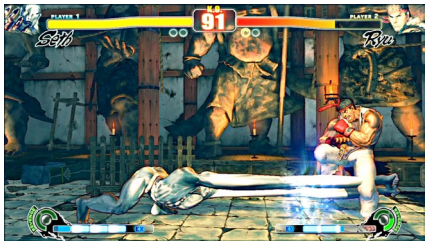
Neuzugang **Sakura** hat sich ihre Spezialmanöver von Urgestein Ryu abgeschaut.



Endgegner Seth wechselt laufend seinen Kampfstil. Hier macht er gerade auf Dehnübungs-Experte Dhalsim.

Street Fighter 4

▸Angespielt ▸Genre **Prügelspiel** ▸Termin **2009** ▸Hersteller **Dimps / Capcom**
▸Status **unbekannt** ▸gamestar.de **Quicklink 5271** ▸Potenzial **Sehr gut**

DVD Video-Special

Die PC-Version lässt auf sich warten? Dann prügeln wir uns halt durch die Konsolen-Fassung.

In die ebenso neue wie stilvolle Optik haben wir uns bereits in der ersten Runde verliebt. Obwohl **Street Fighter 4** in schickem 3D dargestellt wird, laufen die Kämpfe zweidimensional ab – das typische Spielgefühl der traditionsreichen Prügelspielserie bleibt also erhalten. Ebenso traditionell: Durch erfolgreiche Schläge laden wir eine Combo-Leiste auf. Ist die voll, können wir besonders heftige Spezialmanöver ausführen. Neues gibt es vor allem an der Kämpferfront zu berichten. Neben Urgesteinen wir Chun Li, Blanka oder Guile stehen zehn Neulinge wie das agile Schulmädchen Sakura oder Ryus Lehrmeister Gouken zur Auswahl.

Nach einigen Testrunden sind wir begeistert: Die serientypisch hervorragende Spielbalance scheint sich auch bei dem nun 26köpfigen Kader fortzusetzen. Sorgen macht uns hingegen die Bedienung. Sowohl die Xbox-360- als auch die Playstation-3-Gamepads sind nicht optimal für **Street Fighter 4** geeignet. Während das digitale Steuerkreuz besonders bei Spezialattacken zu ungenau ist, reagiert der analoge Stick zu schwammig. Zumindest bei der am 20. Februar erscheinenden Konsolen-Version dürfte es für ein Nachbessern zu spät sein. PC-Spieler dürfen hingegen noch hoffen: Auf unserer Lieblingsplattform erscheint **Street Fighter 4** später – irgendwann. DM

Mit schwerem Geschütz ballern wir **Scharfschützen** aus ihren Türmen.

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

gamestar.de GameStar TV 04/09 (Premium)

Der neue Publisher heißt Atari, der Entwickler Stormregion nun InnoGlow – aber Panzers: Cold War bleibt ein echtes Panzers.

In der fast fertigen Preview-Version entdeckten wir trotzdem so manche Verbesserung. Die wichtigste: **Cold War** wird deutlich einsteigerfreundlicher. Beispielsweise hat InnoGlow die Benutzeroberfläche mit nützlichen Komfortfunktionen versehen. Darüber freuen sich auch **Panzers**-Profis, denn die bekommen wieder das volle Taktikpaket. So lassen sich Fahrzeuge und Infanteristen nun mit Extras wie Flammenwerfern verstärken oder durch provisorische Gebäude vor Ort unterstützen. Das ist auch nötig, denn in den gewohnt abwechslungsreichen und packend inszenierten Schlachten müssen Sie stets mit einer kleinen Stoßtruppe auskommen. DM

Fallout 3 Addons

▸Angeschaut ▸Genre **Rollenspiel-Addon** ▸Termin **27.2.2009**
▸Hersteller **Bethesda / Ubisoft** ▸Status **zu 95% fertig**
▸gamestar.de **Quicklink 5636** ▸Potenzial **–**

Für Bethesdas Rollenspiel-Hit sollen 2009 gleich drei Download-Pakete erscheinen. Das erste schickt Sie nach Alaska.

