

Fabelhafte Untergrundkämpfe

ARMIES OF EXIGO

Neue Ebene der Echtzeit-Strategie: Nur wer seine Feldherrenfähigkeiten sowohl über als auch unter Tage beweist, hat in den spektakulär inszenierten Fantasyschlachten eine Chance.

Ungarn ist in erster Linie berühmt für gute Weine, Paprika-Salami und natürlich Gulasch. So wie es aussieht, müssen wir bald eine weitere Spezialität in diese Liste aufnehmen: exzellente Echtzeit-Strategiespiele. Denn neben **Panzers** von Stormregion entsteht in Budapest mit **Armies of Exigo** ein weiterer potenzieller Blockbuster für Freizeit-Feldherren. Erste Screenshots ließen bereits erahnen, wa-

rum sich kein Geringerer als Electronic Arts die Publishing-Rechte sicherte. Als einziges deutsches Magazin hat GameStar die **Armies of Exigo**-Entwickler Black Hole besucht. Durch ausführliches Probetaktieren haben wir geprüft, was für ein Spiel sich hinter der Prachtgrafik verbirgt.

Filmreife Fantasy

Die Story hat für Fantasy-Freunde einen noch längeren Bart als

Hitziges Gefecht in einer kalten Winterlandschaft: Mit einer Biester-Armee attackieren wir eine Insektenhorde der Gefallenen. Unsere Schamanen (oben rechts) helfen den Nahkämpfern an vorderster Front mit Rüstungszaubern (gelbe Flammen). Als Turm in der Schlacht schwingt ein Oger den Hammer. (1280x1024)





Ein Geist bewacht gemeinsam mit Tempelrittern einen Krypta-Eingang.

Gandalf: Goblins, Oger und andere unangenehme Viecher überrennen das Land Noran. Eigentlich schon genug Sorgen für das regierende Magier-Konzil, doch gleichzeitig müssen sich die Gelehrten noch mit geheimnisvollen Gestaltwandlern herum-schlagen, die immer mehr Menschen brutal entführen.

Zwei Dinge sollen den Story-Einheitsbrei zu einem erzählerischen Feinschmeckermenü machen: Zum einen haben die Entwickler nach dem Vorbild von Tolkiens **Herr der Ringe** eine mehr als hundert Seiten starke Enzyklopädie für ihr Fantasy-Reich erstellt, damit jedes Detail von den Gebäuden bis hin zum Riesendrachen perfekt in die Spielwelt passt. Zum anderen sollen rund neun Minuten spektakuläre Zwischensequenzen die Höhepunkte der Geschichte erzählen. Wir durften bereits das Intro bestaunen und sind fast vom Stuhl gefallen – selbst die **WarCraft 3**-Filme ziehen gegenüber der Renderpracht von **Armies of Exigo** den Kürzeren. Eigentlich kein Wunder: Black Hole ist ein Tochterunternehmen des amerikanischen Filmstudios Cinerigi, viele der Rendergrafiker haben bereits am computergenerierten Kinostreifen **Final Fantasy** mitgearbeitet.

Ackerbau kontra Viehzucht

Im Verlauf der 36 geplanten Kampagnen-Missionen führen Sie drei Völker durch klassische Echtzeit-Schlachten: Menschen, Biester und Gefallene. Obwohl die drei Rassen die gleichen vier

Ressourcen Gold, Holz, Mana und Nahrung (bestimmt das Einheitenlimit) sammeln, gibt's gewaltige spielerische Unterschiede. Während etwa die Menschen Bauernhäuser zur Nahrungsgewinnung errichten, züchten die Biester Riesensinder. Vorteil der Natur-Rasensmäher: Sie können wie normale Einheiten befehligt werden und sind sogar ganz passable Kämpfer. Dass **StarCraft** das große spielerische Vorbild von **Armies of Exigo** ist, merkt man vor allem den »Gefallenen« an. Wie die Zerg muss diese Partei den Erdboden erst mit einer ekligen Masse überziehen, bevor sie darauf bauen kann.

Wer buddelt, gewinnt!

Obwohl **Armies of Exigo** auf die klassischen Echtzeit-Elemente Basisbau, Upgrade-Forschung und Kämpfe setzt, müssen **WarCraft**-erfahrene Strategen gehörig umdenken. Denn nahezu jedes Schlachtfeld hat eine Unterwelt – ähnlich wie in der Rundenstrategie-Serie **Heroes of Might & Magic**. Per Tabulator-Taste dürfen Sie jederzeit zwischen beiden Ebenen wechseln. Entweder betreten Sie die Höhlen und Dungeons ganz normal durch Eingänge auf der Oberwelt, oder Sie buddeln sich mit speziellen Einheiten wie dem Minenarbeiter an einer beliebigen Stelle durchs Erdreich.

