

Strategie

PC-Strategen dürfen sich getrost auf 2008 freuen, denn auf der Games Convention tummelten sich zahlreiche Hoffnungsträger für den kommenden Genre-Jahrgang. Auch wenn die ganz große Überraschung nicht dabei war.



Wenn ein Genre in Leipzig die PC-Ehre verteidigte, dann die Strategie: Während Action-Freunde, Abenteuerer und Sportler teils neiderfüllt ins Konsolenlager schielten (**Halo 3!** **Mass Effect!** Die EA-Sportspiele!), erscheinen die Strategie-Hoffnungsträger allesamt für den Computer. Kein Wunder, Soldaten lassen sich mit der Maus einfach exakter kommandieren als per Gamepad.

Die längste Anspiel-Warteschlange bildete sich erwartungsgemäß vor dem Blizzard-Stand, an dem die Besucher neben dem nächsten **World of Warcraft**-Addon auch **Starcraft 2** testen durften. Die anderen Glanzlichter, **Spore** und **Empire**, gab's nur hinter verschlossenen Türen (**Spore**) oder in Bildern (**Empire**) zu sehen. Dafür gebührt **Empire** der Titel »einzige Strategie-Neuankündigung der Messe«, die meisten Hersteller zeigten nur bereits bekannte Programme. Und selbst **Empire** war keine Überraschung. Oder hatten Sie geglaubt, dass Creative Assembly seine **Total War**-Serie einfach einstellt?

Als Echtzeit-Trend entpuppten sich in Leipzig Weltkarten, auf denen Sie Missionen wählen – unter anderem in **Starcraft 2**, **Empire Earth 3** und **Worldshift**. Ebenfalls angesagt: Rundenstrategie-Remakes aus Russland. Bereits 2006 hatte Nival **Heroes 5** entwickelt, nun werkeln die Landsleute bei Akella an **Jagged Alliance 3** und **Disciples 3**. Allen Programmen gemein: Spielerische Neuerungen sind Mangelware, die Entwickler orientieren sich strikt an den Vorgängern – die allerdings zu den Klassikern des Genres zählen.

Und was gibt's sonst noch? Mit Sid Meier (**Civilization**) und Bruce Shelley (**Age of Empires**) arbeiten gleich zwei PC-Veteranen an Videospielen: Meier an **Civilization Chronicles**, Shelley an **Halo Wars**. Auch **Endwar** von Ubisoft soll offiziell nur für Konsolen kommen. Darin kommandieren Sie Ihre Soldaten allerdings nicht mit dem Gamepad, sondern per Spracheingabe. Und nun raten Sie mal, für welche Plattform **Endwar** wahrscheinlich doch erscheinen wird? Richtig, für den PC. Wie alle Strategie-Hoffnungsträger. **GR**

Platz 1 Starcraft 2

► Genre **Echtzeit-Strategie** ► Termin **4. Quartal 2008** ► Status zu **40% fertig**
► Entwickler **Blizzard** ► gamestar.de **Quicklink 4028**

Darum geht's: Blizzard baut auf Bewährtes, auch im Nachfolger streiten Terraner, Zerg und Protoss. Die Entwickler planen, die Unterschiede zwischen den Parteien noch zu vertiefen.

Das ist neu: Im menschlichen Feldzug übernehmen Sie die Rolle des altbekannten Hauddegens Jim Raynor, dessen nächste Mission Sie auf einer Sternkarte wählen. Zwischen den Einsätzen betreten Sie ausgesuchte

Räume von Raynors Schlachtschiff Hyperion und führen dort Dialoge mit anderen Besatzungsmitgliedern. Diese Gespräche sowie die meisten der (nun deutlich häufigeren) Zwischenfilme inszeniert Blizzard mit einer aufpolierten Version der Spiel-Engine.

Prognose: **Starcraft 2** spielt sich wie der hervorragende Vorgänger, die Kampagnen-Neuerungen bringen Atmosphäre. Da stört auch die unzeitgemäße Grafik nicht. **GR**



Platz 2 Empire Total War

► Genre **Strategiespiel** ► Termin **4. Quartal 2008** ► Status zu **40% fertig**
► Entwickler **Creative Assembly** ► gamestar.de **Quicklink 4190**

Darum geht's: Der nächste Spross der **Total War**-Serie spielt im 18. Jahrhundert, in dem Sie mit einer von zehn Großmächten ein Kolonialreich errichten. Wie seine Vorgänger verbindet **Empire** rundenbasierten Reichtumsaufbau mit taktischen Echtzeit-Gefechten.