Operation Anchorage, so der Name der etwa zehn Euro teuren Erweiterung, startet beim Vault 101 im Ödland. Dort sollen Sie in der von einem Computer simulierten Stadt Anchorage die Invasion chinesischer Soldaten verhindern. Die vier bis sechs Spielstunden umfassende Quest-Reihe richtet sich vor allem an Schleichspezialisten und wirkt sich mit neuen Talenten (Perks) und Waffen auch auf das Hauptprogramm aus. Später in diesem Jahr will Bethesda zudem die Erweiterungen **The Pit** und **Broken Steel** veröffentlichen. Erstere schickt Sie in die Ruinen von Pittsburgh, während **Broken Steel** die bisherige Levelgrenze auf 30 anhebt – ideal für Fans, die **Fallout 3** nach dem Ende der Haupthandlung weiterspielen möchten. DM

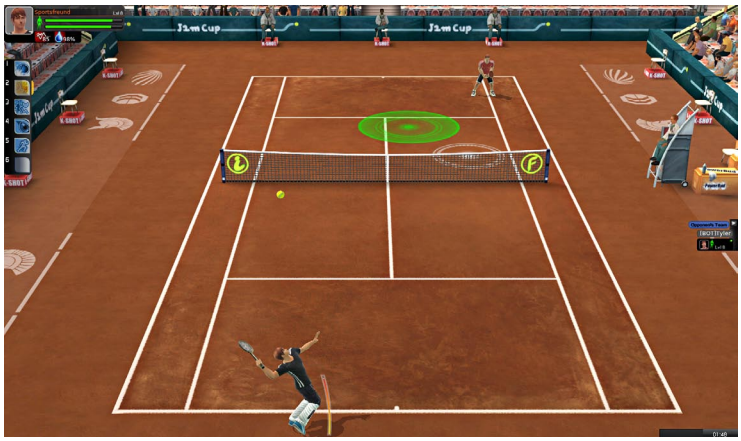
Ungewohnte Farben: In **Operation Anchorage** geht's frostig zu.

Empire of Sports

▸Angespielt ▸Genre **Online-Sportspiel** ▸Termin **2. Quartal 2009**
▸Hersteller **F4 / Infront** ▸Status **zu 90% fertig**
▸gamestar.de **Quicklink 5738** ▸Potenzial **Passabel**

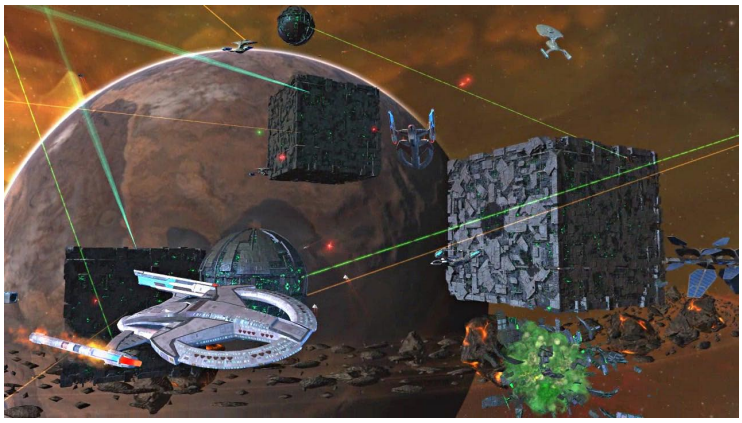
Ein sportliches Online-Rollenspiel – kann das funktionieren? Wir haben uns in den offenen Betatest gestürzt, um genau das herauszufinden.

Das Prinzip ist eigentlich simpel: Man nehme Sportsimulationen und kombiniere sie mit den bewährten Motivationsspritzen von **World of Warcraft** & Co. – Erfahrungspunkte sammeln, Ausrüstung verdienen, Spezialfähigkeiten lernen. In der Welt von **Empire of Sports** können Sie Fußball, Tennis und Basketball spielen, an Ski- und Bob-Rennen teilnehmen oder sich in diversen Leichtathletik-Disziplinen messen. Für Siege und abgeschlossene Trainingsmissionen gibt's Geld und Erfahrungspunkte. Mit jedem Levelaufstieg dürfen Sie neue Spezialfähigkeiten lernen, etwa einen Sprungaufschlag im Tennis oder einen kurzzeitigen Geschwindigkeitsschub fürs Skirennen. So weit, so motivierend – allerdings machen derzeit nur das taktisch erstaunlich anspruchsvolle Tennis und die kurzweiligen, wenn auch etwas tempoarmen Ski-Abfahrten wirklich Spaß. Die anderen vier Disziplinen enttäuschen. So steuern sich die Bobrennen viel zu schwammig, und die Leichtathletik-Wettbewerbe ermüden mit stupidem Tastendreschen. Der Fußball hat mit einer durchdachten Maus-Tastatur-Steuerung (ähnlich **Fifa 09**) zwar durchaus Potenzial, die Praxis nervt derzeit aber noch mit einer viel zu ungenauen Kollisionsabfrage und einer miesen Torhüter-KI. Auch das Bezahlmodell sollten die Entwickler noch mal überdenken: Derzeit ist **Empire of Sports** kostenlos, allerdings können Sie per Kreditkarte leistungsfördernde Boostpacks kaufen. Faires Balancing sieht anders aus. HK



