

Schöner siedeln und kämpfen

Spell Force



Super Grafik, leckeres Spielkonzept: Die neueste Kreation des Siedler-Erfinders Volker Wertich sorgte auf der E3 für jede Menge Aufsehen.

Seit er den dritten Teil der **Siedler**-Reihe fertig gestellt hatte, war Volker Wertich abgetaucht. Doch der Erfinder der knuddeligen Wuslerkerlchen ist nicht auf seinen Lorbeeren eingeschlafen: Auf der E3 stellte er sein neuestes Strategiespiel vor. Als mächtiger Magier errichten Sie in **Spell Force** Dörfer und führen wahre Kriegerscharen in den Kampf – und das in wunderschöner 3D-Grafik.

Grandiose Gefechte

Eine gewaltige Horde Skelette rückt gegen unsere tapferen Helden vor. Beinahe scheinen die eigenen Truppen verloren. Doch per Mausklick schicken wir unseren Magier gegen den Feind. Mit ein paar Blitzen zerbrutzelt er die Knochenmänner. So aufregend diese Szene klingt, so gut sieht sie aus. Für **Spell Force** konnte Volker Wertich auf Massives Krass-Engine zurückgreifen, die schon das U-Boot-Spiel **Aquanox** schick inszeniert hat. Tolle Landschaften und massig Grafikeffekte veredeln die epischen Schlachten. Sie steuern darin den Magier; die Soldaten erzeugen Sie



Die Echtzeitgefechte wirken dank aufgebohrter **Aquanox-Engine** sehr edel und opulent.

durch Zauberei. Unterwegs gefundene Runen verhelfen Ihnen zu besseren Kämpfen.

Immer mittendrin

Doch durch den Kampf allein werden Sie in **Spell Force** keinen Blumentopf gewinnen. Deshalb generieren Sie Arbeiter, die auf Befehl Häuser und ganze Sied-

lungen errichten. Natürlich wird es auch Spezialgebäude geben. Was die können, wollte uns Volker allerdings noch nicht verraten.

Wahlweise dirigieren Sie Ihre Leuten aus der Von-oben-Sicht. Wenn Sie wollen, teleportieren Sie sich direkt in Ihren Zauberer hinein und mischen selbst bei den Kämpfen mit. Es lohnt sich aber, auch beim Bauen selbst zuzulangen, damit die Handwerker schneller fertig werden. In einigen Missionen müssen Sie ganz auf Helfer verzichten. Dann sind Sie allein auf die Stärke Ihrer Magie ange-

wiesen. In jedem Level sammelt der Zauberer Erfahrungspunkte, die ihm zu mehr Kraft und neuen Sprüchen verhelfen.

Derzeit befindet sich das Programm noch in einer sehr frühen Entwicklungsphase. Wie viele Völker und Rassen im Spiel vorkommen, steht noch nicht fest. Volker Wertich verspricht allerdings, dass es auf jeden Fall mehr als vier sein werden. Da Massive und das Wertich-Team parallel arbeiten, kommt **Spell Force** auf jeden Fall in den Genuss der allerneuesten Krass-Engine-Verbesserungen. **MIC**



Mittels mächtiger **Magie** greifen Sie direkt in die Kämpfe ein.

Spell Force

Genre: Echtzeitstrategie **Entwickler:** Jowood
Termin: 4. Quartal 2002 **Ersteindruck:** Sehr gut

Mick Schnelle: »Spell Force wirkt auf den ersten Blick viel versprechend. Allerdings war vom Aufbaupart noch recht wenig zu sehen. Aber den sollte Siedler-Wertich ja aus dem Effeff beherrschen. Ich bin äußerst gespannt auf die erste voll spielbare Version.«