Das ist neu: Die größere Kampagnenkarte umfasst unter anderem Indien sowie Nord- und Südamerika. Neben den Landgefechten dürfen Sie nun auch Seeschlachten befehligen,

die dank detaillierter Pötte und realistischer Wellen klasse aussehen. **Empire** soll einsteigerfreundlicher werden, die Entwickler versprechen Tutorials und wollen das Mikromanagement reduzieren. Und die in **Medieval 2** oft wirre KI soll nachvollziehbarer handeln.

Prognose: **Empire** versetzt das Suchtprinzip der Vorgänger endlich in ein frisches Szenario, alle Neuerungen klingen durchdacht und sinnvoll. **GR**



Platz 3 Spore

► Genre **Aufbauspiel** ► Termin **1. Quartal 2008** ► Status zu **80% fertig**
► Entwickler **Maxis** ► gamestar.de **Quicklink 4167**

Darum geht's: Sie entwerfen eine Lebensform, die Sie durch ihre gesamte Evolutionsgeschichte lenken. Die gliedert sich in fünf Phasen, die sich inhaltlich und spielerisch unterscheiden: Ursuppe, Kreatur, Stamm, Zivilisation und Weltall. Das Wesen sowie alle Gebäude und Fahrzeuge gestalten Sie frei nach Belieben mit umfangreichen Editoren.

Das ist neu: Auf der Games Convention führten uns die Entwickler erstmals vor, wie sich der Kreaturen- und der Stammesabschnitt von **Spore** spielen werden.

Prognose: **Spore** lebt vom gleichen Charme wie der Film-Baukasten **The Movies**: Wer gerne bastelt, wird trotz der simplen Mechanik viel Spaß damit haben. Zumal Sie entworfenen Kreaturen über den **Spore**-Zentralrechner mit anderen Spielern tauschen können. **GR**

Weitere Details lesen Sie in unserer ausführlichen Preview auf Seite 68.



Panzers Cold War

► Genre **Echtzeit-Taktik** ► Termin **März 2008**
 ► Status **zu 70% fertig** ► Entwickler **Storm Region**
 ► gamestar.de **Quicklink 4191**

Darum geht's: In den 50er-Jahren gehen die USA und Russland aufeinander los, auf beiden Seiten schlagen Sie taktische Schlachten ohne Basisbau. Im Verlauf der Kampagne stellen Sie ein Kernheer auf, das Sie von Mission zu Mission übernehmen. Die 18 Einsätze können Sie im Koop-Modus mit einem Freund bestreiten.

Das ist neu: Die Schlachten sind spektakulär, dank einer Physik-Engine lässt sich fast jedes Objekt zerstören. Das ist spielerisch sinnvoll, zum Beispiel zertrümmern umkippende Baukräne feindverseuchte Häuser. Fußgänger und Straßenverkehr beleben die Schauplätze, Tag/Nacht- und Wetterwechsel sorgen zusätzlich für Stimmung.

Prognose: Optisch muss sich **Panzers: Cold War** nicht vor **Company of Heroes** verstecken, packende Schlachten sind seit jeher ein Markenzeichen der Serie. Auch spielerisch dürfte **Cold War** an die guten Vorgänger heranreichen, Storm Region versteht sein Handwerk. **GR**



Endwar

► Genre **Echtzeit-Strategie** ► Termin **1. Quartal 2008**
 ► Status **zu 80% fertig** ► Entwickler **Ubisoft Shanghai**
 ► gamestar.de **Quicklink 3999**

Darum geht's: In naher Zukunft ringen Sie auf Seiten der USA, Europas oder Russlands um Ölvorkommen. Missionen wählen Sie auf einer Weltkarte, Schlachten tragen Sie in der 3D-Ansicht aus. Offiziell wird **Endwar** für die Xbox 360 und die PS 3 entwickelt, die Designer verriet uns aber, dass eine PC-Version in Arbeit ist.

