

STRATEGIE



Wer auf einer riesigen Messe wie der E3 alle Strategiespiele sehen will (sofern das überhaupt möglich ist), sollte auch strategisch vorgehen, eine optimale Route durch die Hallen austüfeln und dabei möglichst ein paar Stopps für Geheimtipps und Neuentdeckungen einplanen.

Erste Erkenntnis unserer Strategie-Bestandsaufnahme: Innovationen sind selten. Außer **Spore** setzen alle Titel auf bewährte Elemente und trauen sich bestenfalls in Einzelaspekten wie Einheitenmasse (**Supreme Commander**) oder Multiplayer-Modi (**World in Conflict**) etwas Neues. Immerhin scheint sich das arg ausgelutschte Weltkriegsszenario langsam totzulaufen, von den »großen« Spielen der Messe schickt Sie lediglich **Company of Heroes** in diesen Krieg. Dafür feiert ein anderes Thema eine Renaissance: gleich drei Titel simulieren das alte Rom (**Civ City Rom**, **Caesar 4**, **Die Römer**). Da lacht der Altphilologe: Die Römer lässt sich sogar komplett auf Latein spielen, den Test zum Auftitel gibt's schon in der nächsten Ausgabe.

Mini-Trend im Strategiegenre: Immer öfter bauen die Entwickler Actionelemente ein. Bogenschießen in **Rise & Fall** (erwarten wir nächsten Monat zum Test), Ballereien in **Field Ops** oder Schwertkämpfe in der Messe-Überraschung **Overlord** – Ihr Geschick ist gefordert. Und noch ein Trend: Strategiekarten. Die sind allerdings mal mehr (**Medieval 2**), mal weniger (**Sudden Strike 3**) sinnvoll. Kompletztot ist mittlerweile die 2D-Grafik, selbst optisch eher schlichte Titel wie **Europa Universalis 3** oder **Heroes of the Annihilated Empires** (von den **Stalker**-Machern GSC Gameworld) benutzen eine 3D-Engine. Was das außer höheren Hardwareanforderungen bringen soll, sei dahingestellt. Fazit unseres E3-Feldzuges: Massig vielversprechende Titel, doch für das nächste Jahr sind Innovationen fällig. **MS**

Mini-Trend im Strategiegenre: Immer öfter bauen die Entwickler Actionelemente ein. Bogenschießen in **Rise & Fall** (erwarten wir nächsten Monat zum Test), Ballereien in **Field Ops** oder Schwertkämpfe in der Messe-Überraschung **Overlord** – Ihr Geschick ist gefordert. Und noch ein Trend: Strategiekarten. Die sind allerdings mal mehr (**Medieval 2**), mal weniger (**Sudden Strike 3**) sinnvoll. Kompletztot ist mittlerweile die 2D-Grafik, selbst optisch eher schlichte Titel wie **Europa Universalis 3** oder **Heroes of the Annihilated Empires** (von den **Stalker**-Machern GSC Gameworld) benutzen eine 3D-Engine. Was das außer höheren Hardwareanforderungen bringen soll, sei dahingestellt. Fazit unseres E3-Feldzuges: Massig vielversprechende Titel, doch für das nächste Jahr sind Innovationen fällig. **MS**

NEU Auf der E3 2006 erstmals gezeigt oder spielbar **S.XX** Preview im Heft auf Seite XX

Video auf DVD **Exxx** Webcode für weitere Infos, eingeben auf www.gamestar.de



1. MEDIEVAL 2



Darum geht's: Komplexe Rundenstrategie auf einer Mittelalter-Karte mit Eroberung, Diplomatie und Wirtschaft. Schlachten zwischen Armeen finden in Echtzeit und ausgezeichneter 3D-Grafik statt. Ziel ist die Herrschaft über das Europa des Mittelalters, als Extra kommt später die Entdeckung Amerikas dazu – zum richtigen Zeitpunkt dürfen Sie Truppen rüberschaffen und versuchen, das Aztekenreich zu unterwerfen.



