

STRATEGIE-HITS



1.

AGE OF EMPIRES 3

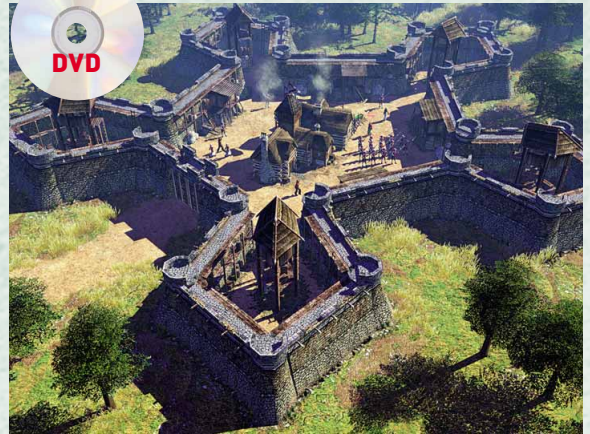
Ensemble Studios • 4. Quartal 2005

Age of Empires 3 spricht durch den Kunstgriff »Europäische Siedler in Amerika« Strategiefans aller Kontinente an. Und das detailversessen: Selbst kleinste Einheiten bewegen sich dank Ragdoll-Physik äußerst lebensecht und quittieren Ihre Kommandos in der Landessprache – großer Spaß! Innovativste Neuerung sind die Heimat-Metropolen, in die ein Teil des Forschungsbaum ausgelagert ist. Vor allem aber: Die europäischen Hauptstädte wachsen munter vor sich hin und schicken regelmäßig neue Truppen und Versorgungsnachschub in die neue Welt. Und wo noch gestern der Warenkarren zum nächsten Handelsposten zuckelte, fährt heute die Postkutsche und morgen schon die Eisenbahn. Ein



Was für eine Idylle: ein neuenglisches Dorf im Schnee.

Quantensprung in der Grafik soll das Spiel auf Shooter-Niveau heben. **Mehr erfahren Sie auf unserer DVD und in der Titelseite.** E176



Einmauern im Wilden Westen: Die Festung steht, da kommt keiner durch!

2.

NEU SPORE

Maxis • 4. Quartal 2006

Wasser, Land, Luft, Weltraum: Will Wrights neues Projekt **Spore** zeichnet den kompletten Werdegang einer Zivilisation nach – vom Pantoffeltierchen bis zum intergalaktischen Imperium. Und das mit Ihrer kräftigen Mithilfe: In einer Mischung aus **Pac-Man**, **Diablo**, **Civilization** und **Master of Orion** bestimmen Sie, wie Ihre Rasse aussieht und welche Fähigkeiten sie besitzt, planen und bauen Gebäude und Fahrzeuge und besiedeln andere Welten. Das klingt nicht nur ambitioniert, das ist es auch. Doch wenn jemand diesen kühnen Plan in die Tat umsetzen kann, dann Wright. Sein Wunsch: »Eine Million Spieler bauen eine Million Welten« – komplett mit einzigartigen Lebewesen. Wrights E3-Demo,

die wir uns hinter verschlossenen Türen angeschaut haben, streifte manche Bereiche aus Zeitgründen nur kurz. So dürfen Sie nicht nur land-, sondern auch seegebundene Kulturen gründen und mit diesen das Weltall erobern können. Gefällt Ihnen die (Haut-)Farbe von Land und Leuten nicht? Dann malen Sie einfach neue Texturen. Sämtliche Lebewesen und Bauten lädt das Spiel automatisch auf einen Server hoch, der seinerseits damit die Universen der anderen **Spore**-Spieler bevölkert. Sprengt ein anderer Hobby-Herrscher aus einer Laune heraus Ihre Welt in die Luft, muss Sie das nicht schrecken: Er zerstört damit nur die Kopie, nicht aber Ihr Original.

Ausführliche Preview auf Seite 86. E125



In Spore erschaffen Sie absurde Wesen – je nach dem, wie Sie spielen.

3.

