Nach mehreren Treffern ist der feindliche **Kreuzer** dem Untergang geweiht.

Der realistische **Seegang** trägt zur großartigen Atmosphäre bei.

Silent Hunter 5

▸ **Angespielt** ▸ Genre **Action-Simulation** ▸ Termin **März 2010**
▸ Hersteller **Ubisoft** ▸ Status **zu 90% fertig**
▸ GameStar.de **Quicklink 6672** ▸ Potenzial **Sehr gut**

Tief Luft holen, Motoren aus, abtauchen und ausharren! Der fünfte Teil der U-Boot-Simulation ist demnächst zum Auslaufen bereit.

Bis zu den Knien stehen wir im eisig kalten Wasser. Einige Druckventile sind aufgeplatzt, das kalte Nass strömt herein. Mühsam waten wir zum Periskop und wagen einen Blick über die Wasseroberfläche. In **Silent Hunter 5** ist zwar das Meiste beim Alten geblieben, einiges – und dazu gehört das frei begebare U-Boot – hat sich weiter zum Positiven entwickelt. Kursänderungen auf der Karte lassen sich nun deutlich geschmeidiger einzeichnen, und Torpedo-Feintuning wird dank eines überarbeiteten und auf das Wichtigste reduzierten Interface leichter, aber nicht weniger anspruchsvoll. Atmosphärisch waren bereits die Vorgänger, **Silent Hunter 5** setzt mit einem grandiosen Mittendrin-Gefühl aber noch eins drauf. Als deutscher Kapitän des Zweiten Weltkrieges geht's ab März 2010 ins Mittelmeer und den Atlantik in den Kampf gegen die Alliierten. JG

Super Street Fighter 4

▸ **Angeschaut** ▸ Genre **Prügelspiel** ▸ Termin **2. Quartal 2010**
▸ Hersteller **Capcom** ▸ Status **zu 90% fertig**
▸ GameStar.de **Quicklink 6684** ▸ Potenzial **–**

Dee Jay kloppt das Urgestein E. Honda aus den Sumo-Latschen.

Weder Addon noch Gratis-Download, sondern ein eigenständiges Spiel zum Vollpreis. Der Kauf könnte sich trotzdem lohnen.

Fans der **Street Fighter**-Serie kennen das: Man nehme das alte Spiel, erweitere es um ein paar Kämpfer und schreibe das Wort »Super« vor den Titel. Nach **Street Fighter 2** (1991) bekommt nun auch das im letzten Sommer veröffentlichte **Street Fighter 4** diesen Vornamen. Der Entwickler Capcom gibt sich jedoch alle Mühe, **Super Street Fighter 4** auch Besitzern des Originals schmackhaft zu machen. So feiern unter anderem zwei alte Bekannte aus **Super Street Fighter 2** ihr Comeback: das dauergrinsende Kickboxer-Talent Dee Jay und der bullige Indianer T. Hawk. Für noch mehr Nostalgie sorgen die neuen alten »Special Stages«, in denen Sie unter Zeitdruck Autos und Holzfässer zerdeppern. Sechs weitere Haudegen sowie zusätzliche Manöver für die alte Besetzung erweitern den ohnehin schon großen Umfang, dürften aber eine besondere Herausforderung für die bislang brillante Spielbalance darstellen. Ebenfalls heikel: Der Online-Modus von **Street Fighter 4** ist laut Capcom nicht mit der Super-Variante kompatibel. DM

Max & the Magic Marker

▸ **Angespielt** ▸ Genre **Jump&Run** ▸ Termin **März 2010**
▸ Hersteller **Press Play / The Games Company** ▸ Status **zu 90% fertig**
▸ GameStar.de **Quicklink 5342** ▸ Potenzial **Gut**

Sie kommen an einer Stelle nicht weiter? Dann malen Sie sich die Lösung doch einfach selbst.

So etwas wünscht sich wohl jeder: Der kleine Max bekommt einen Stift geschenkt, durch dessen Magie Zeichnungen lebendig werden. Dummerweise gilt das auch für ein Monster, das Max' Fantasie sprichwörtlich entspringt und in der realen Welt nun sein Unwesen treibt. Sie sollen's in **Max & the Magic Marker** richten. Der Clou: Während Sie den jungen Helden mit der Tastatur durch 15 comicartige 2D-Landschaften lotsen, malen Sie mit der Maus direkt in der Spielgrafik Vorsprünge, Treppen und Rampen, um Max Felsen erklimmen oder Wassergräben überwinden zu lassen. Dabei spielt die Physik oft eine wichtige Rolle. Nur wer einen selbstgepinselten Klotz aus der richtigen Höhe auf eine Wippe fallen lässt, der katapultiert Max weit genug über Hindernisse. Beliebig lang drauflosmalen dürfen Sie allerdings nicht, denn die magische Tinte ist begrenzt. Der Schwierigkeitsgrad richtet sich trotzdem eher an Kinder und Knobeleinsteiger. Die dürfen sich im März auf ein sympathisch-kreatives Jump&Run der etwas anderen Art freuen. DM

Zu hoch? Egal, wir malen uns eine eigene **Treppe**.

Die Wii-Version von Max & the Magic Marker wurde mit dem European Innovative Games Award ausgezeichnet.