Das ist neu: Die Prinzessinnen aus **Medieval** sind zurück, unabhängige Charaktere, die Sie über Karte schicken und auf feindliche Kommandeure ansetzen. Bislang unbekannt waren außerdem die Händler. Die können strategische Ressourcen besetzen und für Geldnachschub sorgen; sogar eine Art Handelskrieg ohne Truppeneinsatz soll möglich sein. **E106**

PROGNOSE: Da kann fast nichts mehr schief gehen. Creative Assembly hat bislang bei jedem Total-War-Teil (Medieval, Shogun, Rome) eine Steigerung geschafft, das kriegen die Jungs auch diesmal hin. Die Grafik der Schlachten ist schon jetzt toll, die Neuerungen scheinen sinnvoll, die Diplomatie wird aufgewertet – wir glauben fest an den Titel!

Entwickler: **Creative Assembly**

Termin: **4. Quartal 2006**

2. SPORE



Darum geht's: Das Leben in allen Formen und Farben. Sie beginnen mit einem Einzeller in der Ursuppe, erobern erst mit Ihrem Stamm Länder und schließlich das Weltall. Das alles passiert in ebenso knuddeliger wie witziger Optik, wie vom Designer Will Wright (**Die Sims**) gewohnt.



Das ist neu: So ziemlich alles! Im Baukasten basteln Sie völlig frei Ihre Lieblingskreatur, in jeder der sechs Evolutionsstufen gibt es massenhaft Freiraum zum experimentieren. Ob Sie die Bewohner eines fremden Planeten mit einem Feuerwerk beeindrucken oder lieber per Nuklearschlag deren Zivilisation einebnen – Ihre Wahl. Der Clou ist die geplante Internet-Komponente: **Spore** vernetzt die Welten aller Spieler zu einer riesigen Galaxie, die Sie erkunden können. Klingt abgehoen? Schauen Sie sich unser Video auf DVD an, um einen Vorgeschmack zu bekommen. **E146**

PROGNOSE: Letztes Jahr gab es nur vollmundige Versprechungen und ein paar nichtssagende Grafikdemos, diesmal wurde Will Wright konkreter. Vor allem die Szenen auf fremden Planeten sorgten während seiner Präsentation für Gelächter und Erstaunen. Wenn alles klappt, steht mit Spore das innovativste Spiel der letzten Jahre ins Haus.

Entwickler: **Maxis**

Termin: **1. Quartal 2007**

3. MARK OF CHAOS

Darum geht's: **Warhammer: Mark of Chaos** ist Fantasy-Echtzeit-Taktik mit Kampagnen-Weltkarte und ohne Basisbau. Sie übernehmen die Armeen des Imperiums oder des Chaos, verschieben rundenweise Ihre Truppen, bauen Festungen aus, verstärken sich in befreundeten Siedlungen und schlagen Echtzeit-Schlachten, wenn Ihre Regimenter auf den Feind treffen. Zentral sind die Helden; die können rollenspielmäßig aufgebaut werden, mit Ausrüstung, Erfahrungspunkten und Spezialfertigkeiten.

Das ist neu: Wenn sich zwei Helden treffen, kann einer den anderen zum Duell fordern. In diese Kämpfe darf der Rest der Truppen nicht eingreifen, sie werden bis zum Tode ausgefochten. Wohl dem, der die speziellen Duell-Fähigkeiten seines Recken (oder Dämonen) gut ausgebaut hat. **E84**



PROGNOSE: Was bislang von der Spielmechanik zu sehen ist, erscheint grundsollide, wenn auch nicht bahnbrechend. Die tolle Optik und die ausgefeilte Warhammer-Welt versprechen aber einen Atmosphäre-Knüller. Erfahrung haben die ungarischen Entwickler ja schon mit Armies of Exigo gesammelt. Wir rechnen mit einem sehr guten Spiel, nicht nur für Fans.

Entwickler: **Black Hole**

Termin: **4. Quartal 2006**

COMPANY OF HEROES



Darum geht's: Es ist Weltkrieg. Sie steuern Soldaten. Okay. Aber: Ihre Jungs agieren in **Company of Heroes** in Gruppen, verhalten sich intelligent und gewinnen an Erfahrung, die sie von Mission zu Mission mitnehmen. Basisbau rückt stark in den Hintergrund, der Fokus liegt auf taktischen Manövern und dem Erobern und Halten von Flaggenpunkten.