NEU SPELLFORCE 2

Phenomic • 4. Quartal 2005

Der Mix aus Rollenspiel und Echtzeitstrategie gehörte zu den optischen Höhepunkten der Messe. In der wunderschönen Landschaft tummeln sich Dutzende detailreich gestaltete Einheiten, darunter die beeindruckend großen Titanen. Rüstungen blitzen in der Sonne, Pferde galoppieren geschmeidig animiert ins Gefecht. Spielerisch soll es deutlich komfortabler zugehen, als beim überladenen Vorgänger. Außerdem wechseln die Mitglieder Ihrer Heldentruppe nicht mehr so häufig, jeder Kämpfer hat eine eigene Hintergrundstory. Dem Spieler sollen so seine Recken ans Herz wachsen. Allerdings kann der Held (hier Avatar genannt) jetzt sterben. Laut Phenomic soll dadurch soll die Dra-



Weiche Animationen und eine gewaltige Weitsicht.

matik in den Missionen gesteigert werden. **Weitere Spellforce 2-Infos finden Sie in unserem ausführlichen Preview ab Seite 64.** E179



Dem Giganten mit dem Hammer gehen Sie lieber aus dem Weg.

Selten war das Genre so hochklassig besetzt wie in diesem Jahr. Einerseits bekommen Klassiker wie Age of Empires und Anno superbe Fortsetzungen, andererseits überraschen die Entwickler mit zahlreichen neuen Projekten. Und fast alle Titel glänzen mit toller Grafik und Physik-Engine!

4. **RISE OF NATIONS 2: RISE OF LEGENDS**

Big Huge Games • 4. Quartal 2005

Rise of Nations 2 erzählt die Geschichte von zwei technik- und zwei zauberbegabten Völkern. Zu den Technikern gehören etwa die Vinci. Zwischen den rund 30 Minuten langen Missionen zoomt die Kamera auf Satelliten-Entfernung hinaus, Sie wählen frei, wo es in den vier Kampagnen weiter geht. Wir sausen in den Orient, wo die Vinci die Alim in einer Welt aus 1001 Nacht bekriegen.

Die wehren sich etwa mit einem Glasdrachen, der Sonnenlicht bündelt. »Wir lassen uns bei Rise of Legends von Leonardo da Vinci und dem japanischen Regisseur Hayao Miyazaki inspirieren«, so Entwicklungschef Tim Train. **E180**



Ob die zwei Panzer eine Chance haben?

5. **COMPANY OF HEROES**

Relic • 3. Quartal 2006

Stellen Sie sich **Dawn of War** im Zweiten Weltkrieg vor, schon haben Sie **Company of Heroes**. Im Echtzeit-Strategiespiel von Relic steuern Sie Soldaten und Panzer per Maus in effektvolle Schlachten. Dazu gibt's Physikeffekte (u.a. deformierbares Terrain) und eine raffinierte Squad-basierte KI. Ihre Soldaten verhalten sich unter Beschuss vollkommen realistisch, suchen Deckung, feuern zurück und kriechen sogar in Bombenkrater. Hier kommt ein echter Kracher auf alle Strategen zu, die der Weltkriegsszenarios noch nicht überdrüssig sind. Einen Trailer gibt's auf unserer DVD. **Ausführliche Preview auf Seite 76.** **E181**



Das Gelände ist vollständig zerstörbar.

6. **STAR WARS: EMPIRE AT WAR**

Petroglyph • 2. Quartal 2006

Das Imperium schlägt zurück – und Sie führen das Kommando. Natürlich dürfen Sie in den Echtzeitschlachten auch die Rebellen befehligen. Dabei müssen Sie Ihr strategisches Geschick auf gleich drei Ebenen beweisen: Auf einer Karte der Galaxie verschieben Sie Flottenverbände zwischen 60 Planeten, die Ihnen Ressourcen verschaffen. In Weltraumschlachten attackieren Sie mit Ihren X-Wings Sternenzerstörer oder erteilen dem Todesstern den Schießbefehl. Auf Planetenoberflächen zerstören Sie Schutzschilde mit AT-STs und nutzen die Spezialfähigkeiten von Helden wie Luke Skywalker. **E182**



Tie-Fighter greifen einen Rebellenkreuzer an.

