



Engel als Gegner? Wer Krieg an die Gurgel will, den rupft der ruppige Held ohne viel Federlesens. (Bild: Xbox 360)

Darksiders

► **Angeschaut** ► Genre **Action-Adventure** ► Termin **2. Quartal 2010**
 ► Hersteller **Vigil Games / THQ** ► Status **zu 90% fertig**
 ► GameStar.de Quicklink **6764** ► Potenzial –

Krieg, Krieg ist immer gleich. Ständig will er Engel und Dämonen umbringen. Denn so heißt der Schwertschwinger aus Darksiders eben: Krieg.

Für die Konsolen gibt's das cartoonig angehauchte Action-Adventure von THQ schon seit Januar, dort hat der clevere Mix aus Schwertgeschnitzel und Kletter-Schiebe-Schalter-Rätsel à la **Tomb Raider** reihenweise 80er-Wertungen kassiert. Dazu kommt eine Prise offene Welt, denn der apokalyptische Reiter Krieg kann zwischen den (recht linearen) Einzellevels frei wechseln, um mit neuer Ausrüstung neue Areale zugänglich zu machen. Und Ausrüstung gibt's genügend, vom Greifhaken bis zum Hottehüpfperd, das allerdings auf einer Flammenspur reitet und den liebevollen Namen »Ruin« trägt. **Darksiders** motiviert mit einem steten Strom solcher Belohnungen, die Kriegs Aktionspalette nach und nach zu einem ein-

druckvollen Arsenal erweitern. Aber warum macht der grimmige Mann mit dem großen Schwert eigentlich so ein Tohuwabohu? Nun, Himmel und Hölle haben sich den Krieg erklärt, nun hauen sich deren Legionen die Hucke voll. Krieg soll wieder Ordnung schaffen, aber natürlich ist längst nicht alles so, wie es scheint. Der Einsatz findet auf einer verwüsteten Erde statt, denn als erste Amtshandlung haben Engel und Dämonen die Menschheit ausgerottet. So rennt Krieg durch verfallene Großstadtschluchten, springt über morsche Autobahnbrücken oder knobelt sich durch einen verlassenen Bahnhof. Die Balance zwischen kurzweiligem Schwertschwingen gegen Dämonen-Kleinvieh, knifflig-ruhigen Rätselpassagen und taktischen Kämpfen gegen riesige Bossgegner hält **Darksiders** auf der Konsole ausgezeichnet. Fragt sich nur, wie THQ die gelungene Gamepad-Bedienung auf Maus und Tastatur umsetzt. **CS**



Später im Spiel bekommt Krieg sein **Pferd** zurück, das Flammenross Ruin. (Bild: PC)

Split/Second Velocity

► **Angespielt** ► Genre **Rennspiel** ► Termin **20.5.2010**
 ► Hersteller **Black Rock / Disney Interactive** ► Status **zu 90% fertig**
 ► GameStar.de Quicklink **6405** ► Potenzial **Sehr gut**

Split/Second: Velocity soll das Modern Warfare 2 der Rennspiele werden. In Sachen Kawumm-Faktor stimmt das sogar.

Der Vergleich mit Infinity Wards Shooter-Hit kommt von Jason Ried, einem der Designer bei Black Rock, den Machern von **Split/Second: Velocity**. Das neue Rennspiel nehme nämlich »dieselben gigantischen Ausmaße an«. Große Worte, zumal das Studio darüber hinaus nichts verrät, und das obwohl der spektakuläre Actionraser schon Mitte Mai erscheint. Wir konnten weder etwas über die Kampagne in Erfahrung bringen und wie sie sich spielt, noch welche Schauplätze, Rennmodi und Fahrzeuge zur Auswahl stehen. Auch über den Mehrspieler-Teil von **Split/Second** schweigt man sich aus. Haben

Black Rock und der Publisher Disney Interactive etwa Angst vor dem Konkurrenten **Blur**, der von Bizarre Creations, den Machern der konsolenexklusiven Hitserie **Project Gotham Racing**, entwickelt wird und nur eine Woche später erscheint? Nötig wär's nicht, denn erste Testrunden haben uns schon viel Spaß bereitet. Welcher Titel das Rennen macht, können Sie in Kürze im Heft und auf GameStar.de lesen. **DM**



Schick: Split/Second klebt sämtliche **Spielanzeigen** an den Heckspoiler Ihres Autos – so sehen Sie alles auf einen Blick.

Black Sails

► **Angeschaut** ► Genre **Adventure** ► Termin **22.4.2010**
 ► Hersteller **Deck13 / Astragon** ► Status **zu 95% fertig**
 ► GameStar.de Quicklink **6751** ► Potenzial –

Zwei junge Menschen, ein verlassenes Segelschiff, ein großes Rätsel: Deck13 macht in Grusel.

Deck13 (**Jack Keane**) arbeitet derzeit an einer düsteren Rätselerei. In **Black Sails: Das Geisterschiff** landet das Pärchen Anna und Lex auf einem Segelschiff. Niemand sonst scheint auf dem Kahn zu sein. Was ist passiert? Wie können die zwei wieder von dem Schiff verschwinden? Heldin

Anna trifft bald doch auf andere Gestalten, aber die entwirren das Rätsel vorerst nicht, im Gegenteil. Alles soll zunächst sogar noch mysteriöser werden. Dass Deck13 durchaus auch anders kann als lustig, hat das Entwicklerstudio schon mit **Venetica** bewiesen. Ob's allerdings auch mit einem richtig düsteren Szenario klappt, erfahren wir bereits am 22. April. Dann schon soll **Black Sails** in den Läden stehen. **PET**



Die junge Anna muss mit ihrem Freund Lex von einem **Geisterschiff** flüchten.