

Neue Spiele von Paradox

Die Nische boomt: Der Publisher Paradox (Hearts of Iron 3) hat für 2010 ein Dutzend neuer Spiele angekündigt.

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6713
Lionheart
► Quicklink: 6714
Mount & Blade
► Quicklink: 6715
Victoria 2
► Quicklink: 6716
Lead and Gold
► Quicklink: 6540

Ein Paradoxon ist das griechische Wort für eine Unmöglichkeit, und insofern ist der Name Paradox Interactive passend gewählt. Das schwedische Studio hat sich in den zwölf Jahren seit seiner Gründung zum ernstzunehmenden Publisher gemausert – und das, ohne ein einziges Millionenprojekt auf den Markt zu bringen. Stattdessen setzt Paradox auf eine ebenso überraschende wie einträgliche Strategie: Es veröffentlicht Nischenspiele, und zwar vor allem solche mit Hardcore-Anspruch, darunter schwere Brocken wie die **Europa Universalis-** und **Hearts of Iron-**Reihe. Das Segment – die großen Publisher dürften staunen – boomt. Weil außer Ubisoft keine Weltfirma mehr Geld in Runden-taktik, komplexe Militärstrategie oder Simulationen steckt, haben agile Nachwuchs-Anbieter den Rest des Feldes für sich. Die nutzen die Möglichkeiten des Internets, um Fans rund um den Globus zu erreichen. So rechnet sich selbst extrem verkopfte Historientaktik wie die des französischen Spezialisten Ageod (**Birth of America**, **American Civil War**), dessen Titel eine treue Kern-Fan-

gemeinde von rund 5.000 Spielern haben. Paradox Interactive gilt auch deswegen als Chef der Szene, weil die Schweden solchen Außenseiterprogrammen ebenso eine Chance geben wie den eigentlichen Umsatzperlen **Hearts of Iron 3** (GS 10/09: 80 Punkte) oder **Sword of the Stars** (GS 07/09: 63 Punkte). Das bunte Portfolio wird Paradox über das Jahr 2010 um mindestens ein Dutzend neuer Spiele erweitern. Wir durchwühlen die schwedische Wundertüte nach den spannendsten Neuankündigungen.

Lionheart: King's Crusade

Darum geht's: In der Rolle von König Löwenherz führen Sie eine Kreuzzügler-Armee ins heilige Land oder verteidigen es umgekehrt mit Saladin und seinen Sarazenen. Das Strategiespiel stammt von Neocore, die mit **King Arthur** gerade einen Geheimtipp vorgelegt haben (GS 03/10: 82 Punkte). Wie dort oder in der **Total War**-Serie wechseln Sie zwischen Landkarte und Echtzeit-Schlachten. Allerdings wird **Lionheart** klar ein Kriegsspiel, statt Territorien verwalten

Sie nur Ihre Armee, die Erfahrung sammelnd zur riesigen Streitmacht heranwächst.

Das sagen die Entwickler: »Lionheart ist kein Total-War-Klon, sondern geht in die Richtung des Klassikers Dark Omen.«

Das sagt GameStar: Sehr vielversprechend! Neocore hat durch **King Arthur** Aufmerksamkeit verdient. Der Anspruch der Taktikschlachten steht und fällt allerdings mit der Intelligenz der Computergegner.

Termin: 3. Quartal 2010

Mount & Blade: Warband

Darum geht's: 2008 erschien mit **Mount & Blade** ein Indie-Actionspiel, das mit seinen realistisch umgesetzten Schwertkämpfen zu Fuß und auf dem Pferd zum Überraschungserfolg wurde. Der Nachfolger **Warband** erweitert den Solo-Part, in dem Sie eine Mittelalter-Welt frei durchstreifen und Ritterkarriere machen, nur dezent (zum Beispiel um Romanzen und Hochzeiten). Der Schwerpunkt liegt auf dem neuen Multiplayer-Modus, in dem bis zu 64 Spieler in Teams Burgen angreifen oder verteidigen, inklu-

sive Belagerungswaffen. Freie Plätze lassen sich durch Bots füllen, denen die Spieler Anweisungen geben dürfen.

Das sagen die Entwickler: »Es ist immer noch das gleiche Kampfsystem, wir polieren es nur und fügen hier und da ein paar Kleinigkeiten hinzu.«

Das sagt GameStar: Die Belagerungsschlachten erinnern an **Battlefield** im Mittelalter-Szenario. Die verwinkelten Burgen zu knacken sieht nach einer spannenden, abwechslungsreichen Herausforderung aus.