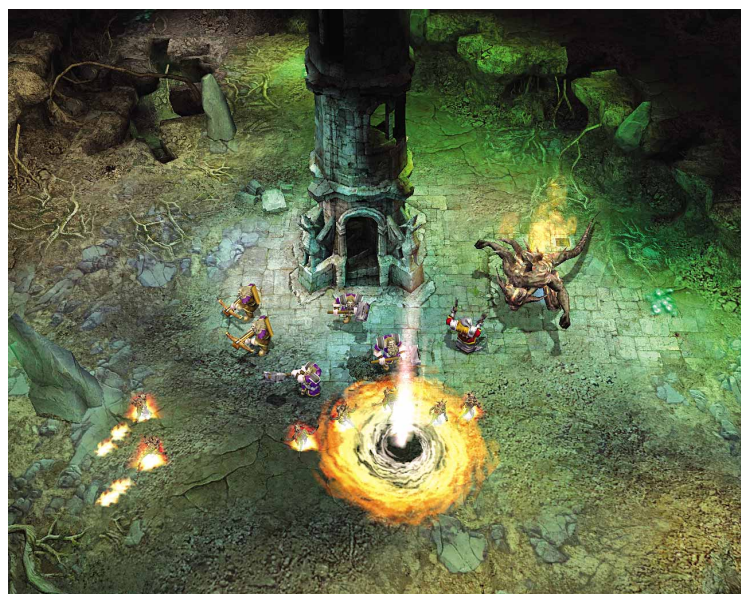
Die zwei Spielebenen von **Armies of Exigo** will Black Hole logisch ins Missionsdesign einbauen. So wird in einem Auftrag unsere belagerte Stadt von Katapulten beschossen, für ei-



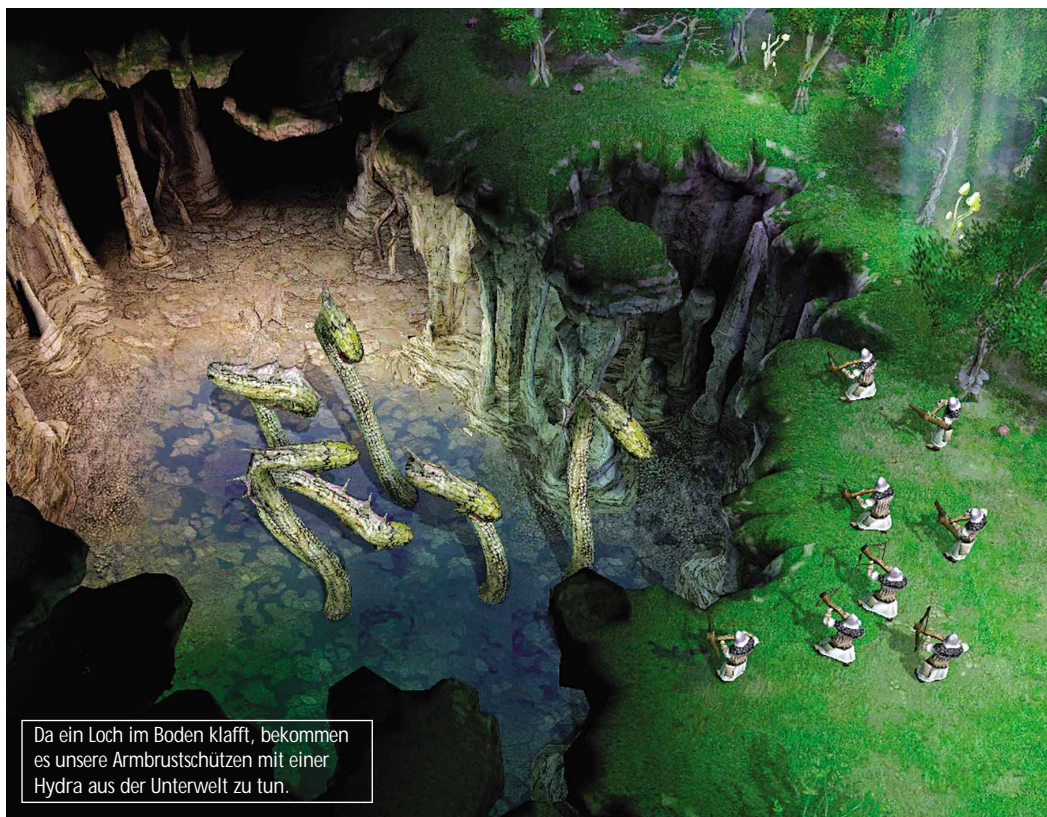
Magier liefern sich in den Katakomben ein Zauberduell mit einem Totenbeschwörer.