Das ist neu: In Mehrspieler-Schlachten ringen zwei Teams mit jeweils bis zu sechs Mitgliedern. Dabei soll auch die Weltkarte eine Rolle spielen. Wir gehen davon aus, dass **Endwar** aus den Siegen und Niederlagen aller Spieler den Frontverlauf berechnet. Ihren bis zu zwölf Regimentern dürfen Sie via Headset Sprachbefehle erteilen, indem Sie den Namen («Gold», «Bravo») einer Division aufrufen und die Nummer des Ziels nennen.

Prognose: Mit der Spracherkennung und der Mehrspieler-Weltkarte bringt **Endwar** neue Ideen ins Genre – eine Schande, wenn's nur für Konsolen käme. **GR**

Worldshift

► Genre **Echtzeit-Taktik** ► Termin **2008**
 ► Status **zu 50% fertig** ► Entwickler **Black Sea Studios**
 ► gamestar.de **Quicklink 4092**



Darum geht's: Ein Asteroideneinschlag verwüstet die Erde; Menschen, Mutanten und Aliens ringen um die Überreste. Das Hauptmenü dient als Serverbrowser: Auf einer Karte wählen Sie Solo- und Mehrspieler-Einsätze.

Das ist neu: Im Online-Modus bestreiten Sie Koop-Missionen, die den Gruppen-Instanzen eines Online-Rollenspiels ähneln. Unter anderem gibt's lange Quest-Reihen sowie Bosskämpfe in mehreren Phasen, die jeweils andere Taktiken erfordern. Stützpunkte bauen Sie nicht, Ihr Heer stellen Sie vor dem Einsatz zusammen. Von Gegnern erbeuten Sie Gegenstände wie Waffen, mit denen Sie die Soldaten aufrüsten können.

Prognose: Die Koop-Missionen klingen spaßig, zudem sieht **Worldshift** schick aus. Damit die Online-Schlachten auch langfristig motivieren, muss Black Sea jedoch regelmäßig Einsätze nachliefern. Ob die Entwickler dafür Gebühren verlangen, steht noch nicht fest. **GR**

Ticker

► **Empire Earth 3:** Das Echtzeit-Strategiespiel bekommt einen Weltkarten-Modus, in dem Sie zwischen den Missionen Ihre Heere verschieben. Zudem wird der Titel das Shader-Modell 3.0 unterstützen – dennoch sieht die Grafik veraltet aus. Erscheinen soll **Empire Earth 3** im November 2007.

► **Faces of War:** Die Macher des Weltkriegs-Strategiespiels arbeiten an einer (noch namenlosen) Fortsetzung, die Sie nach Europa und Nordafrika führt. Statt einzelner Soldaten kommandieren Sie dort Trupps, die intelligenter handeln sollen als im Vorgänger.

► **Age of Empires:** Auf der GC verspricht der Produzent Harter Ryan von den Ensemble Studios, dass die Strategieserie fortgesetzt wird. Näheres wollen die Entwickler aber erst verraten, wenn sie Halo Wars veröffentlicht haben. Das Strategiespiel soll 2008 exklusiv für die Xbox 360 erscheinen.



Jagged Alliance 3

► Genre **Rundentaktik** ► Termin **2008** ► Status **zu 40% fertig**
 ► Entwickler **Akella** ► gamestar.de **Quicklink 4193**

Darum geht's: Wie in den Vorgängern stellen Sie einen Söldnertrupp auf, mit dem Sie ein in Sektoren unterteiltes Krisenland befrieden.

Das ist neu: Zu Beginn der Kampagne schließen Sie sich einer von vier Fraktionen an: der brutalen Regierung, den Guerilla-Rebellen, den skrupellos-korrupten Konzernen oder den ausländischen Invasoren. Zudem gibt es eine fünfte Partei: einen irren Forscher samt Roboterarmee.

