

Divinity 2 Flames of Vengeance

► **Angeschaut** ► Genre **Rollenspiel-Addon** ► Termin **20. August 2010**
 ► Hersteller **Larian Studios / Dtp** ► Status zu **90% fertig**
 ► GameStar.de **Quicklink 3938** ► Potenzial **Sehr gut**

Das humorvollste Rollenspiel 2009 bekommt ein Addon spendiert, das sich kein Stück ernst nimmt und dabei unverschämt viel Spielfreude weckt.

Ein Bauer, der Portraits seiner Schweine in Öl über sein heimisches Ehebett gehängt hat?



Mit dem **Sturmangriff** machen Sie aus einem Zombie ganz fix Hackfleisch.

Das ist nur einer von zahlreichen humorvollen Momenten in **Divinity 2**. Das Spiel mit dem Drachen wird am 20. August durch das Addon **Flames of Vengeance** bereichert. Wie in **Mass Effect 2** dürfen Sie Ihren Charakter aus dem Hauptspiel übernehmen oder neu starten. Ihr Abenteuer



In den Straßen von **Allerloth** begegnen Sie alten Bekannten wie diesem Goblin.

beginnt nach den Ereignissen von **Divinity 2** in der Stadt Allerloth. Stimmige Details schmücken das Stadtbild und transportieren den selbstironischen Charakter der Fantasy-Serie. An einem Ausrüstungsstand diskutieren zwei Wachen der Stadt minutenlang über das Pro und Contra von Waffen und Rüstungen, weil ihnen für beides das Gold fehlt – vor dem Hintergrund einer Stadtbelagerung durch Damian spart das Fantasy-Reich hier am falschen Ende. Die Entwickler haben einen stärkeren Schwerpunkt auf

Quests (über 30 neue) und den Ausbau des Helden gelegt, spricht auf die Rollenspiel-Elemente. Die Aufgaben beginnen meist simpel und blühen durch die Einführung von so interessanten wie absurden Spielcharakteren zu komplexen Missionsketten auf. Die Grafik wurde im Vergleich zu **Divinity 2** mit neuen Licht- und Partikeleffekten dezent aufgewertet, außerdem wirken die Animationen der Spielfiguren nun nicht mehr ganz so, als ob die Charaktere aus zwei Holzschablonen zusammengesetzt wären. **DA**

Fußball Manager 11

► **Angeschaut** ► Genre **Manager** ► Termin **Oktober 2010**
 ► Hersteller **Bright Future / EA Sports** ► Status zu **90% fertig**
 ► GameStar.de **Quicklink 6929** ► Potenzial –



Im neuen Taktikmenü können Sie erstmals **Laufwege** festlegen und zudem leichter individuelle Anweisungen geben.

Der zehnte Serienteil soll mehr Realismus bringen, vor allem bei Transfers, Taktiken und Talenten.

Bei einem Redaktionsbesuch präsentierte uns der Entwickler Bright Future den **Fußball Manager 11**, dessen Neuerungen auf drei Grundsäulen beruhen: Transfers, Taktik und Spielerstärken.

Der Transfermarkt wird logischer, unsinnige Wechsel à la »Arjen Robben geht nach Duisburg« sollen passé sein. Wunschkicker können Sie nun über die Medien beeinflussen, etwa indem Sie sie loben – das erleichtert spätere Vertragsverhandlungen. Das Taktikmenü hat Bright Future überarbeitet, sodass Sie Ihren Spielern komfortabler individuelle Anweisungen geben und nun sogar Laufwege zuweisen können. Die Spielerstärken sollen realistischer auf die echten Stars zugeschnitten sein, zudem gibt's den neuen Wert »Erfahrung«: Unerprobte Jungspunde bekommen einen Abzug auf ihre Talente, Veteranen einen Bonus. Wenn alles funktioniert und die Bugs Platzverbot bekommen, dürfte der **Fußball Manager 11** damit deutlich an Realismus gewinnen. **GR**

Fifa 2011

► **Angeschaut** ► Genre **Sportspiel** ► Termin **30. September 2010**
 ► Hersteller **Electronic Arts** ► Status zu **90% fertig**
 ► GameStar.de **Quicklink 6937** ► Potenzial –

Die PC-Version von **Fifa 2011** soll nach den schwachen Vorgängern nun endlich sowohl optisch als auch inhaltlich mit den Konsolenspielen gleichziehen.

Die dunklen Zeiten, in denen das **Fifa**-Vergnügen auf dem PC durch deutlich fortschrittlichere Konsolenversionen überschattet wurde, dürften mit **Fifa 2011** endlich wieder vorbei sein. Die Serie soll mit ihrem neuesten

Teil auf allen Plattformen grafisch und im Funktionsumfang identisch sein. In **Fifa 2011** bekommen die Spieler außerdem durch das neue Spielelement »Personality +« ihre eigene Persönlichkeit und zeigen individuelles Verhalten auf dem Platz. Die Spielanlagen wie etwa ihre Laufbereitschaft setzen sich dabei aus insgesamt 93 Attributen zusammen und sollen dabei exakt denen der realen Fußballspieler entsprechen. **DA**

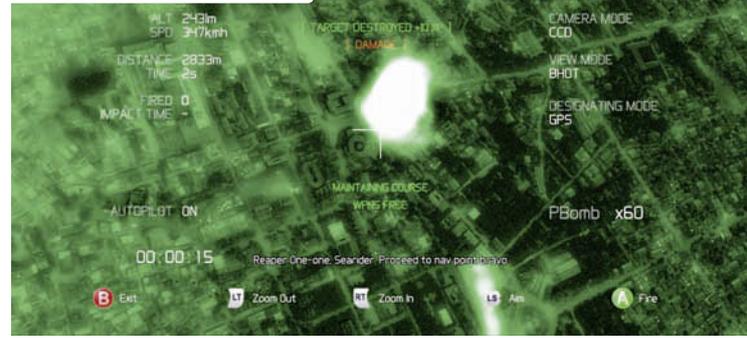


Mit **Fifa 2011** zieht der PC wieder mit den Konsolenfassungen gleich.