Das ist neu: **Company of Heroes** war eine der Strategie-Überraschungen der letztjährigen E3. Dieses Jahr sah's immer noch gut aus und war spielbar – was manchen Messebesucher in arge Verwirrung stürzte, denn ohne Anleitung hat man in der komplexen Spielmechanik keine Chance. War einer der Designer an der Maus, entfalten sie sich auf dem Monitor intensive Taktik-Gefechte. **E103**



PROGNOSE Hoffentlich ist das Tutorial gut! **Company of Heroes** fordert erfahrene Strategen, die dürften auf ihre Kosten kommen. Die Möglichkeiten sind beeindruckend, die Präsentation erste Sahnne. Unsere Lieblings-Strategie: Mit der Artillerie Marktplätze umpflügen, die Krater als Deckung für die Infanterie nutzen.

Entwickler: **Relic**

Termin: **3. Quartal 2006**

ANNO 1701



S.52 **Darum geht's:** Deutschlands beliebtes Aufbauspiel kehrt im 3D-Gewand zurück. Sie besiedeln Inseln, errichten komplexe Produktionsketten, handeln und kämpfen mit Piraten und Computergegnern.

Das ist neu: Die hübschen Inselwelten bekommen viel mehr Leben, sprich Animationen eingehaucht. Computergegner heißen nicht mehr »Grün« und »Rot«, sondern Hendrik Jorgensen oder Fürst Igor und haben jeweils einen individuellen Spielstil. **E122**



PROGNOSE Darum wird's ein Hit: Alles, was im Vorgänger nicht funktionierte (Kampagne, Waren als Einnahmequelle, Gebäudeausrichtung), fliegt raus – alles, was toll war (Endlosspiel, Forschungssystem, Atmosphäre), wird logisch ausgebaut. Und Related Designs hat bis jetzt immer gute Spiele abgeliefert.

Entwickler: **Related Designs**

Termin: **Oktober 2006**

C&C TIBERIUM WARS



NEU **Darum geht's:** Klassische Echtzeit-Strategie mit Basisbau und Ressourcensammeln im ebenso klassischen C&C-Universum: GDI und Nod balgen sich wie gehabt um Tiberium.

Das ist neu: Eine dritte, noch unbekanntete Partei tritt auf Schlachtfeld, wir tippen auf Tiberium-gierige Aliens. Abgesehen davon bleibt alles beim Alten: Orca-Flieger, Mammut-Panzer, Kane ist wohl immer noch nicht tot. **E123**



PROGNOSE Außer ein paar Orcas und Mammuts zeigt EA derzeit kaum etwas. Sicher, die Grafik ist nett (aufgebohrtes Schlacht um Mittelmeer 2), mit **World in Conflict** kann sie aber voraussichtlich nicht mithalten. Spielerisch dürfen wir wohl nicht viel Neues erwarten, vermutlich aber die Rückkehr von Kane.

Entwickler: **EA Los Angeles**

Termin: **4. Quartal 2007**

CAESAR 4



NEU **Darum geht's:** Im alten Rom ziehen Sie als Statthalter für Kaiser Caesar antike Städte hoch. Dabei kümmern Sie sich um sanitäre Einrichtungen, Straßen, Bildung, Unterhaltung, Nahrungsversorgung usw. Militär gibt's zwar auch, doch das ist mit wenigen Truppentypen und minimalen Befehlsmöglichkeiten unwichtig. Kurz: Wer die alten Impressions-Aufbauspiele **Caesar 3** oder **Pharao** kennt, weiß Bescheid.