Die friedliche Idylle einer Menschenbasis bleibt meist nur kurze Zeit bestehen.



Der Balrog-inspirierte Dämon kann ein Dimensionstor öffnen, durch das Monster strömen.



Da ein Loch im Boden klafft, bekommen es unsere Armbrustschützen mit einer Hydra aus der Unterwelt zu tun.



In solchen Massenschlachten kämpfen bis zu 400 Einheiten.



Zwerge schlagen sich durch eine Spinnenhöhle.

nen Ausfall ist die Verteidigungsarmee zu klein. Also schleichen wir mit einem Stoßtrupp durch die Katakomben unter der feindlichen Armee hindurch und gelangen so unbemerkt zu den nur leicht bewachten Wurfmaschinen.

Tor zur Hölle

Jede der über 40 geplanten Einheiten von **Armies of Exigo** soll über mindestens eine Spezialfähigkeit verfügen. So darf sich der Beschwörer der Gefallenen in jedes beliebige Wesen verwandeln, das ihm gerade über dem Weg spaziert, vom Tarnungsschaf bis zum Plattmach-Draachen. Die Biester kontern mit einem Balrog-verwandten Dämon, der ein Loch zur Hölle öffnet, aus dem viele Minimonster herauskrabbeln. Am besten hat uns das Luftschiff der Menschen gefallen, das eigentlich nur für den Transport bestimmt ist. Doch per Forschungs-Upgrade versorgen wir den Riesen-Luftballon mit Schießscharten.

Jetzt nur noch ein paar Bogenschützen an Bord schicken, und schon haben wir eine tödliche »Fliegende Festung«.

Zauber nutzen raffiniert beide Spielerebenen: Wer unter der feindlichen Basis ein Erdbeben beschwört, lässt einerseits Steine von der Dungeon-Decke regnen, bringt andererseits aber auch die gegnerischen Gebäude ein Stockwerk höher zum Einsturz.

EINE KARTE, ZWEI EBENEN



Die zwei Spielerebenen von **Armies of Exigo** gehen logisch ineinander über: Oben versickert der Bach, unten rauscht ein Wasserfall – oben ragen die Bäume gen Himmel, unten wandern Sie zwischen den Wurzeln.

Vom Fluss zum Wasserfall

Armies of Exigo zaubert schon in der frühen Alpha-Version wunderschöne Fantasy-Welten auf den Monitor: Riesige Festungen erstrecken sich über mehr als die halbe Karte. Dynamische Lichteffekte lassen die Schatten an den Wänden von Lava- und Eishöhlen tanzen. Und ein Fluss, der auf der Oberwelt im Boden verschwindet, prasselt unter der Erde als Wasserfall herab. Die von Black Hole selbstentwickelte 3D-Engine beherrscht zudem zahlreiche Wettereffekte: Dichter Regen verschlechtert die Sicht der Bogenschützen, Wind bläst eine heraufbeschworene Giftwolke davon. Mit speziellen Zaubersprüchen sollen Sie die Witterungsverhältnisse sogar beeinflussen dürfen.

HK



Black-Hole-Chef Alex Rabb (hinten) und Leadartist Istvan Zsuffa assistieren Heiko Klinge beim Probespiel.

ARMIES OF EXIGO

Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: 4. Quartal 2004

Entwickler: Black Hole
Potenzial: Sehr gut

Heiko Klinge: »Breitschwert schleifen, Zauberbuch entstauben – zwei Jahre nach WarCraft 3 dürfen sich Fantasy-Generäle endlich wieder auf hochklassige Echtzeitgefechte freuen. Die zwei Spielerebenen klingen spannend: Massenschlachten oben, Kommandoeinsätze unten – und das gleichzeitig! Hoffentlich erreicht das Missionsdesign eine ähnliche Qualität wie die Grafik.«



CD/DVD:
Video-Special