



Battlestations Pacific

► **Angespielt** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **15. Mai 2009** ► Hersteller **Eidos Ungarn / Eidos**
 ► Status **zu 90% fertig** ► GameStar.de **Quicklink 5706** ► Potenzial **Gut**

Battlestations: Midway bekommt eine Fortsetzung. Allerdings ohne entscheidende Neuerungen.

Pearl Harbor liegt in Schutt und Asche, und Sie sind schuld. Schämen Sie sich denn überhaupt nicht? Hoffentlich nicht, denn in **Battlestations: Pacific** dürfen Sie

auch auf der Seite der Japaner in den Pazifikkrieg ziehen. Anstatt einen waghalsigen japanischen Piloten zu spielen, schlüpfen Sie in die Rolle von gleich mehreren waghalsigen japanischen Piloten, denn **Battlestations: Pacific** funktioniert ein bisschen wie die **Battlefield**-Serie: Sie ziehen als Front-

soldat in die Schlacht, und wenn der fällt, springen Sie einfach in den Körper eines Kameraden. In der Kampagne wechselt dabei auch mehrfach Ihr Auftrag: Beim Angriff auf Pearl Harbor sitzen wir zunächst im Cockpit eines Jägers und zerlegen amerikanische Flugzeuge, bevor sie starten können.

Dann steuern wir Jagdbomber, die ein Kriegsschiff unter Beschuss nehmen. Anschließend sitzen wir in einem Torpedobomber, um einen weiteren Kahn zu versenken. Beizeiten dürfen wir dabei unsere Mitstreiter auf einer taktischen Karte herumdirigieren und außerdem je nach Mission auch Schiffe und U-Boote kommandieren. Sein Potenzial entfaltet **Battlestations: Pacific** allerdings erst im Multiplayer-Modus, denn die Einzelspieler-Missionen wirken lieblos, die KI-Gegner einfältig. **FAB**



Nette Anspielung: Braid verbeugt sich vor Genre-Klassikern wie Super Mario und Donkey Kong.



Grün leuchtende Objekte wie die Plattform unten lassen sich von der Zeit nicht beeinflussen.

Braid

► **Angespielt** ► Genre **Knobelspiel** ► Termin **31.3.2009**
 ► Hersteller **Number None** ► Status **zu 95% fertig**
 ► GameStar.de **Quicklink 6023** ► Potenzial **Sehr gut**

Kein Kinderspiel, sondern dank seines raffinierten Konzepts ein Knobel-Juwel allererster Güte.

Die Prinzessin ist verschwunden. Während der schnauzbärtige Klempner Mario in einem solchen Fall auf Schildkröten und über Abgründe hüpfen würde, bedient sich Tim, der kleinwüchsige Held des für die Xbox 360 bereits erhältlichen Jump&Knoblers **Braid**, einer anderen Methode: Er manipuliert die Zeit. Wer nun glaubt, die Entwickler hätten nur bei **Prince of Persia** abgekupfert, sei eines Besseren belehrt. Zwar dürfen wir auch in **Braid** die Zeit zurückdrehen, das Spiel variiert das Prinzip aber in jeder der sechs 2D-Welten auf kreative Weise. So lassen sich zum Beispiel grün leuchtende Plattformen und Gegner nicht manipulieren, bewegen sich also auch dann normal weiter, wenn wir auf den Rückspul-

Knopf drücken. Später im Spiel trennt sich Tim auf Kommando von seinem Schatten, der – während wir die Zeit zurückdrehen – alle zuvor ausgeführten Aktionen vorwärts, also richtig herum erneut abspielt. Das Ziel: unerreichbar scheinende Puzzleteile einsammeln und damit die Tür zum nächsten Abschnitt öffnen. Dazu gilt es, die Zeit gezielt einzusetzen (was dank der eingängigen Steuerung gut von der Hand geht), im richtigen Moment Schalter umzulegen, Plattformen mithilfe der Rückspul-Funktion vor- oder zurückschweben oder schlüsseltragende Feinde in die eigenen Hände laufen zu lassen. Nicht selten müssen wir bei den ebenso durchdachten wie kreativen Rätseln um mehrere Ecken denken. Umso schöner ist der Aha-Moment, wenn wir nach einer halben Stunde Ratlosigkeit die Aufgabe schließlich meistern. **DM**

Age of Pirates 2

► **Angespielt** ► Genre **Rollenspiel** ► Termin **3. April 2009** ► Hersteller **Akella / Playlogic**
 ► Status **zu 95% fertig** ► GameStar.de **Quicklink 6065** ► Potenzial **Passabel**

Erobern Sie die Gewässer der Karibik als wagemutiger Pirat.



Ihre **Piratenflotte** besteht aus bis zu fünf Segelschiffen.