Das ist neu: Außer der tatsächlich sehr hübschen 3D-Grafik: nichts. Denn nach dem verkorksten **Kinder des Nils** wagt Entwickler Tilted Mill nun keine Experimente mehr und kopiert schlicht die alten 2D-Titel der mittlerweile geschlossenen Impressions-Studios. Gut so, deren ausgefeiltes Spielprinzip funktioniert auch heute noch. Halt, eine Mini-Änderung gibt es doch: Während früher Händler Waren geliefert haben, müssen nun die Bewohner selbst zu den Läden gehen. **E121**



PROGNOSE Das vielfach erprobte Spielprinzip wird wieder erstklassig funktionieren, keine Frage. Und mit der hübscheren Optik macht der Aufbau sicher noch mehr Spaß als früher.

Entwickler: **Tilted Mill** Termin: **4. Quartal 2006**

WORLD IN CONFLICT



NEU **Darum geht's:** Die Russen kommen! Eigentlich sind sie sogar schon da und haben Teile der USA erobert. Als amerikanischer Feldherr schlagen Sie den Feind zurück. Basisbau gibt's dabei voraussichtlich nicht – Verstärkung bekommen Sie ähnlich wie bei **Sudden Strike** nach und nach.

Das ist neu: Das Multiplayer-Konzept: Zwei Mannschaften treten gegeneinander an, jeder Spieler be-

fehligt eine eigene Teilstreitkraft, zum Beispiel Luftwaffe oder Panzertruppe. Die Teams müssen wie in **Battlefield 2** Flaggenpunkte erobern und halten. **E126**



PROGNOSE Über den Singleplayer-Modus hält sich Massive bedeckt, der Mehrspielerpart verspricht aber fantastisch zu werden: schnelle Gefechte in atemberaubender Optik!

Entwickler: **Massive** Termin: **2. Quartal 2007**



CIV CITY ROM



Darum geht's: Im Aufbau-
spiel **Civ City Rom** errichten
Sie eine florierende römische
Metropole. Doch das Entwick-
ler-Duo Firefly (**Stronghold 2**) und Firaxis
(**Civilization 4**) poliert das antike Prinzip
mit **Civilization**-Anleihen auf.

Das ist neu: Im Grunde sorgen Sie wie schon im Genre-Urahn
Caesar für das Wohl der Bürger, indem Sie Waren produzieren.
In **Civ City Rom** spielt allerdings auch die Zufriedenheit der
Einwohner eine besonders große Rolle. Wenn sie unglücklich
sind, verlassen die Römer Ihre Stadt. Also errichten Sie Tempel,
verschönern die Siedlung, sorgen für ein kulturelles Angebot.
Zudem geht jeder Einwohner einem individuellen Tagesablauf
nach und kauft beispielsweise nach Feierabend Waren ein –
das belebt die – grob texturierte – Spielwelt. Hinzu kommen
sinnvolle **Civilization**-Elemente wie Forschung und Straßen-
bau auf einer Weltkarte. **E104**

PROGNOSE Trotz angestaubter Technik entfaltet **Civ City Rom** eine
Menge Spielwitz. Das liegt am originellen Zufriedenheitssystem,
das den Titel vom Städtebau-Einheitsbrei abhebt.
Entwickler: **Firaxis** Termin: **4. Quartal 2006**

OVERLORD

NEU **Darum geht's:** Ganz allein
soll der Held der Action-
Strategiemixtur **Overlord**
sieben böse Krieger auf-
halten. Ganz allein? Nein,
denn ihm stehen ebenso witzige wie
kampfstärke Goblins zur Seite.

Das ist neu: Das Spielprinzip erinnert
an den Gamecube-Klassiker **Pikmin**.
Statt knuffiger Blümchenoptik gibt's
jedoch schmutzige Fantasywelten und
viel schwarzen Humor. Durch bunte
Vulkane färben Sie die vorher be-
schworenen Goblins ein, um sie dann
auf die Feinde zu hetzen. Grüne Vie-
cher etwa vergiften den Gegner, rote
schleudern Feuerbälle. Deshalb ist
Overlord eher ein Taktikspiel, auch
wenn der Held manchmal selber das
Schwert schwingt. Zum Beispiel, wenn ein Geiger mit seiner Musik die Goblins

