

Disciples 3

► **Angeschaut** ► Genre **Rundenstrategie** ► Termin **4. Quartal 2009**
 ► Hersteller **.dat / Akella** ► Status **zu 90% fertig**
 ► GameStar.de **Quicklink 5322** ► Potenzial –

Der dritte Teil der Rundenstrategie-Reihe soll schon Ende 2009 erscheinen. Wir sprachen mit dem Producer über die Neuerungen.

Das Terraforming



Wie im Vorgänger passen sich eroberte Landschaften dem Besitzer an, die **dämonische Aschewüste** (oben) wandelt sich zum idyllischen Menschen-Weideland.

Der größte Fortschritt sei das neue Kampfsystem, sagt Denis Epifanov: »Die Einheiten bewegten sich nicht, das wirkte statisch, wie ein Kartenspiel. Die Gefechte brauchten mehr Dynamik.« Und was Epifanov sagt, ist Gesetz, denn als Producer lenkt der Russe die Arbeiten am Rundenstrategie-Spiel **Disciples 3**. Ergo dürfen sich die Truppen in den Taktikschlachten nun wie in **Heroes of Might & Magic 5** bewegen, statt à la **Disciples 2** in zwei Reihen (für Nah- und Fernkämpfer) herzustellen. Damit Sie schwach gepanzerte Einheiten wie Heiler dennoch mit Kriegern schützen können, gibt's die neue Deckungsmechanik: Pro Kampf darf jeder schwere Trupp ein- oder zweimal einschreiten, um eine Attacke auf einen hilflosen Verbündeten abzuwehren.

Außerdem überarbeiten die Entwickler die Strategiekarte, auf der Sie Heere bewegen und Städ-



Wie in **Heroes of Might & Magic** dürfen sich die Einheiten in den **Taktikschlachten** nun bewegen.

te erobern. Zum Beispiel kommt Stein als Rohstoff hinzu. Auch ein Heldentyp entfällt: der Standardensetzer, mit dem Sie im Vorgänger Gebiete eingenommen haben. »Das übernehmen nun neue Einheiten, die Erdwächter«, führt Epifanov aus. Landstriche passen sich wieder der Besitzerfraktion an, ein Wald zerfällt in Dämonenhand zur Aschewüste. Insgesamt wirkt **Disciples 3** aber arg trist und farbarm. »Das Universum ist eben düster«, verteidigt sich Epifanov, »diese Atmosphäre wollen wir mit dem Grafikstil einfangen.«

Im Multiplayer-Modus ringen Sie um eine spezielle Strategiekarte oder schlagen einzelne Arena-

Schlachten. Zudem gibt's je eine Solo-Kampagne mit sechs Missionen für Menschen, Dämonen und Elfen. Anders als in **Disciples 2** spielen die Feldzüge nicht gleichzeitig, sondern nacheinander. Die Handlung erzählen wieder zahlreiche Zwischen- und Skriptsequenzen: Die Ankunft eines Engels führt zum Konflikt, in dem neben den drei spielbaren Völkern auch Zwerge und Untote mitmischen. Nach den Kampagnen bestreiten Sie eine Showdown-Mission. »Darin nimmt die Story eine unerwartete Wendung, alle Rätsel werden gelöst«, verspricht Epifanov. Ein offenes Ende à la **Heroes 5** müssen wir also nicht befürchten. **GR**

Book of Uwritt. T. Vieh-Chroniken

► **Angeschaut** ► Genre **Adventure** ► Termin **1. Quartal 2010**
 ► Hersteller **King Art / HMM Interactive** ► Status **zu 50% fertig**
 ► GameStar.de **Quicklink 6407** ► Potenzial –

The **Book of Unwritten Tales** ist eines der besten Adventures der letzten Jahre. Die Fortsetzung reist in der Zeit zurück.

Das Adventure **Die Vieh-Chroniken** vom Entwickler King Art erzählt die Vorgeschichte zu **The Book of Unwritten Tales**. Genauer gesagt beleuchtet das Spiel die Vergangenheit vom Vieh



Nate und das Vieh erforschen die kalten **Nordlande**.

und dem Piraten Nate. Die beiden lernen sich in den eisigen Nordlanden kennen, und wie es das Schicksal so will müssen die beiden zusammenarbeiten. Wie sonst sollte man gegen verrückte Pinguine, Umweltschützerinnen und Yetis bestehen? Für die **Vieh-Chroniken** versprechen die Entwickler viele neue Ideen, die im Vorgänger keinen Platz gefunden haben. Außerdem soll, wie der Name schon verrät, das Vieh im Mittelpunkt stehen, da es sich zum heimlichen Star des Erstlingswerks entwickelt hat. Auf dem ersten Bild sieht man schon die bekannte und detailverliebte Grafik. Auch die Konzeptzeichnungen lassen auf Gutes hoffen. Wenn die restliche Qualität an die von **The Book of Unwritten Tales** anknüpft, können wir einen Adventure-Hit erwarten. **SG**

Die Sims 3 World Adventure

► **Angeschaut** ► Genre **Aufbauspiel-Addon** ► Termin **19.11.2009**
 ► Hersteller **EA Redwood Shores / EA** ► Status **zu 80% fertig**
 ► GameStar.de **Quicklink 6429** ► Potenzial –

Und da geht's auch schon los: **Electronic Arts** hat das erste Addon für **Die Sims 3** angekündigt.

Raus aus dem Dorf und ab in die große weite Welt: **World Adventure**, das erste Erweiterungspaket für die erfolgreiche Lebenssimulation **Die Sims 3** schickt Ihre Schützlinge auf Reisen. Mögliche Ziele sind unter anderem China, Frankreich und Ägypten nebst bekannter Sehenswürdigkeiten wie etwa dem Eiffelturm. Die Gebiete dürften ähnlich wie im **Die Sims 2**-Addon **Gute Reise** über zusätzliche, von der eigentlichen Spielwelt abgegrenzte Nachbarschaften zu erreichen sein und für reichlich optische Abwechslung sorgen. Neben den neuen Arealen bietet **Die Sims 3: World Adventure** auch eine Vielzahl zusätzlicher Herausforde-



Relikt oder Fälschung? Unser schlecht gelaunter Pseudo-Indy streitet mit einem **ägyptischen Basarhändler**.

rungen, Interaktionsmöglichkeiten sowie Lebensziele für Ihre Sims und erweitert das Portfolio an Klamotten und Möbeln. Zudem bekommt jeder Käufer des Addons 1.000 Sim-Punkte (umgerechnet etwa 12 Euro), die er im offiziellen Online-Shop von **Die Sims 3** ausgeben darf. **DM**