7. **HEROES OF MIGHT & MAGIC 5**

Nival • 1. Quartal 2006

Entwickler Nival ist für die Strategiespiele der **Etherlords**-Reihe verantwortlich. Jetzt arbeiten die Russen an **Heroes of Might & Magic 5**. Und tatsächlich sieht der neueste Teil der Serie dem Ätherherren verblüffend ähnlich. Ihre Helden erforschen jetzt eine wunderschöne 3D-Karte, in Kämpfen regieren spektakuläre Effekte. Spielerisch will sich Nival am dritten und besten Teil der Reihe orientieren. So dürfen Kampfeinheiten wieder nur im Gefolge eines Helden über die Karte marschieren, das Spiel wird deshalb deutlich übersichtlicher als in **Heroes 4**. Endlich wieder ein Rundenstrategie-Highlight! **E183**



Effektvoller Kampf Erzengel gegen Dämon.

8. **RISE & FALL**

Stainless Steel • 4. Quartal 2005

Strategie-Veteran Rick Goodman probiert's mal wieder: Sein mittlerweile viertes Historien-Strategiespiel verzichtet auf Epochen, dafür gibt's Helden auf dem Schlachtfeld. Die sollen Sie wie in einem Ego-Shooter direkt steuern können. Allerdings kämpft nicht irgendwer, sondern Figuren wie Alexander der Große oder Kleopatra. Die nutzt nicht die Waffen der Frau, sondern wie ihre männlichen Kollegen Schwert und Bogen. Rick will vier Nationen einbauen: Römer, Perser, Ägypter und Griechen. In den beiden Kampagnen spielen Sie jedoch nur die letzten zwei. **Ausführliche Preview auf Seite 74.** **E184**



Katapulte gegen Mauern, Helden gegen Fußvolk.

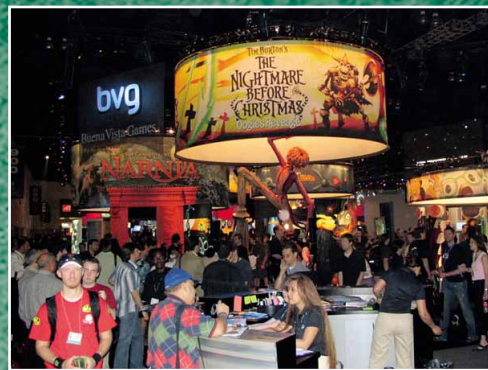
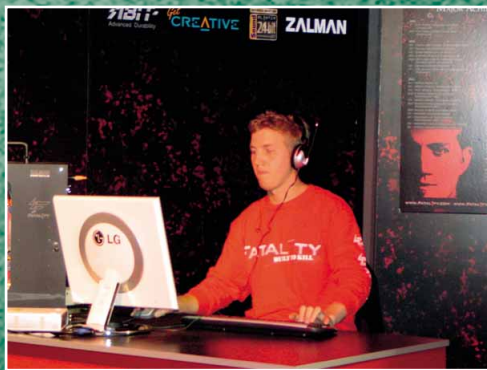
9. **THE MOVIES**

Lionhead • 4. Quartal 2005

Nichts Neues an der **The Movies**-Front, was aufmerksame GameStar-Leser nicht schon seit der letzten Ausgabe wussten. Designer Peter Molyneux zeigte auf der E3 wiederum nur einige ausgewählte Features und plauderte freundlich alte Neuigkeiten aus. Nichtsdestotrotz: **The Movies** sieht klasse aus; es ist und bleibt ein tolles Spiel mit viel Potenzial – wenn alles wie geplant umgesetzt wird und die Balance zwischen Aufbauart sowie Filme machen stimmt. Wir bleiben zuversichtlich, dass Strategen, die nicht immer nur Krieg führen wollen, eine Perle ins Haus steht. Daumen hoch! **E185**



Keine Neuigkeiten aus dem Movies-Studio.



10. **NEU** CIVILIZATION 4

Firaxis • 4. Quartal 2005

Haben Sie wirklich geglaubt, **Civilization 4** würde in schicke Grafik verpackt werden? Wir auch nicht. Die Karte sieht fast noch hässlicher aus als beim ohnehin schon nicht mit optischen Reizen gesegneten Vorgänger. Dafür hat Firaxis die Spieliefe des unverwüstlichen »Ich-baue-mein-eigenes-Imperium-rundenweise-auf«-Prinzips noch verfeinert. So spielen jetzt Religionen eine wichtige Rolle. Davon gibt es sieben, die Ihnen wie die Regierungsformen Vor- und Nachteile einbringen. Wer Missionare in eine Stadt schickt, kann die fortan einsehen und gute Beziehungen zu den fremden Herrschern aufbauen. **E186**



Fortschritte in der Grafik? Nicht bei Civilization 4.

