In den diesigen Sumpfwelten kann man die eigenen Kämpen oft kaum erkennen.

Heldin Yuki zaubert Feuerwerke herbei, die ihre Gegner zeitweilig schwächen.

Guerillas im Nebel

DIE SIEDLER 5 NEBELREICH

Komplexe Missionen, fordernde Schlachten: Die neuen Abenteuer der Siedler sind nichts für zögerliche Bauherren ohne fortgeschrittene Feldherrenqualitäten.

GameStar GOLD-AWARD NEBELREICH

Gefahr im **Siedler**-Reich: Das Nebelvolk greift an und überrennt die Verteidigungsanlagen. Prinz Dario und seine Getreuen finden sich schnell auf verlorenem Posten wieder. Nur Sie können die drohende Niederlage im **Siedler**-Addon **Nebelreich** abwenden – falls Sie das Hauptprogramm **Das Erbe der Könige** aus dem Effeff beherrschen.

Profis an die Front

Zehn neue, zu einer Kampagne verbundene Missionen – das klingt nicht sonderlich viel. Doch wer glaubt, dem Geheimnis des aggressiven Nebelvolks an einem Nachmittag auf die Spur zu kommen, liegt falsch. Denn auf jeder Karte erwarten Sie knackig-knifflige Aufträge, die meist ineinander verschachtelt sind. So müssen Sie zum Beispiel ein belagertes Städtchen vor Feinden sichern, indem Sie eine Brücke sprengen. Das kann nur der Dieb (eine der neuen Einheiten), der seinerseits erst in der Taverne (eins der neuen Gebäude) rekrutiert werden will. Kaum hat der Kerl den Übergang in Schutt und Asche gelegt, erreicht Sie eine dringende Bitte des Nachbar-Bürgermeisters, ihm gegen die vorrückende Streitmacht zu Hilfe zu eilen. Doch dazu müssen Sie eine Brücke nach Osten bauen, was zwei Architekten samt zuvor errichtetem Büro erfordert. Außerdem brauchen Sie jede Menge Steine, und gerade dieser Rohstoff ist knapp. So geht es Schlag auf Schlag: Ein Auftrag jagt den nächsten, bis Sie nach etlichen Stunden Aufbau, Rohstoffsuche und Feindabwehr vier Leuchtfeuer entzünden können, um rettende Verbündete herbeizurufen.

Mehr Militär

Das eigentliche Spiel hat sich nicht verändert: Wie **Das Erbe der Könige** ist auch das **Nebelreich** ein leckerer Mix aus sehr viel Aufbau und Kampf, wobei sich der Schwerpunkt im Addon deutlich Richtung Militär verschiebt. Sehr häufig greifen die Krieger des Nebelvolkes aggressiv an. Wer also viel experimentiert oder zu lange mit dem Auf- und Ausbau des Heeres wartet, hat schon verloren, denn plötzlich steht eine feindliche Übermacht vor der Tür. Nur zielgerichtet agierende Profis können sich Chancen auf den Sieg ausrechnen. Nach wie vor wichtig: Die Helden mit ihren Spezialfähigkeiten. Zu den Charakteren aus dem Hauptprogramm, allen voran Königssohn Dario (stärkt die Kampfmoral), gesellen sich drei neue Recken. Drake ist ein Meisterschütze, der mit seinem Gewehr mächtig Schaden anrichten kann. Ebenfalls sehr nützlich: die niedliche Yuki, die direkt aus einem Manga-Comic stammen könnte. Sie setzt Pyrotechnik-Sperenzchen ein, um Gegner zu schwächen. Dritte im Bunde ist die böse Kala, die Anführerin des Nebelvolks. Sie verschießt Pfeilregen und schädigt ganze Heerscharen mit ihrer Giftwolke.

Tapfer verteidigen unsere Jungs den Torbogen.

Brücken ohne Bedeutung

Brückensprengungen sind nicht die einzige Aufgabe des Diebs. Er kann praktischerweise auch Rohstoffe aus gegnerischen Gebäuden mopsen. Aus der Taverne, in der er rekrutiert wird, stammt auch der Scout. Dieser Kerl späht per Fernglas tief ins

Ein Trupp Ritter und ein gerade errichteter Kanonenturm helfen uns gegen die feindlichen Streitkräfte.

Auf vielen Karten bekommen Sie Hilfe gegen Rohstoffe.

Das Nebelvolk nutzt die Brücke, um unser Land zu stürmen.

