

King Arthur

► **Angespielt** ► Genre **Strategiespiel** ► Termin **28. Januar 2010**
 ► Hersteller **Neocore / Ubisoft** ► Status **zu 85% fertig**
 ► GameStar.de **Quicklink 6598** ► Potenzial **Gut**

Total War meets Tafelrunde: King Arthur verbindet Strategie- und Rollenspiel-Elemente zu einer interessanten Mischung.

Die Gemeinsamkeiten von **King Arthur** und der **Total War**-Reihe sind nicht zu übersehen: Hier wie da tragen Sie Gefechte auf einem durchaus hübschen dreidimensionalen Schlachtfeld aus und versuchen die Stärken der unterschiedlichen Einheitentypen sowie das Terrain bestmöglich auszunutzen. Bei der Arthussage kommt allerdings noch ein starker Rollenspielaspekt hinzu.

Sie verfügen über Helden, die mit ihren magischen Fähigkeiten kriegsentscheidend sind. Dasselbe gilt für sogenannte »Victory Locations«, die Ihnen Siegpunkte bringen. Das Kämpfen in unserer Preview-Version geht schon recht gut von der Hand, allerdings treten bei den Texturen unschöne

Überschneidungen auf, und die Ausrichtung des Blickwinkels gestaltet sich etwas schwammig.

Die Rekrutierung Ihrer Recken findet auf der zweidimensionalen, rundenbasierten Kampagnenkarte statt. Hier erleben Sie die Geschichte, erweitern Ihr Reich, schmieden Allianzen und erledigen – wie es sich für eine »Rollenspiel-Schlachtsimulation« gehört – Quests, die Erfahrungspunkte und neue Fähigkeiten bringen. Ihre Entscheidungen treffen Sie dabei immer im Spannungsquadrat von gütiger Herrschaft, Tyrannei, Christentum und altem Weg. Eine Runde entspricht einer Jahreszeit, die sich unter anderem auf das Militär auswirkt. Im Winter ruhen sich Ihre Armeen im Lager aus und bewegen sich nicht von der Stelle, im Frühjahr gibt es neue Quests zu lösen. Folgerichtig erscheint auch **King Arthur** im Frühjahr, und zwar im kommenden. **SD**



Die **Kampagnenkarte** ist die Hauptbühne für die Rollenspiel-Elemente.



Das wird eng: Gegnerische Truppen preschen in Richtung unserer schlecht verteidigten Flanke.

Dark Void

► **Angespielt** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **22. Januar 2010**
 ► Hersteller **Airtight Games / Capcom** ► Status **zu 80% fertig**
 ► GameStar.de **Quicklink 5644** ► Potenzial **Gut**

Ein lässiger Pilot mit Jetpack, jede Menge Aliens samt hochentwickelter Technologie und ein mysteriöses »Nichts«: Wir haben eine Preview-Version von Capcoms Ballerei Dark Void angespielt.

Um das Bermudadreieck im westlichen Atlantik ranken

sich jede Menge mysteriöser Geschichten. Eine davon interpretiert der Entwickler Airtight Games auf seine ganz eigene Art: Als der Frachterpilot Will mit seiner alten Propellermaschine über den westlichen Atlantik fliegt, taucht vor ihm wie aus dem Nichts ein undefiniertes Flugobjekt auf.

Durch den Beinahezusammenstoß mit dem UFO verliert Will die Kontrolle über seinen alten Vogel und stürzt in die Tiefe – der packende Auftakt zum Actionspiel **Dark Void**.

Packend, das ist nicht nur die Intro-Sequenz, sondern das ganze Spiel. Jedenfalls das, was wir in der Preview-Version zu sehen bekamen. Neben rasanten Kämpfen in der Luft, bei denen sich die Steuerung als leicht schwammig erweist, und actionlastigen Feuergefechten am Boden steht **Dark Void** mit einem neuen Kampf-

system in den Startlöchern, dem »vertical combat«. Mithilfe eines Jetpacks springt Will an vorgegebenen Stellen Wände und Vorsprünge empor, verschanzt sich in der Vertikalen zwischen Hervorhebungen und Nischen vor herabprasselnden Laser- und Bleikugeln und verschrottet dabei unzählige außerirdische Roboter. Gefundene Bleispritzen kann Will bis zu drei Stufen aufrüsten und verleiht damit der Ballerei in **Dark Void** den nötigen Wumms. Am 22. Januar 2010 schon soll der Action-Shooter erscheinen. **JG**

DVD
Preview-Video



Auch im **Nahkampf** macht Will feindlichen Aliens den Garaus.



Mit **Minigeschütz und Jetpack** auf dem Rücken attackieren wir ein gegnerisches UFO.