11. **NEU** ANNO 1701

Sunflowers • 3. Quartal 2006

Nach **Anno 1602** und **1503** kommt jetzt **Anno 1701**. Unlogisch? Schon möglich. Aber Sunflowers Aufbauspiel sieht dafür umso leckerer aus. Wir konnten über sehr schöne Städte in 3D staunen. Als Zugabe gab's ein Piratennest, das den Siedlungen in **Fluch der Karibik** täuschend ähnlich sah. Spielerisch will sich Related Design nicht allzu weit aus dem Fenster lehnen. Wilfried Reiter – der noch zu Max-Design-Zeiten am alten Anno mitwirkte – soll als Berater sicherstellen, dass die Spielmechanik sich nicht zu weit vom Original entfernt. Release von **Anno 1701** wird erst im zweiten Halbjahr 2006 sein. **E187**



Anno 1701: endlich mit schicker 3D-Grafik.

12. **BLACK & WHITE 2**

Lionhead • 4. Quartal 2005

Die Mission: »Die Stärken von **Black & White 1** erhalten, Teil 2 aber mehr zu einem vollwertigen Strategiespiel machen«. Und das scheint zu glücken: Das Bauen neuer Gebäude ist angenehm simpel: Man klickt auf eines, das schon da steht, ein weiterer Klick erschafft eine Kopie. Die Erziehung der Kreatur tritt in den Hintergrund; wer als Böser spielt, kann sie einfach in einer Armee abstellen – dann agiert das Vieh ohne weitere Befehle. Sie steuern alles, indem Sie etwas greifen und woanders ablegen. Wer etwa eine Bogenschützentruppe so auf eine Einheit Speerträger zieht, erhält ein Regiment mit Speerträger vorne und den Schützen in der zweiten Reihe. **E185**



Mit Ihrer Hand können Sie künftig viel mehr bewirken.

13. **NEU** JOINT TASK FORCE

Mithis / HD Interactive • 3. Quartal 2006

Echtzeit-Taktik aus Ungarn: Es geht in aktuelle Krisengebiete wie Irak, Afghanistan und Bosnien. Besonders viel Wert legen die Entwickler auf lebendige Schlachtfelder. Ihre Soldaten können alle Autos auf der Karte auch wirklich fahren, dank realistischer Physik stürzt jedes Gebäude anders zusammen, dynamisches Wetter vom Regenschauer bis zum Sandsturm erfordert strategisches Umdenken. Auch spielerisch gibt's Interessantes: In vielen der 20 geplanten Missionen ist die Presse vor Ort. Wer aus Versehen historische Gebäude zerstört, verschlechtert seinen Ruf und bekommt dementsprechend weniger Geld für den Einheitenkauf zwischen den Einsätzen. **E188**



Jedes Fahrzeug auf der Karte ist benutzbar.

14. **NEU** FULL SPECTRUM WAR. 2

Pandemic • 4. Quartal 2005

Hossa, das geruhsame Taktikspiel um Team-Einsätze der US Army wird deutlich flotter: Die Bedienung in **Full Spectrum Warrior 2: Ten Hammers** wurde entschlackt. Und das ist auch nötig, weil die ganze Spielmechanik dynamischer ist. Schließlich können Sie jetzt auch Panzer befehligen und Scouts aussenden. Besonders Erstes eröffnet zusätzliche taktische Möglichkeiten. Kein völlig neues Spiel, aber im Vergleich zum bereits guten Vorgänger doch ein deutlicher Schritt nach vorn. Außerdem wird der Online-Modus überarbeitet und bietet künftig auch eine Duell-Option für bis zu acht Spieler – das könnte ein echter Kracher werden. **E189**



Ten Hammers: schneller und zugänglicher.

15.

PANZERS 2

Stormregion • Juli 2005

Der Nachfolger zu **Panzers** rückt an. Ohne neue Engine, aber mit neuen Ideen. Nett für Fans: **Panzers 2** kommt mit einem mächtigen Missionseditor, damit Sie eigene Karten entwerfen können, komplett mit geskripteten Events u.a. [E190](#)



Routinierter Nachfolger mit Detailverbesserungen.