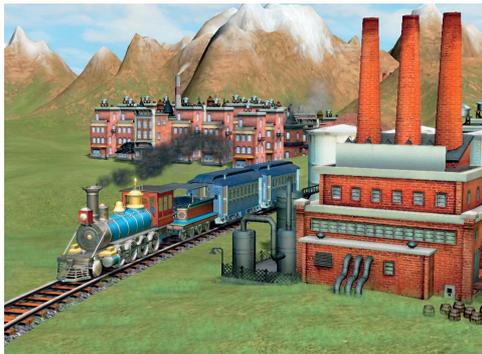


von Kämpfen abhält. Dann hauen Sie selbst den Musiker
platt, und die Unterlinge metzeln den Rest einer Festgesell-
schaft, um danach das Bier auf den Tischen auszusaufen.
Immer wieder gibt's kleinere Rätsel; so müssen Sie zum
Beispiel mit Feuergoblins ein Sonnenblumenfeld abfackeln,
um darin versteckte Schätze aufzuspüren. Außerdem sam-
meln die Gefolgsleute Gegenstände ein, aus denen sie neue
Ausrüstung für ihren **Overlord** basteln. Apropos: Waffen,
Rüstungen und Helme gefallener Gegner zieht die meist ir-
re kichernde Armee selbstständig an. Bei kaum einem an-
deren Spiel auf der Messe haben wir so viel gelacht. Schau-
en Sie unbedingt den E3-Check auf unserer DVD an, in dem
unter anderem **Overlord** vorgestellt wird. **E184**

PROGNOSE Was für ein Spaß! Wer sich vom Spielprinzip nicht
abschrecken lässt, bekommt eine Mischung aus **Pikmin** und
Fable mit einem leichten Monty-Python-Beigeschmack.
Entwickler: **Codemasters** Termin: **Juni 2007**

SID MEIER'S RAILROADS!

NEU **Darum geht's:** Anstatt zu versuchen, eine relativ
realistische Wirtschaftssimulation im Stil des letz-



ten **Railroad Tycoon** zu erschaffen, setzen Sid Meier und sei-
ne Leute voll auf Modelleisenbahn-Flair. Sid sagt: »Die Leute
wollen Züge sehen, der Star ist die Lok!« Zwar gibt es weiter-
hin ein ausgefeiltes Marktsystem und Wirtschaftsschlachten
gegen KI- oder Menschenkonkurrenz, der Schwerpunkt liegt
aber auf einem Sandkasten-Modus, bei dem Sie einfach in
aller Ruhe eine schöne Eisenbahn-Landschaft bauen. Dazu
gibt es einen mächtigen Editor, mit dem das Erstellen eigener
Karten und sogar eigener Züge leicht klappen soll.

Das ist neu: Angenehm simpel geht das Legen neuer Streck-
cken, die lassen sich einfach grob mit der Maus ziehen, das
Anpassen an die Landschaft übernimmt die Engine. Automatik-
funktionen helfen im Wirtschaftsteil. **E107**

PROGNOSE Der Titel ist schwer zu beurteilen, da die Entwickler
vom »richtigen« Ablauf nichts gezeigt haben. Als Modelleisen-
bahn-Baukasten funktioniert es aber trotz mauer Optik gut.
Entwickler: **Firaxis** Termin: **3. Quartal 2006**

VERZWEIFELTE WEIBER

Stellen Sie sich vor, Sie hätten eine Spielereizung – etwa für eine er-
folgreiche Fernsehserie – aber keine Ahnung, wie Sie die auf PC
oder Konsole bringen sollen. Was tun? Sie schauen in die Verkaufs-
charts, sehen dort seit Jahren **Die Sims** auf dem ersten Platz und
beschließen: »Genial, so ein Sims-Ding mache ich auch!« Letztes
Jahr war **Playboy: The Mansion** das Resultat einer solchen Ver-
wurstung, ab Herbst 2006 trifft es die **Desperate Housewives**. Mit
den Damen aus der Serie stehen Sie in den Häusern der Wisteria
Lane und unterhalten sich, um die Story weiterzubringen. Klingt
für Fans der Vorlage ganz gut, doch Minispiele wie Zwiebelschnei-
den haben uns die Tränen in die Augen getrieben. **E143**



PARAWORLD



Darum geht's: Echtzeit-Strategie mit Sauriern. Drei Völker. Pa-
rallelwelt. Historische Persönlichkeiten kämpfen mit. Starke
Rollenspiel-Elemente (Verbessern und Befördern der eigenen
Einheiten mit Erfahrungspunkten). Großartige Grafik.