Präzise Maussteuerung, umfangreiches Schlag-Repertoire: **Tennis** macht mit Abstand am meisten Spaß.

Wie in einem Online-Rollenspiel kaufen Sie in Läden neue Ausrüstung. Hier das örtliche **Ski-Fachgeschäft**.



Die effektreichen Weltraumkämpfe bestreiten Sie in einer frei drehbaren **Außenperspektive**.

Star Trek Online

▸Angeschaut ▸Genre **Online-Rollenspiel** ▸Termin **4. Quartal 2009**
▸Hersteller **Cryptic Studios** ▸Status **zu 60% fertig**
▸gamestar.de **Quicklink 5479** ▸Potenzial **–**

Kirk und Picard gehen in Rente und überlassen Ihnen die Brücke.

Weltwirtschaftskrise hin oder her, für Enterprise-Fans ist 2009 endlich Schluss mit den Entbehrungen. Im Mai macht der neue **Star Trek**-Film den Anfang, und wenn es nach dem Willen der **City of Heroes**-Entwickler geht, folgt zum Jahresende bereits das Online-Rollenspiel **Star Trek Online**. Darin herrscht rund 30 Jahre nach den Ereignissen des letzten Kinofilms **Nemesis** erneut Krieg zwischen der Föderation und den Klingonen. Sie entscheiden sich zu Spielbeginn für eine der bekannten Alien-Rassen oder erstellen mit dem Editor eine ganz neue Spezies. Fortan machen Sie sich als Raumschiffkapitän ans Entdecken und Kämpfen. Während Sie in den taktischen Weltraumschlachten Ihr gesamtes Schiff kommandieren, sind Sie auf den Planeten allein oder in kleinen Außenteams unterwegs. CHS

Still Life 2

▸Angeschaut ▸Genre **Adventure** ▸Termin **30.3.2009**
▸Hersteller **Gameco / Rondomedia** ▸Status **zu 90% fertig**
▸gamestar.de **Quicklink 5893** ▸Potenzial **–**

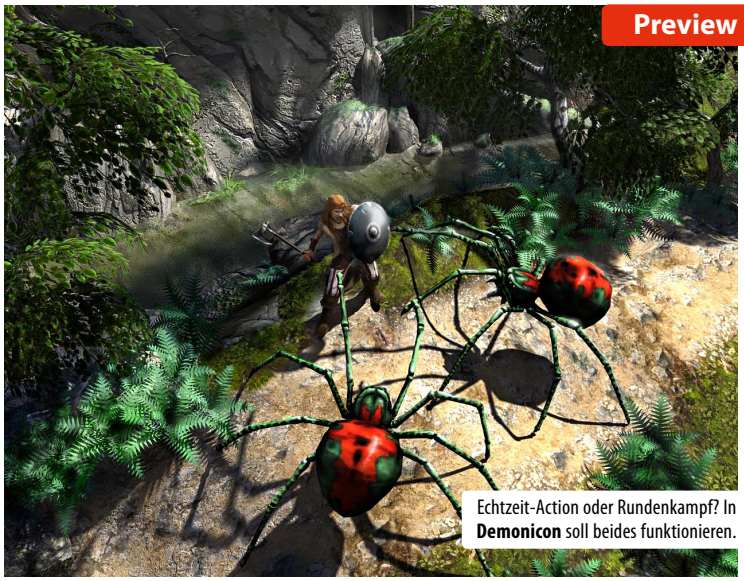
59 Punkte – für mehr hat es beim vier Jahre alten Vorgänger nicht gereicht. Ob Teil 2 besser wird?