16.

PARAWORLD

Sunflowers • 4. Quartal 2005

Im Gegensatz zu den ersten Plänen entwickelt sich **Paraworld** zu einem klassischen Echtzeitstrategiespiel – mit auf kleine Armeen ausgelegte Schlachten. Der geschickte Einsatz von Sonderfähigkeiten wird der Schlüssel zum Erfolg sein. [E187](#)



Paraworld wird auf kleine Armeen ausgelegt sein.

17.

NEU

OUTFRONT 2

Best Way / 1C • 4. Quartal 2005

Im Nachfolger von **Soldiers** steuern Sie Panzer und Infanteristen über 3D-Schlachtfelder im Zweiten Weltkrieg. Es gibt allerdings diverse Detailverbesserungen, wie etwa die deutlich schlaudere KI und spielerisch sinnvolle Physikeffekte. [E191](#)



Deutsche Soldaten samt Panzer bewachen eine Hütte.

18.

DRAGONSHARD

Liquid Entertainment • 4. Quartal 2005

Wir spielten **Dragonshard** ein halbes Stündchen und sind nun ganz zuversichtlich, dass der Titel den meisten Strategiefans gefallen wird: hübsche bunte Grafik, gut eingesetzte Rollenspiel-Elemente, durchdachte Einheiten. Geheimtipp! [E192](#)



Fantasy-Zaubereien von Designer Ed Castillo.

19.

NEU

RUSH FOR BERLIN

Stormregion • 4. Quartal 2005

Also: Die Macher von **Panzers** machen nicht **Panzers 2**, sondern **Rush for Berlin**. Außer denen, die nun an **Joint Task Force** arbeiten. Aha. **RfB** sieht jedenfalls gut aus und machte auf der Messe einen viel versprechenden Eindruck. [E193](#)



Üppige Vegetation und detaillierte Einheiten.

20.

NEU

SPARTA: ANCIENT WARS

Worldforge • 3. Quartal 2006

Hier bestreiten Sie Kämpfe ums antike Griechenland. Schön zu sehen war die Physik-Engine in einer Szene, in der ein Soldat einige Feinde besiegte, indem er einen Steinschlag auslöste. Sämtliche Einheiten sind sehr geschmeidig animiert. [E194](#)



Schön animierte Einheiten vor historischer Kulisse.

GEHEIMTIPP: SHATTERED UNION

PopTop • 4. Quartal 2005

Im Jahre 2008 zerfallen die USA nach einer umstrittenen Wahl in sieben Kleinstaaten. Sie übernehmen einen davon und schrecken auf dem Weg zur Herrschaft auch vor dem Einsatz von Atomwaffen nicht zurück. Klingt absurd, ist aber ein durchaus anspruchsvolles Rundenstrategiespiel mit globalen Aspekten: Neben dem Kampf Panzer gegen Panzer müssen Sie sich auch um Allianzen kümmern. Gut gefallen haben uns auf der E3 die nette Baukasten-Grafik und das selbstironische Szenario. Außerdem gibt's ohnehin zu wenig Spiele in diesem Genre – da ist Publisher Take 2 für sein Engagement durchaus zu loben. [E196](#)



Rundenstrategie mit guten Ideen.

& NEU

TOP-ADDONS: ROME & DAWN OF WAR

Creative Assembly • 4. Quartal 2005

Gleich zwei umfangreiche Add-ons kommen im Herbst: **Dawn of War** bekommt mit **Winter Assault** eine neue Partei (Imperiale Garde). Die grafisch grandiose Erweiterung bringt genügend Spielzeit, um als vollwertiger Teil 2 durchzugehen. Gute Arbeit, Relic! Zu **Rome** kommt **Barbarian Invasion**, darin verteidigen Sie sich auf Seiten des Ost- oder Westreichs gegen anrückende Barbaren. Alternativ nehmen Sie als einer von zehn Barbarenstämmen Kurs auf Rom – Angriffsboni bei Nacht und Durchschwimmen von Flüssen inklusive. 80 neue Einheiten sind ebenfalls mit von der Partie. [CREATIVE ASSEMBLY](#) [E195](#) [RELIC](#) [E181](#)



Barbaren sind bei Nacht besonders effektiv.