Das ist neu: **Paraworld** setzt, neben einer mit gut 30 Stunden
großzügigen Solokampagne, voll auf Multiplayer und soll ein
Spiel für den E-Sport werden. Drei Modi gibt es: Deathmatch,
Defender (hier muss ein Gebiet gehalten werden) und Domi-
nation (Erobern von Flaggenpunkten). Vor dem Start kauft man
sich mit einem Punktekonto seine Einheiten zusammen. So
können Sie beispielsweise gegen einen defensiv ausgerichte-
ten Gegner viele Arbeiter kaufen, um schneller zu bauen, oder
voll auf Kämpfer setzen. Klingt raffiniert. In einem der näch-
sten Hefte gibt's dazu mehr Infos. **E106**

PROGNOSE Zum einen lockt die Präsentation, zum anderen
hübsche Ideen. **Paraworld** könnte Multiplayer-Maßstäbe set-
zen. Mal sehen, wie das Team die guten Einfälle einbaut.
Entwickler: **SEK Ost** Termin: **4. Quartal 2006**

SUPREME COMMANDER

S.80 Darum geht's: Masse, in **Supreme Commander** geht es um Masse. So viele Einheiten haben wir schon lange nicht mehr auf einem Schlachtfeld gesehen. Bis zu 500 pro Seite sollen es sein. Die wuseln auf der Übersichtskarte als Unmengen von blauen Quadraten, Dreiecken und Punkten herum. Dann zoomen wir stufenlos heran, bis wir den Infanteristen auf die Helme schauen. In Bodennähe scheppert es ohne Unterlass, Explosionen legen Baumreihen fächerförmig um.



Das ist neu: An sich kennen wir diese Ausmaße schon aus **Total Annihilation** (1998). Kein Wunder, steckt ja auch Chris Taylor hinter beiden Spielen. »Vergiss Stein-Schere-Papier«, sagt der. **Supreme Commander** berechnet jeden Schuss physikalisch korrekt. Die Grafik wirkt comichaft, aber exzellent animiert. Sie sollten die Atomschläge sehen! **E105**



PROGNOSE Wie behält man die Kontrolle über so viele Einheiten? Chris Taylors Kollege schafft's jedenfalls beim Vorspielen. Und brennt Mega-Schlachten ab, bei denen unser Mund aufklappt. Taktik? Naja, offenbar nicht so wichtig. Wenn Sie uns fragen, geht's hier vor allem um gewaltige Zerstörung.

Entwickler: **Gas Powered Games**

Termin: **1. Quartal 2007**

JOINT TASK FORCE

Darum geht's: Eine internationale Anti-Drogentruppe sorgt mit schweren Waffen in Echtzeit-Gefechten für Ordnung. Mit dabei: hübsche Optik samt sehenswerten Explosionen.

Das ist neu: Als weltweit agierende Truppe steht die Joint Task Force ständig unter Beobachtung der Presse. Wer zu viel Kollateralschaden verursacht, verdirbt seinen Ruf und kassiert weniger Spenden. Die sind jedoch nötig, um in den Einsätzen Fahrzeuge wie Panzer zu kaufen, die per Frachtflugzeug direkt aufs Schlachtfeld geliefert werden. Wer keine Kohle hat, klagt herumstehende Vehikel. Oder Sie verbessern Ihren Ruf, indem Sie auf einer Übersichtskarte anständig Friedens- und Eskortaufträge annehmen. **E141**



PROGNOSE Drogenbosse scheinen mittlerweile die Lieblings-Bösewichte der Spiele-Designer zu sein. Egal, Joint Task Force sieht mit seinen Wetter- und Physikeffekten Klasse aus, und die Idee der überwachenden Presse könnte Pfeffer in die Echtzeit-Schlachten bringen – wenn sie vernünftig umgesetzt wird.

