



Es wird Echt Zeit

E3-Strategie-Hits



1 Rome: Komplexe Strategie und spannende Massen-Schlachten im Altertum mit detaillierten Soldaten.



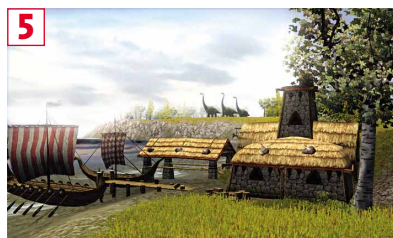
2 Spellforce: Potenzieller Megahit aus Deutschland.



3 Die Sims 2: Seifenoper und Lebens-Simulation in schicker 3D-Optik.



4 Commandos 3: Erstmals echte Kampagnen für die Elite-Soldaten – und mehr Action.



5 Paraworld: Wiking und Dinos? Doch, das funktioniert!



6 Railroad Tycoon 3: Comeback des Aufbau-Klassikers.



7 War of the Ring: Echtzeit-Strategie nach J.R.R. Tolkien.



8 Empires: Intelligenter Empire-Earth-Nachfolger.



9 Panzers: Effektreiches Weltkriegs-Strategiespiel.



10 Lords of Everquest: Düstere Fantasy-Gefechte.

Rückkehr der Klassiker: Mit alter Spielidee, aber neuer 3D-Grafik planen Lords of the Realm, Railroad Tycoon und Die Sims ihr Comeback. Die deutschen E3-Beiträge haben zwar keine berühmten Vorgänger, faszinierten aber jeden Messe-Strategen.

E3-Messe-Hits

1 Rome (Creative Assembly)
Noch mehr Strategie als in Medieval, dazu Diplomatie und unglaubliche Grafik – ein Fest für anspruchsvolle Generäle.

Ausgezeichnet - 2. Quartal 2004

2 Spellforce (Phenomic)
Die deutsche Strategiehoffnung kombiniert die besten Elemente von Gothic 2 (ca. 30%) sowie Warcraft 3 (70%) und sieht super aus.

Ausgezeichnet - 3. Quartal 2003

3 Die Sims 2 (Electronic Arts)
Das erfolgreichste PC-Spiel bekommt einen Nachfolger. Für die Sims gibt's digitales Erbmaterial, für uns verbesserte Optik.

Sehr gut - 1. Quartal 2004

4 Commandos 3 (Pyro)
Kampagnen statt Einzelmisionen, mehr Abwechslung, dazu die schönste 2D-Grafik der E3. Spannende, hammerharte Taktik.

Sehr gut - Juli 2003

5 Paraworld (Arbeitstitel) (SEK)
Noch ohne Namen, aber dafür die größte E3-Überraschung. Echtzeit-Strategie der Wiggles-Macher mit grandioser Optik.

Sehr gut - 2. Quartal 2004

6 Railroad Tycoon 3 (Poptop)
Phil Steinmeyer liefert eine Extraportion Modellbahn-Charme plus viele sinnvolle Verbesserungen wie Tunnel und Brücken.

Sehr gut - Oktober 2003

7 War of the Ring (Liquid Games)
Kein grafisches Meisterwerk, aber spielerisch bürgt Ed Castillo für Qualität – außerdem gibt's garantiert eine stimmige Story.

Sehr gut - Dezember 2003

8 Empires (Stainless Steel)
Rick Goodman verbessert Empire Earth an den richtigen Stellen – grafisch hat sein Echtzeit-Epos aber den Anschluss verloren.

Sehr gut - 4. Quartal 2003

9 Panzers (Storm Region)
Die Macher von Swine beeindrucken mit einem todschicken, komplexen Echtzeit-Taktikspiel im Weltkriegs-Szenario.

Sehr gut - 4. Quartal 2003

10 Lords of Everquest (Rapid Eye)
Spannendes Echtzeit-Strategiespiel im Everquest-Universum. Gewaltige Einheitenvielfalt samt coolen Zauberspruch-Effekten.

Sehr gut - Oktober 2003

Auf der E3 fühlten sich die GameStar-Strategen sofort in ihrem Element. In einem Interview mit den **Spellforce**-Machern bombardierten wir die Jungs gnadenlos mit Fragen, um ihnen möglichst viele exklusive Infos abzufragen. Bei der total überfüllten Präsentation von **Die Sims 2** galt es, sich taktisch günstig zu platzieren, damit einem ja kein lustiges Spieldetail entgeht. Mit einem risikoreichen, aber geschickt getimten Flankenangriff sicherten wir uns die letzte Blizzard-Presse-CD. Und während der Vorführung des Ober-Highlights **Rome** mussten unsere Strategie-Experten all ihre Feldherren-Disziplin aufbieten, um vor Begeisterung nicht vom Stuhl zu kippen.