Prognose: Die Fraktionswahl verspricht einen hohen Wiederpielwert, das zeitlose gute Spielprinzip ist über jeden Zweifel erhaben. Nur das Interface erscheint uns noch zu kleinteilig. **GR**



Universe at War

► Genre **Echtzeit-Taktik** ► Termin **1. Quartal 2008** ► Status **zu 75% fertig**
 ► Entwickler **Petroglyph** ► gamestar.de **Quicklink 4194**

Darum geht's: Drei Alien-Völker überfallen die Erde, Sie befehlen eines davon. Auf einer Strategiekarte verschieben Sie Heere, Schlachten schlagen Sie in der 3D-Ansicht.

Das ist neu: Wie in Starcraft sollen sich die Fraktionen unterschiedlich spielen. Die Hierarchie etwa ruft Vierbein-Stampfer herbei, die auch als mobile Fabriken dienen.

Prognose: Petroglyph muss an der Balance feilen, damit keine Partei zu stark wird. Dann können Sie mit **Universe at War** die Wartezeit auf Starcraft 2 verkürzen. **GR**

Geheimtipp King's Bounty



Im Remake des inoffiziellen Urahns der **Heroes of Might & Magic**-Serie reiten Sie mit einem Helden in Echtzeit durch Fantasy-Landschaften, heuern Soldaten an und schlagen rundenbasierte Taktik-Schlachten. In Sachen Tiefgang reicht **King's Bounty** zwar nicht an **Heroes 5** heran, für die Monsterjagd in der Mittagspause dürfte es allerdings ideal sein. Erscheinen soll der Titel im 4. Quartal 2007. **GR**

Sim City Societies

► Genre **Aufbauspiel** ► Termin **4. Quartal 2007** ► Status zu **80% fertig**
 ► Entwickler **Tilted Mill** ► gamestar.de **Quicklink 4197**

Darum geht's: Wenig überraschend errichten Sie auch im fünften Teil der Serie eine Stadt. Deren Entwicklung steuern Sie über sechs »Tugenden«: Produktivität, Wohlstand, Kreativität, Spiritualität, Autorität, Wissen. Durch den Bau bestimmter Häuser häufen Sie Punkte in diesen Bereichen an, was das Aussehen der Stadt beeinflusst.

Das ist neu: Jedes der 350 Bauwerke und 50 Objekte (Zäune, Statuen etc.) erzeugt oder verbraucht bestimmte Tugendpunkte. Eine Polizeistation etwa senkt die Kriminalitätsrate, verzehrt aber Autorität. Viele Bauten verwandeln Bürger in Spezialisten, zum Beispiel kann eine Bar Besucher zu Kriminellen machen.

Prognose: Das Wirkgeflecht aus Tugenden und Spezialbürgern sorgt für Tiefgang und erleichtert die Identifikation mit Ihrer Stadt, kann Einsteiger jedoch schnell verwirren. Zumal die Menüs noch recht unübersichtlich sind. **GR**



Disciples 3

► Genre **Rundenstrategie** ► Termin **2008** ► Status zu **80% fertig**
 ► Entwickler **Akella** ► gamestar.de **Quicklink 4192**

Darum geht's: Menschen, Elfen und Dämonen ringen um ein Fantasy-Reich, jede Fraktion bekommt eine Kampagne mit zehn bis 15 Einsätzen. In denen reiten Sie rundenweise mit von Helden angeführten Heeren durch Landschaften, um gegen feindliche Armeen zu kämpfen. Gefechte tragen Sie in einer taktischen Nahansicht aus.

Das ist neu: **Disciples 3** ist im Grunde eine Neuauflage des zweiten Teils, spielerische Neuerungen sind Mangelware. Dafür poliert Akella die Grafik auf. Im Gefecht prügeln flüssig animierte Einheiten aufeinander ein, die Landschaften sind detailliert, wenn auch farbarm. Zudem verriet die Entwickler, dass es pro Fraktion 53 Truppentypen geben wird. Und dass jeder Held bis zu 21 Kämpfer mitnehmen kann.

Prognose: Auch ohne Innovation macht **Disciples 3** Lust auf mehr, schließlich sorgte bereits der zweite Teil für schlaflose Nächte. **GR**



Sudden Strike 3

► Genre **Strategie** ► Termin **November 2007** ► Status zu **80% fertig**
 ► Entwickler **Fireglow** ► gamestar.de **Quicklink 4201**

Darum geht's: Am grundlegenden Spielkonzept hat sich nicht sonderlich viel verändert: Im Zweiten Weltkrieg führen Sie Ihre Armeen in anspruchsvolle Taktik-Schlachten.