Wie im ersten **Still Life** spielen Sie gleich zwei Figuren: die Vorgänger-Heldin Victoria McPherson sowie die in einem Herrenhaus von einem Killer festgehaltene Journalistin Paloma Hernandez. Ob Victorias Jagd nach dem »East Coast Torturer« irgendwas mit dem Verschwinden Palomas zu tun hat, sollen Sie in typischer Adventure-Manier herausfinden. Spannend klingt die Krimi-Handlung zwar allemal, aber das war beim Vorgänger auch schon so. Der krankte jedoch an verwirrenden Rätseln und unsympathischen Figuren. Dass es zu **Still Life 2** so kurz vor dem Erscheinungstermin nur Bilder aus Zwischensequenzen und keine weiteren Infos gibt, macht uns wenig Hoffnung auf Besserung. DM

In diesem **Herrenhaus** sucht Victoria nach einem Entführer.

Das Schwarze Auge Demonicon

▸ Angeschaut ▸ Genre Action-Rollenspiel ▸ Termin 2010
▸ Hersteller Silver Style / The Games Company ▸ Status zu 50% fertig
▸ gamestar.de Quicklink 5899 ▸ Potenzial –



Echtzeit-Action oder Rundenkampf? In **Demonicon** soll beides funktionieren.

Nach Radon Labs wagt sich ein weiteres deutsches Entwicklerstudio an ein DSA-Rollenspiel – und sagt so Diablo 3 den Kampf an.

Keine Party. In **Das Schwarze Auge: Demonicon** sind Sie allein unterwegs und klicken sich in **Diablo**-Manier durch die Fantasy-Welt Aventurien und unzählige Monsterhorden. Ein bloßer Abklatsch soll **Demonicon** trotzdem nicht werden, denn Silver Style will das komplexe **DSA**-Regelwerk in die Kämpfe integrieren. Wem klassische Hack&Slay-Orgien also zu hektisch sind, darf das Geschehen wie in **Drakensang** pausieren, in Ruhe Befehle erteilen und sich die Würfelergebnisse sogar in einer Konsole anzeigen lassen. So ganz allein müssen Sie die etwa 40 Stunden Spielzeit umfassende Kampagne trotzdem nicht meistern – die Entwickler planen einen Koop-Modus für bis zu acht Teilnehmer. Besonderen Wert legt Silver Style auf die Identifikation des Spielers mit dem eigenen Helden. Neben den **DSA**-typisch unzähligen Charakterwerten dürfen Sie zu Beginn auch das Äußere ihres Recken bis ins kleinste Detail individualisieren. Anschließend startet das Abenteuer in der Hafenstadt Perricum. Dort suchen Sie nach Ihrem Ziehvater, der von Baron Tassilo von Zynsweiler zu Unrecht des Mordes an einem Alchimisten angeklagt wurde. Im Verlauf schlägt die Intrige immer größere Wellen, und Sie müssen einen verschwundenen Magier, offenbar des Rätsels Lösung, irgendwo in den Trollzacken ausfindig machen.

Silver Style plant für jede Quest mehrere Lösungswege. Zudem sollen Sie wie in **Drakensang** ein eigenes Haus bekommen, das sie selbst einrichten dürfen. Bis wir den vielversprechenden Titel erstmals anspielen können, wird allerdings noch einige Zeit vergehen – **Demonicon** erscheint frühestens 2010. DM

Ähnlichkeiten zum **Grafikstil** von Diablo 3 sind laut Silver Style rein zufällig.

Klassenkampf: **Eine Jägerin** legt sich vor imposanter Kulisse mit einem Zauberer an.

Simon The Sorcerer 5

▸Angeschaut ▸Genre **Adventure** ▸Termin **26.3.2009**
▸Hersteller **Silver Style / The Games Company** ▸Status **zu 90% fertig**
▸gamestar.de **Quicklink 5900** ▸Potenzial **–**

In seinem nunmehr fünften Abenteuer verschlägt es den sarkastischen Zauberlehrling in die Karibik. Und ins Weltall.

