants – und lässt deshalb noch ein bisschen auf sich warten.

Die Handlung von **Wanted: Weapons of Fate**, so der vollständige Titel, beginnt rund zwei Stunden nach dem Ende des Films. Sie steuern Wesley, einen jungen Burschen, der gerade einen neuen Job bekommen hat: Er ist nun Profikiller. Eine Bruderschaft übermenschlicher Assassinen hat ihn in seine Reihen berufen, denn Wesley besitzt wie sein Vater vor ihm eine besondere Fähigkeit: Er schießt wie der Teufel und krümmt sogar die Flugbahn von Pistolenkugeln. Dank seiner Begabung aktiviert Wesley wie in **Max Payne** einen Zeitlupenmodus, außerdem steuert er gelegentlich seine Schüsse elegant um Kurven herum und in nichtsahnende Gegner hinein. Dabei folgt die Kamera dem Geschoss bis ins Ziel – filmreif. Um die nötige Konzentrationsenergie dafür aufzubringen, muss Wesley Gegner auf »normale« Weise niederstrecken, zur Not auch im Nahkampf mit seinem Messer. Wie Inspektor Tequila aus **Stranglehold** hüpft der Bursche dabei wieselflink von Deckung zu Deckung. Das alles sieht bislang ziemlich cool aus. Im Laufe des Spiels werden Sie außerdem noch andere Charaktere mit ähnlichen Fähigkeiten steuern – vielleicht ja sogar Angelina Jolie, die im Film mitspielt. Die kennt sich ja mit Kurven aus. Ach, Sie haben den Film noch gar nicht gesehen? Macht nichts: Der soll im Januar auf DVD erscheinen – womöglich im Doppelpack mit dem Spiel? FAB



Sie werden auch andere **Charaktere** als Wesley steuern können.

Panzers Cold War

▸Angespielt ▸Genre Echtzeit-Taktik ▸Termin 9.2.2009
▸Hersteller InnoGlow / Atari ▸Status zu 95% fertig
▸gamestar.de Quicklink 5710 ▸Potenzial Sehr gut

DVD Video-Special

Zwei gute Nachrichten für Taktikfüchse: 1. Panzers lebt und ist so gut wie fertig. 2. Es macht genauso viel Spaß wie die Vorgänger.

Lange war unklar, ob **Panzers: Cold War** überhaupt noch erscheinen wird. Denn die Pleite des Publishers 1otacle riss im Sommer auch das ungarischen **Panzers**-Studio Stormregion mit in den Abgrund. Die Rettung für **Cold War**: Ein Teil der Stormregion-Entwickler gründete ein neues Team namens InnoGlow und fand mit Atari einen Publisher. Der bringt das Echtzeit-Taktikspiel nun im Februar 2009 auf den Markt kommt. Und es befindet sich in einem sehr guten Zustand, wovon wir uns auf einer Präsentation in London überzeugen konnten.

Da **Cold War** schon zum Zeitpunkt der 1otacle-Insolvenz fast fertig war, haben sich die Entwickler in den letzten sechs Monaten vor allem aufs Balancing und auf die Optimierung der Technik konzentriert. **Cold War** soll nun trotz seiner detailverliebten und effektvollen Schlachtfelder auch auf Mittelklasserechnern flüssig laufen. Außerdem haben die Entwickler die unteren der vier Schwierigkeitsgrade deutlich entschärft, sodass nun auch Einsteiger eine Chance gegen die prinzipiell sehr starke KI haben. Profis freuen sich auf eine Fülle an taktischen Möglichkeiten. So können Sie mit flexiblen Upgrades blitzschnell auf die Gefechtssituation reagieren und etwa Flammenwerfer auf Ihre Stahlkolosse schrauben, falls der Gegner einen Großangriff mit Fußsoldaten startet. Oder Sie überlassen das Ihrem Kumpel, denn den Großteil der Kampagnenmissionen dürfen Sie auch kooperativ in Angriff nehmen. HK

Die **Panzerschlachten** sehen klasse aus und erlauben viele taktische Winkelzüge.

Infanterie kann sich hinter Objekten verschanzen. Da hilft nur der **Flammenwerfer**.

In der **Außenperspektive** fällt es uns oftmals schwer, den Jet in die richtige Richtung zu lenken.

Um Fahrzeuge in **Häuserschluchten** zu beharken, müssen wir sie steil von oben anfliegen.

Tom Clancy's H.A.W.X.

▸Angespielt ▸Genre Action-Simulation ▸Termin 1. Quartal 2009
▸Hersteller Ubisoft Bukarest / Ubisoft ▸Status zu 70% fertig
▸gamestar.de Quicklink 5059 ▸Potenzial Gut

Söldner in Panzern und per pedes waren gestern, der moderne Bezahlsoldat ist im Kampfjet unterwegs – zumindest in der actionreichen Simulation von Ubisoft.