Das ist neu: In den fünf Kampagnen kämpfen Sie auf bis zu 64 Quadrat-kilometer großen Karten. Dabei befehlen Sie neben Landtruppen und Schiffen erstmals auch Flugzeuge. In der niedrigsten Zoomstufe behalten Sie Ihr Heer im Auge, in der höchsten können Sie einzelne Soldaten steuern. Zudem stehen Ihnen in jeder Mission Spezialangriffe zur Verfügung, etwa Artillerieschläge.

Prognose: Dank der erneut knifflig-packenden Schlachten dürften die Fans der Vorgänger auch das neue **Sudden Strike** lieben. Alle, die bis jetzt noch keine Freude an der Reihe hatten, werden aber auch mit der Fortsetzung nichts anfangen können – zumal selbst die neue 3D-Grafik in der Nahansicht leicht angestaubt wirkt. **FLO**



Addon-Parade

Auf der Games Convention (sowie in den Wochen danach) wurden gleich acht Erweiterungen zu namhaften Strategietiteln vorgestellt.

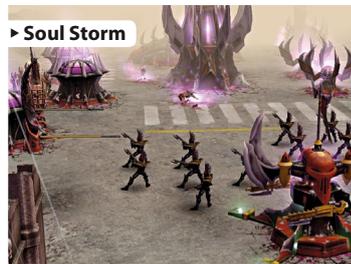
► Kanes Zorn



Darum geht's: Das **C&C3**-Addon behandelt Kanes Werdegang, bringt eine Kampagnen-Strategiekarte und erweitert jede Partei um zwei Unterfraktionen. Siehe Preview auf Seite 64. **Termin:** 1. Quartal 2008

Addon
Command & Conquer 3

► Soul Storm



Darum geht's: Die dritte Erweiterung für **Dawn of War** bietet mindestens eine neue Rasse, die Dark Eldar, sowie erstmals in der Serie Geschichte fliegende Einheiten. **Termin:** März 2008

Addon
Dawn of War

► Battle March



Darum geht's: Die Erweiterung zu **Mark of Chaos** bringt eine neue Kampagne, in der die Dunkelelfen sowie die Allianz aus Orks und Goblins wichtige Rollen spielen. **Termin:** 2008

Addon
Mark of Chaos

► Opposing Fronts



Darum geht's: Im nächsten **Company of Heroes**-Kapitel treten Sie auf deutscher und britischer Seite an – in zwei Kampagnen, die zudem einsteigerfreundlich sein sollen. **Termin:** 28. September 2007

Addon
Company of Heroes

► Forged Alliance



Darum geht's: Mit der neuen Sraphim-Fraktion und 110 Einheiten bringt das **Supreme Commander**-Paket reichlich Nachschub für Fans fordernder Massenschlachten. **Termin:** 23. November 2007

Addon
Supreme Commander

► Der Fluch des Drachen



Darum geht's: Die erste Erweiterung soll nachliefern, was dem Aufbau-Hit **Anno 1701** fehlte: eine Kampagne mit spannender Handlung und vielfältigen Missionen. **Termin:** 25. Oktober 2007

Addon
Anno 1701

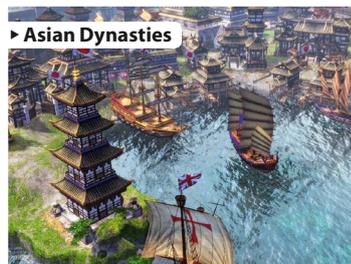
► Tribes of the East



Darum geht's: Zu den spielbaren **Heroes 5**-Fraktionen stoßen im Addon die Orks, die einen eigenen Feldzug bekommen. Zudem gibt's neue Upgrades für alle Einheiten. **Termin:** 11. Oktober 2007

Addon
Heroes 5

► Asian Dynasties



Darum geht's: Wer schon **Age of Empires 3** mochte, darf sich mit den drei neuen Völkern (China, Japan, Indien) in die Asien-Kampagne oder in Mehrspieler-Gefechte stürzen. **Termin:** 4. Quartal 2007

Addon
Age of Empires 3