Aliens kommen offenbar immer nur dann zur Erde, wenn sie Streit suchen – so auch in **Simon The Sorcerer 5**. Im neuesten Teil der Adventure-Reihe rücken die grünen Männchen mit dampfbetriebenen Raumschiffen an und bedrohen Simons Märchenwelt. Um die außerirdischen Eindringlinge wieder ins All zu befördern, klicken Sie den frechen Möchtegern-Harry-Potter wie gewohnt durch hübsche Landschaften, führen Gespräche und kombinieren Gegenstände. Laut dem Entwickler Silver Style dürfen Sie einige der Rätsel erstmals auf unterschiedliche Weise lösen, von »freundlich« bis »fies« – was das Spiel nach dem Ende sogar mit einer individuellen Psychoanalyse quittieren soll. Charakteristisch für die Serie treffen Sie im Verlauf auf jede Menge skurriler Figuren, etwa Transvestiten-Piraten (!) und Maulwurf-Agenten. Zudem gibt es ein Wiedersehen mit alten Bekannten wie Goldglöckchen oder dem Sumpfling. Auf seiner Anti-Alien-Mission erkundet Simon 24 handgemalte 2D-Gebiete, darunter die Karibik und das Weltall. Die Charaktere werden von der **Goin' Downtown**-Engine hingegen in dreidimensionaler Comic-Optik dargestellt. Ob das Adventure die Klasse seines gelungenen Vorgängers (GameStar-Wertung: 80 Punkte) erreicht, zeigt sich in Kürze – **Simon The Sorcerer 5** erscheint Ende März. DM

Wie gewohnt bewegt sich der **3D-Simon** durch handgemalte, zweidimensionale Hintergründe.

In der Karibik bekommt es der Zauberlehrling mit sexuell desorientierten **Piraten** zu tun.

Darkfall

▸Angeschaut ▸Genre **Online-Rollenspiel** ▸Termin **25. Februar 2009**
▸Hersteller **Aventurine** ▸Status **zu 95% fertig**
▸gamestar.de **Quicklink 5898** ▸Potenzial **–**

Den Schwerthieben des **Ritters** können Sie ausweichen.

Wie Second Life, nur mit Krieg: Die Spieler entwerfen eine eigene Online-Welt – und kämpfen dann darum.

Nicht verwechseln: Die beiden Teile der **Dark Fall**-Reihe waren grafisch angestaubte Grusel-Adventures, **Darkfall** hingegen wird ein grafisch angestaubtes Online-Rollenspiel. Dafür verspricht der Athener Entwickler Adventurine für sein Erstlingswerk originelle Neuerungen. Die wichtigste: In der Fantasy-Welt stellen die Spieler alle Gegenstände selbst her – von Waffen und Rüstungen über Schiffe für Seeschlachten (!) bis hin zu Häusern und ganzen Städten. Um die Eigenbau-Siedlungen sollen dann PvP-Gefechte zwischen Hunderten Rivalen toben. Durch geschickte Manöver weichen Sie darin Attacken und Geschossen aus; wer sein eigenes Ziel verfehlt, kann aber auch Verbündete treffen. Letzteres dürfte für Kontroversen sorgen, ebenso wie das Beutesystem: Falls Sie sterben, dürfen Ihnen Feindspieler wie in **Ultima Online** die Ausrüstung rauben. Das motiviert zum Überleben, birgt aber auch Frustpotenzial – wenngleich Sie sich flugs neue Waffen und Rüstungen schmieden können. Ob's funktioniert, wissen wir bald. **Darkfall** soll nämlich schon am 25. Februar starten. GR

The Wheelman

▸Angespielt ▸Genre **Rennspiel** ▸Termin **20. Februar 2009**
▸Hersteller **Tigon Studios / Midway** ▸Status **zu 95% fertig**
▸gamestar.de **Quicklink 5703** ▸Potenzial **Passabel**

Als Undercover-Cop und Fluchtwagenfahrer kämpft Vin Diesel in Barcelona gegen die Mafia.

Vor seinem zweiten Auftritt als raubeiniger Ausbruchsexperte Riddick schlüpft der US-Schauspieler Vin Diesel erst einmal ab Februar in die digitale Rolle des Fluchtwagenfahrers Milo Burik. Wie in der **Driver**-Serie erfahren Sie sich im Actionrennspiel **The Wheelman** das Vertrauen der Unterwelt, denn tatsächlich ist Burik ein Undercover-Cop und soll dem organisierten Verbrechen in Barcelona ein Ende bereiten. Die Probefahrt hinterließ dabei einen mäßigen Eindruck. Die ungenaue Fahrphysik ist schwammig und zu simpel, die Stadt wirkt generisch. Die Fähigkeiten, gegnerische Karren mit Spezialangriffen umher zu schubsen oder bei voller Fahrt das Auto zu wechseln, bleiben bemüht und aufgesetzt. CHS

Die **Verfolgungsjagden** mit den Cops sorgen für ordentlich Blechschaden.