Die **Landschaften** werden wie im Vorgänger mithilfe der GeoEye-Technologie erstellt.



In manchen Missionen müssen Sie Raketen aktiv in **Ziele** lenken.



Tom Clancy's H.A.W.X. 2

► **Angeschaut** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **4. Quartal 2010** ► Hersteller **Ubisoft Bucharest / Ubisoft**
 ► Status – ► GameStar.de **Quicklink 6934** ► Potenzial –

Wieder geht's mit Tom Clancy in die Lüfte. Im zweiten Teil der Kampfflug-Action dürfen wir endlich auch starten und landen.

Simulationsfans waren bei **H.A.W.X.** (GameStar-Wertung: 70 Punkte) grundlegend falsch. Das Spiel rund um amerikanische Elite-Jetpiloten bot

schnellen, unkomplizierten Ballerspaß in schwindelerregenden Höhen, mit einigen Macken. **H.A.W.X. 2** wird ebenfalls keine Simulation, die Flugzeuge liegen noch immer bombensicher in der Luft. Allerdings will der Titel im Vergleich zum Vorgänger doch mehr Abwechslung und spielerische Tiefe bieten. Das beginnt

schon damit, dass wir in einigen Missionen selbst starten und landen müssen. Sogar von beziehungsweise auf einem Flugzeugträger. Bei Nacht! Nachteinsätze haben wir zwar auch schon im ersten Teil absolviert, aber Start und Landung sind neu. Neu sind auch die Tankmanöver in der Luft. Im ersten **H.A.W.X.** war der Treib-

stoff Ihres Flugzeugs nicht mal ansatzweise ein Thema.

Für Ego-Shooter-Kenner gibt's zudem eine Art Déjà-vu: Gelegentlich müssen Sie Raketen aktiv in Ziele lenken, in einer Mission sogar in schwarz-grün, weil im Fins-teren durch ein Nachtsichtgerät betrachtet. Das erinnert sehr an die Mission »Tod von oben« aus dem ersten **Modern Warfare**. Ob **H.A.W.X. 2** mit diesen Neuerungen eine bessere Wertung als 70 Punkte erfliegen kann, erfahren Sie im 4. Quartal des Jahres. Dann soll der Titel erscheinen. **PET**



Wir schicken unsere **Mitstreiter** nach vorn und halten uns im Hintergrund.

Mytheon

► **Angespielt** ► Genre **Online-Rollenspiel** ► Termin **3. Quartal 2010**
 ► Hersteller **Petroglyph / Gamigo** ► Status **zu 90% fertig**
 ► GameStar.de **Quicklink 6932** ► Potenzial **Gut**

Hübsch, online und umsonst: Das Action-Rollenspiel garniert die übliche Prügelei mit interessanten taktischen Elementen.

Mord und Totschlag in der griechischen Mythologie. Im kostenlosen Online-Rollenspiel **Mytheon** von Petroglyph (**Star Wars: Empire at War**) liefern Sie sich als eine von drei Klassen Kämpfe mit allerlei Ungeheuern, sammeln Gorgonenblut oder le-

gen sich mit der nächsten Hydra an. Allerdings beschränken Sie sich nicht auf stumpfes Draufhauen, sondern beschwören für kurze Zeit Mitstreiter. Diese warten im »Kartendeck« darauf, dass sie in die Schnellauswahlleiste gelangen, wo der Held sie dann auswählen kann. So spielt sowohl der Zufall als auch Ihr taktisches Geschick eine Rolle. Das können Sie noch in diesem Quartal auf die Probe stellen. **SD**

Die Gilde 2 Renaissance

► **Angespielt** ► Genre **Aufbauspiel-Addon** ► Termin **3. Quartal 2010**
 ► Hersteller **Runeforge / Jowood** ► Status **zu 90% fertig**
 ► GameStar.de **Quicklink 6937** ► Potenzial –

Renaissance bedeutet Wiedergeburt. Die zuletzt schwächelnde Aufbauspiel-Serie könnte tatsächlich eine vertragen.

Der Aufschwung muss her! Während das erste **Die Gilde 2**-Addon **Seeräuber der Hanse** von uns 70 Punkte erhielt, waren es beim Nachfolger **Venedig** nur noch 61. Da der **Gilde**-Entwickler 4Head Games seit Langem pleite ist, bastelt ein Fan-Team namens Runeforge weiter am Spiel, von dem auch der jüngste Patch 2.2 stammt. Die Community-Truppe steht kurz vor der Vollendung eines Erweiterungspakets namens **Renaissance**, das der Publisher Jowood offiziell veröffentlichen wird. Die Neuerungen in **Renaissance**: neun zusätzliche Berufe, etwa der des Totengräbers und des Söldners, eine

Handvoll Szenarien und Karten (bis zu viermal größer als im Hauptspiel) sowie zusätzliche Gebäude. Zudem fehlt das Team am Titelsystem. So benötigen Sie künftig beim Adel zwingend einen guten Ruf, um im Rang aufzusteigen. Das soll Serienkennern zusätzlich zu knabbern geben. Ob **Die Gilde 2** dadurch tatsächlich eine Renaissance erlebt, erfahren wir in Kürze; die Erweiterung soll im Herbst erscheinen. **DM**



Das Addon **Renaissance** schickt Sie ins **14. Jahrhundert**.