H.A.W.X. spielt in der nahen Zukunft – im gleichen Universum, in dem sich auch die Recken der Tom-Clancy-Titel **Endwar** und **Ghost Recon: Advanced Warfighter** tummeln. Sie sind Pilot in einer zivilen Sicherheitsfirma und jagen auf der ganzen Welt Schurken.

Die leichte Spielvariante enthält im Gegensatz zum Expertenmodus (in unserer Version nicht spielbar) viele Hilfen, die Ihnen den Start ins Fliegerleben erleichtern. Das Programm ERS (»Enhanced Reality System« oder Verbesserte-Realität-System) etwa zeigt Ihnen auf Wunsch die ideale Flugbahn an, um einen Feind abzufangen oder einen Panzer aus einer Häuserschlucht zu bomben. Das ERS begrenzt Ihre Flugmanöver, sodass Sie nicht wegen eines Strömungsabrisses unkontrolliert Richtung Erde trudeln können. Im Kampf gegen Jets müssen Sie jedoch auf diese Hilfen verzichten, um mit extremen Manövern Raketen auszuweichen und Feinde zu verfolgen. Das Spiel schaltet dann in eine dynamische Außenansicht und versucht stets, Ihr Ziel im Blick zu behalten. Da Sie so mitunter auch aus einer Seitenansicht steuern müssen, ist einiges räumliches Vorstellungsvermögen gefragt, um nicht abzustürzen. Sinnvoller wäre es gewesen, wenn Ubisoft Bukarest den Freiflug-Modus nicht zwingend mit der Außenperspektive gekoppelt hätte – die schafft zwar Übersicht, ist zum Anvisieren der Beute jedoch zu umständlich. Die Steuerung mit Tastatur und Maus stößt vor allem bei flinken Manövern schnell an ihre Grenzen, mit dem Gamepad fliegt es sich hingegen bequem. Aufgrund der vielen Steuerhilfen spielt sich **H.A.W.X.** sehr arcadelastig, vielleicht wird es im Experten-Modus auch für Simulations-Fans interessant – vor allem weil auch Joysticks unterstützt werden sollen. PD

Battlestations Pacific

▸Angeschaut ▸Genre **Action-Strategie** ▸Termin **1. Quartal 2009**
▸Hersteller **Eidos Hungary / Eidos** ▸Status **zu 80% fertig**
▸gamestar.de **Quicklink 5841** ▸Potenzial **–**

Taktieren wie ein General, kämpfen wie ein Soldat: Die ungewöhnliche Mischung aus Echtzeit-Strategie und Actionspiel schickt Sie in die größten Seeschlachten des Zweiten Weltkriegs.

Wie im Vorgänger **Battlestations: Midway** koordinieren Sie Flotten- und Fliegerverbände auf einer strategischen Karte, können aber auch jederzeit in jeden der über 100 Einheitentypen springen und selbst das Steuer übernehmen. Die wichtigsten Neuerungen: zum einen die rund doppelt so lange Kampagne mit 28 Missionen, in denen Sie nicht nur die Amerikaner, sondern auch die Japaner befehligen. Zum anderen die Landeoperationen, bei denen Sie (nicht steuerbare) Infanterie auf Inseln abladen, um Radaranlagen oder stationäre Geschütze zu erobern. Dank einer komplett überarbeiteten Bedienung sollen Sie das alles erheblich besser im Griff haben als im stellenweise arg fummeligen ersten Teil. HK

Gewaltige Weltkriegsschlachten, auch auf Seiten der **Japaner**.

Seine Spurensuche führt den Meisterdetektiv auch in den **Operationssaal** eines Krankenhauses.

Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper

▸Angespielt ▸Genre **Adventure** ▸Termin **März 2009**
▸Hersteller **Frogwares / Focus** ▸Status **zu 80% fertig**
▸gamestar.de **Quicklink 5843** ▸Potenzial **–**

Wer unter dem Pseudonym »Jack the Ripper« mordend durch London zog, wurde im echten Leben nie geklärt. Vielleicht gelingt es Ihnen ja in diesem Adventure.

Arsène Lupin ist abgehakt, nun droht der nächste Bösewicht: In **Sherlock Holmes versus Jack the Ripper** heftet sich der Meisterdetektiv an die Fährte des Serienmörders, der 1888 im Londoner Stadtteil Whitechapel fünf Prostituierte zerstückelte. Bei seiner Spurensuche lenken Sie Holmes in klassischer Adventure-Manier mit Mausklicks, dürfen die 3D-Kulissen aber auch in der Ego-Ansicht erkunden. Aufgestöberte Indizien verknüpfen Sie zu Theorien, die Sie danach auf die Probe stellen – wie das funktionieren soll, verrät Frogwares noch nicht. Wir hoffen jedenfalls, dass die Entwickler daraus logischere Rätsel stricken als im schwachen Vorgänger **Sherlock Holmes jagt Arsene Lupin**. Aber ein neuer Bösewicht ist eben auch immer die Chance, etwas besser zu machen. GR