In Russland ist die Originalversion von **Age of Pirates 2: City of Abandoned Ships** bereits seit einigen Monaten erhältlich, doch für den europäischen Markt lässt der Publisher Playlogic den Mix aus Rollenspiel und Seeschlachtsimulator nochmals überarbeiten. Neben der Übersetzung entschlacken die Entwickler das Spiel um einige Optionen und wollen es dadurch etwas zugänglicher machen. Unsere spielbare Preview-Fassung hinterließ allerdings einen zwiespältigen Eindruck: Drei Helden, vier

zig Quest-Generatoren und zahllose Schiffe, Ausrüstungsgegenstände und Schätze sorgen zwar für Abwechslung in der frei befahrbaren Karibikwelt, doch die Technik ist hoffnungslos veraltet. Die Atmosphäre leidet unter dem Detailmangel und das grundsätzlich spannende Spielprinzip wirkt überfrachtet und dabei doch generisch. Angehende Seeräuber werden wohl wie beim Vorgänger viele Kompromisse machen müssen, denn **Age of Pirates 2** segelt der Zeit deutlich hinterher. **CHS**

Gobliiins 4

► **Angespielt** ► Genre **Adventure** ► Termin **6. April 2009** ► Hersteller **Société Pollene / Kalypso**
 ► Status **zu 95% fertig** ► GameStar.de **Quicklink 6072** ► Potenzial **Gut**

DVD
Video-Special

Eine der originellsten (und witzigsten!) Adventure-Serien kehrt im April auf den PC zurück.



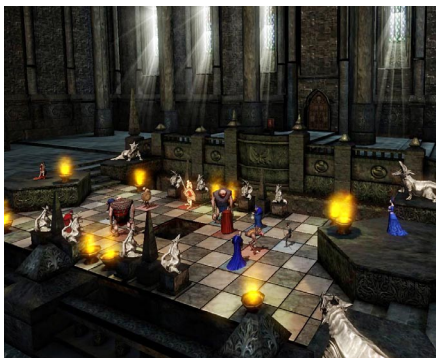
Witzige Animationen machen die schwache Grafik wett.

Schade, dass diese Kleinode kaum noch jemand kennt: Anfang der 90er Jahre erschienen die drei Episoden der **Gobliiins**-Reihe, die nicht nur vor einfallsreichen Rätseln strotzten, sondern vor allem durch großartige Slapstick-Animationen überraschten. Damals zeichnete die französische Firma Cocktail Vision verantwortlich. Nun sind es wiederum Franzosen, die der Reihe neues Leben einhauchen. Das Studio Société Pollene transportiert die drei Gobliiins Tchoup, Stucco und Perluis in 3D in die Gegenwart. Das sieht, geradeheraus gesagt, ziemlich schreck-

lich aus. Aber in unserer Preview-Version machten die zahlreichen, kreativen Slapstick-Animationen den altbackenen Look im Nu wett. Der Humor knüpft nahtlos an den Charme der Vorgänger an, was Veteranen wie Neueinsteiger gleichermaßen freuen dürfte. Dazu begegneten uns bei unserem Probe-spiel mit einer fast finalen Version durchweg eingängige Rätsel, in denen man die verschiedenen Fertigkeiten des cleveren Tchoup, des kräftigen Stucco und des magisch begabten Perluis sinnvoll kombinieren muss. **Gobliiins 4** erscheint bereits am 6. April. **CS**

Legio

► **Angeschaut** ► Genre **Rundentaktik** ► Termin **2. Quartal 2009** ► Hersteller **Mezmer Games**
 ► Status – ► GameStar.de **Quicklink 6064** ► Potenzial –



Erinnert auch optisch ans Schach: die Rundentaktik **Legio**.

In diesem Spiel gewinnt nicht der mit der dicksten Armee, sondern der mit der schlaueren Taktik.

Der kleine unabhängige Entwickler Mezmer Games arbeitet derzeit an einem interessanten Projekt: **Legio** heißt das Rundentaktik-Spiel, das in einem Fantasy-Szenario angesiedelt und vom Urvater des Genres inspiriert ist, nämlich von Schach. Eine Partie **Legio** soll stets über zwei Runden gehen. Die Kontrahenten treffen sich

zunächst mit gleicher Kampfstärke auf der Zugbrücke. Lediglich die Positionen (25) der Einheiten dürfen Sie auswählen. Ist der Kampf entschieden, geht's in die Burg des Verlierers. Dort folgt die entscheidende zweite Runde.

Legio sollen Sie gegen den PC, im Hotseat (zwei Spieler an einem Rechner), via Netzwerk und Internet spielen können. Ab dem zweiten Quartal 2009 will Mezmer Games den Titel verkaufen – für moderate 15 Euro. **PET**