Entwickler: **Most Wanted**

Termin: **3. Quartal 2006**

SUDDEN STRIKE 3



Vor sechs Jahren begründete CDV seinen Ruf als Weltkriegsspezialist mit dem Echtzeit-Strategiespiel **Sudden Strike**, das eine GameStar-Wertung von stattlichen 88 Prozent einfuhr. Damals ungewöhnlich: Die Entwickler Fireregion kamen aus Russland. Mittlerweile hat sich CDV von dem Studio getrennt, die Zusammenarbeit war wohl nicht immer einfach. Nichtsdestotrotz zeigte Fireglow – der Firmensitz wurde inzwischen nach Zypern verlegt – in einem kleinen Kämmerchen auf der E3 **Sudden Strike 3**. In der Hoffnung auf ein Serien-Comeback haben wir uns das Spiel angeschaut – und wurden enttäuscht. Entwickler Denis Konovalov warnt uns vor der Präsentation: »Es wird schwer, sehr schwer.« Doch offensichtlich stellt sich Denis unter einem hohen Schwierigkeitsgrad vor allem fitzeliges Mikromanagement riesiger Einheitenmassen vor. Uns haben jedenfalls weder Optik noch spielerischer Gehalt von **Sudden Strike 3** begeistert. Schade um die Serie. **E142**

STRONGHOLD LEGENDS

NEU Darum geht's: Drei Parteien, drei Baustile, drei Legenden: Siegfried, König Arthus und Vlad Tepes (besser bekannt als Graf Dracula) errichten Festungen und führen Fabelwesen in Echtzeit-Schlachten.

Das ist neu: Mit **Legends** wird die **Stronghold**-Serie deutlich kämpferischer. Das Burgenbauen ist zwar immer noch fester Bestandteil jeder der 24 Missionen, die Schutzwälle

verlieren aber an Bedeutung: Lufteinheiten wie die mächtigen Drachen überfliegen die Mauern einfach, Riesen hauen sie im Handumdrehen klein. **E124**



PROGNOSE Da mag Legends noch so viel taktische Tiefe bekommen: Es sieht fürchterlich aus! Zumindest optisch hat es keine Chance gegen Konkurrent Schlacht um Mittelmeer 2.

Entwickler: **Firefly** Termin: **4. Quartal 2006**



ADDON-FLUT

DAWN OF WAR: DARK CRUSADE

Tau und Necron erhöhen die Zahl der Völker auf sieben. Dazu gibt's eine Solokampagne sowie eine Strategiekarte des Planeten Kronos. Darauf wählen Sie das nächste Kampfgebiet, manche Sektoren liefern Boni wie seltene Einheiten. Wären doch nur alle Addons so umfangreich.

AGE OF EMPIRES 3: WAR CHIEFS

Drei Indianerstämme bringt das Addon, als Häuptling verändern Sie in der mitgelieferten Kampagne die ameri-

kanische Kolonialgeschichte. Neue Einheiten für die alten Völker, Skirmish-Karten sowie überarbeitete Hauptstädte bereichern die Erweiterung zusätzlich an.

ROME: ALEXANDER

Nur im Internet will Creative Assembly dieses Addon vertreiben, das rund 30 Stunden Spielspaß bringen soll. Auf der vergrößerten Kampagnenkarte erobern Sie mit 60 neuen Einheiten Persien und den Rest der antiken Welt. Alexander dürfte die Wartezeit auf **Medieval 2** verkürzen.

CIVILIZATION 4: WARLORDS

Berühmte Feldherren wie Dschingis Khan oder Shaka Zulu geben sich ein Stelldichein, um acht Szenarios zu überstehen. Für jeden (außer für Dschingis Kahn) gibt es einen eigenen Technologiebaum sowie neue Weltwunder.

EMPIRE AT WAR: FORCES OF CORRUPTION

Als Obergangster Tyber Zann wollen Sie an Ruhm und Reichtum kommen. Dabei helfen 40 neue Einheiten wie der Dark Trooper mit seinem Raketenrucksack.