Termin: 30. März 2010

Victoria 2

Darum geht's: Die Hardcore-Simulation **Victoria 2** stammt von Paradox' hauseigenem Entwicklerteam, den Köpfen hinter **Europa Universalis** und **Hearts of Iron**. Das Industrialisierungsepos fällt deshalb ähnlich spröde und stilistisch trocken aus, aber wie gewohnt dürften die Qualitäten unter der Oberfläche liegen. Als Staatsoberhaupt einer europäischen Nation führen Sie Ihr Land durch das viktorianische Zeitalter in die Moderne, mit allen Konflikten dieser Ära: dem Zu-



Ship Simulator Extremes: Rettungseinsätze in stürmischer See.



Lead and Gold: Im Western-Shooter sollen die Spieler in flotten Partien als Team zusammenarbeiten.



Mount & Blade: Warband: Glaubwürdige Kämpfe zu Pferd sind das Merkmal des Actionspiels.



Lionheart: King's Crusade: Die Taktikschlachten erinnern an die Total-War-Serie, spielen aber zu Zeiten der Kreuzzüge, wo Christen und Sarazenen aufeinanderprallten.

sammenprall politischer Ideologien, den Umwälzungen durch die Industrialisierung, dem Wettlauf des Imperialismus. Statt großer Armeen verwalten Sie vorwiegend Fabriken, statt im Generalstab verbringen Sie Zeit im Parlament, in der Politik und auf dem Parkett der Diplomatie.

Das sagen die Entwickler: »Wo sich Hearts of Iron um Krieg dreht, dreht sich Victoria um das Formen einer Gesellschaft. Kann man Belgien zur führenden Industriemacht Europas machen?«

Das sagt GameStar: **Victoria 2** ein komplexes Spiel zu nennen, wäre noch untertrieben. Unglaublich, an wie vielen Schrauben eines Staatswesens man hier drehen wird können. Für ernsthafte Strategen dürfte das Spiel eine erfrischende Herausforderung werden.

Termin: 3. Quartal 2010

Lead and Gold

Darum geht's: Der Western-Shooter stammt vom jungen Team Fatshark, das sich wiederum zum Teil aus Grin-Leuten rekrutiert (**Ghost Recon: Advanced Warfighter**). **Lead and Gold** konzentriert sich ausschließlich auf Multiplayer-Schlachten in Teams mit vier einfach gehaltenen Klassen: Gunslinger (Pistole), Blaster (Schrotflinte), Deputy (Gewehr), Trapper (Scharfschütze). Weil jeder Spieler alle Kollegen in der nahen Umgebung stärkt (der Deputy zum Beispiel gibt einen Schadensbonus), wird das Zusammenspiel als Gruppe belohnt. Die spritzigen Schlachten finden in verwinkelten Western-Schauplätzen statt.

Das sagen die Entwickler: »Lead and Gold ist schnell und Spaßig, legt wirklichen Wert auf Teamspiel und bietet auch unerfahrenen Spielern leichten Zugang.«

Das sagt GameStar: Schnell und zugänglich stimmt, das Teamspiel beschränkt sich aber darauf, möglichst nah beieinander zu bleiben. Kommt uns vor wie ein abgespecktes **Team Fortress** im Western-Szenario, launig, aber wohl ohne taktischen Tiefgang.

Termin: 30. März 2010

Und sonst?

Einige weitere Titel aus dem Paradox-Programm für 2010: **Commander: Conquest of the Americas** wird die Fortsetzung des Handelsspiels **East India Company**, diesmal um Kolonien-Management in der Neuen Welt erweitert. Das originelle Echtzeit-Strategiespiel **Majesty 2** bekommt Ende März ein Addon namens **Kingmaker** mit einer Goblin-Kampagne. Im ansehnlichen **Ship Simulator Extremes** steuern Sie ab Juni Greenpeace-Schiffe, Rie-

sentanker oder die Titanic durch konkrete Missionen, etwa im Einsatz gegen Walfänger. **Rise of Prussia** wird ein eher trockenes Runden-Taktikspiel von Ageod, setzt aber auf ein unbeackertes historisches Szenario: den Siebenjährigen Krieg zwischen Preußen und dem Rest Europas (1756-1763). Das wichtigste Zukunftsprojekt für Paradox wird aber das Weltraum-Strategiespiel **Sword of the Stars 2**, in das die Schweden dem Vernehmen nach erstmals mehr als eine Million Dollar investieren. **Sword of the Stars 2** erscheint erst 2011, Screenshots gibt es bislang noch keine. Den Beschreibungen nach wird es eine technisch runderneuerte, inhaltlich aber wohl nur behutsam erweiterte Fortführung des Vorgängers. Eine Story-Kampagne und ausgefeiltes Planetenmanagement sind nicht geplant.

CS



Victoria 2: Spröde Präsentation, aber gewaltige Spieltiefe zeichnen die Paradox-Eigenproduktionen aus.



Majesty 2: Kingmaker: Die Kampagne des Addons dreht sich um die Goblins.