2D und Rundenstrategie sterben aus

Nach geschlagenem Messegefecht stehen die Opfer fest: Sowohl 2D-Grafik als auch Rundenstrategie zählen zu den großen Verlierern der E3. Anno 2003 kämpfen die Genre-Highlights fast ausschließlich auf Polygon-Schlachtfeldern. Einzige, aber hochklassige Ausnahme: **Commandos 3**, das mit wunderschön gepixelten Karten wohl das Ende der 2D-Fahnenstange markieren wird.

Die reinrassige Rundenstrategie steht ebenfalls kurz vor dem Aussterben. Mit **Warlords 4** gab es nur einen halbwegs spannenden Vertreter dieses Genres. Ubi Soft kündigte zwar **Heroes of Might & Magic 5** an, zeigte aber weder eine spielbare Version noch Bilder. Umso schöner, dass sich ausgerechnet der Charts-Spitzenreiter gegen den unerfreulichen Runden-Exodus stemmt: **Rome** begeisterte zwar hauptsächlich durch spektakuläre Echtzeit-Massenschlachten in fantastischer 3D-Grafik, liefert aber zusätzlich ei-

nen komplexen Rundenstrategie-Modus. Mehr zu diesem Toptitel lesen Sie in unserer ausführlichen Preview.

Deutscher Erfolg

In Los Angeles haben sich 2003 deutlich weniger deutsche Entwickler präsentiert – eine Folge des hiesigen Firmensterbens im letzten Jahr. Dafür stimmt die Qualität der vorgestellten Spiele: Gleich zwei Strategietitel landen in unseren Top 5! Was bei **Spellforce** kaum jemanden überrascht, war bei **Paraworld** (Arbeitstitel) von SEK eine der ganz großen Messe-Sensationen. Bereits seit eineinhalb Jahren basteln die **Wiggles**-Macher klammheimlich an diesem potenziellen Echtzeit-Strategiehammer; die ganze Geschichte lesen Sie in unserer Preview. Drittes deutsches Highlight war **Chicago 1930** von Spellbound (**Robin Hood**). Das Echtzeit-Taktikspiel schaut zwar ziemlich bieder aus, hat aber diverse spannende Ideen, etwa einen Bullet-Time-Modus.

Comeback von Pirates

Erfreulichste E3-Erkenntnis: Die Innovationsarmut vergangener Jahre hat endgültig ein Ende. **Space Colony**, das neue Spiel von Firefly (**Stronghold**), kombiniert fröhlich klassische Aufbauelemente mit einer Lebenssimulation à la **Die Sims**. Und in **Ghost Master** von Empire spuken Sie friedliche Bürger aus ihren Häusern. Selbst die Fortsetzungen liefern erstaunlich viele Innovationen: **Commandos 3** erlaubt erstmals Deathmatch-Modi; **Die Sims 2** spendiert seinen Figuren komplette DNA-Stränge.

Aber auch Strategie-Veteranen bekommen im nächsten Jahr einiges geboten. Mit **Lords of the Realm 3**, **Warlords 4** und **Railroad Tycoon 3** feiern gleich drei Klassiker der Spielegeschichte



Republic: Die Politik-Simulation war immer noch nicht spielbar.

ein Comeback. Höhepunkt des Revivals wird jedoch ein Spiel, von dem zwar noch nichts zu sehen war, auf das Strategiefans aber schon seit 16 Jahren warten: Sid Meier hat bestätigt, dass er an einer neuen Version von **Pirates!** arbeitet. **HK**

Die Verfolger

Homeworld 2 (Relic)

11 Sehr gut
4. Quartal 2003

Black & White 2 (Lionhead)

12 Sehr gut
2004

Chicago 1930 (Spellbound)

13 Sehr gut
4. Quartal 2003

Republic (Elixir)

14 Sehr gut
Juli 2003

Full Spectrum Warrior

15 Sehr gut
2004 (Pandemic)

Ground Control 2

16 Sehr gut
Juli 2003 (Massive)

Knights of Honor (Black Sea)

17 Gut
1. Quartal 2004

Galaxy Andromeda (Mithis)

18 Gut
3. Quartal 2003

Ghost Master (Empire)

19 Gut
Juli 2003

Lords of the Realm 3

20 Gut
4. Quartal 2003 (Impressions)

¹ nicht bei GS-Unzensuriert (nur 1 CD) ² im E3-Highlights-Video

³ nur bei Abos »ab 18€

⁴ nur bei Abos »ab 16/ab 18€