Land hinein, außerdem beleuchtet er dunkle Stellen. Wirklich nötig ist er allerdings nicht, schließlich verfügt Hauptprogramm-Held Dario schon seit eh und je über den Aufklärerfalken. Ebenfall neu: Scharfschützen. Die treffen erheblich besser als Ihre Bogenschützen, benötigen aber viel länger zum Nachladen. Nutzwert: ebenfalls eigentlich überflüssig. Den Brückenbau preisen die Entwickler als taktische Neuerung an. Allerdings können Sie die Übergänge nur an dafür vorgesehenen Stellen errichten und brauchen zwei Architekten, die das Gelände dafür vorbereiten. Nur wenn die Missionen es vorschreiben, ist der Brückenbau von Bedeutung, ansonsten sind die Übergänge einfach zu teuer. Sie benötigen allein schon Tausend Einheiten Stein, dazu noch mal jede Menge Holz und Lehm, um in Gegenden zu gelangen, die Sie oft auch anderweitig erreichen können.

Kein Kalkofe

Jede Menge Zwischensequenzen erzählen während der Missionen die Rahmenhandlung. Sie erleben sogar den Tod eines geliebten Helden mit. Wer das ist, verraten wir natürlich nicht. Zum Glück hat man bei der Vertonung diesmal auf das unpassende Komikerorgan von Oliver Kalkofe verzichtet. Trotzdem klingen die Helden nicht immer optimal. So ist Yukis Stimme viel zu glatt für einen solch impulsiven Charakter und klingt eher nach S-Bahn-Ansagerin als nach Kämpferbraut. Außerdem konnten sich die Entwickler nicht verkneifen, wieder vermeintlich humorige Szenen einzubauen, die überhaupt nicht zum ernsten Szenario passen. Unter all dem leidet die vorhersehbare Story.

Grafisch ist dagegen nach wie vor alles im Lot. Gebäude, Menschen und die exzellente Farbwahl sorgen für eine sehr dichte, märchenhafte Atmosphäre. Schicke Animationen von Gebäuden und Kämpfern unterstützen diesen Eindruck. Dazu dröhnt ein epischer Orchestersoundtrack. Netterweise liegt ein Editor bei, mit dessen Hilfe Sie Karten erstellen können. Kleiner Tipp zum Schluss: Lesen Sie das Handbuch, da lauert eine Überraschung. MIC

➤ HOTLINE: (0190) 882 421 10 1,86 €/MIN.

MICK SCHNELLE mick@gamestar.de

Das Nebelreich wirkt wie eine Sammlung sehr gut designter Einzelkarten, die zum Schluss mit einer Story-Sauce Marke Einheitsbrei übergossen wurde, damit sie zusammen eine Kampagne ergeben. Trotzdem funktioniert das Spielkonzept nach wie vor. Doch warum haben sich die Entwickler nicht die Zeit genommen, eine schöne, passende Geschichte zu entwerfen, die der tollen Spielmechanik würdig ist? Und was soll diese maue Vertonung?

Obwohl die Neuerungen von Helden, Einheiten und Gebäuden kaum spielerische Auswirkungen haben, machen Aufbau und Gefechte trotz des gestiegenen Schwierigkeitsgrades viel Spaß. Profi-Siedler, die auch Frustmomente nicht scheuen, sollten sich ins Nebelreich wagen.

»Für kampferprobte Veteranen«

DIE SIEDLER 5: NEBELREICH AUFBAUSPIEL-ADDON

PUBLISHER	Ubisoft / Blue Byte	RELEASE (D)	24.3.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	25 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 CD, 20 Seiten Handbuch	USK	ab 6 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI

1 2 3 4 5 **6** 7 8 9 10

VERGLEICHBAR MIT WarCraft 3 (93, GS 08/02) Exzellentes Fantasy-Epos mit Spitzenstory.
Die Siedler 4 (81, GS 04/01) Der Vorgänger war noch sehr knuddelig.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,0 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,4 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	1,0 GHz AMD	XP 1800+ AMD	XP 2200+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	1,5 GB Festpl.	1,5 GB Festpl.	1,5 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			

LAUTSPRECHER: Stereo | 2 vorne, 2 hinten | 5.1 | 6.1

MULTIPLAYER GUT

FAZIT Kniffliger Wechsel zwischen Aufbaupart und Schlachten.
MODI Deathmatch über Internet oder LAN.

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ schmucke Landschaften ⊕ schön animierte Einheiten	10 / 10
SOUND	⊕ bombastischer Soundtrack ⊖ unpassende Sprachausgabe	7 / 10
BALANCE	⊕ CPU greift früh an ⊖ Schwierigkeitsgrad steigt schnell	6 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ schicke Farbgebung ⊕ nette Details	10 / 10
BEDIENUNG	⊕ übersichtliche Menüs ⊖ fummelige Helden-Fähigkeiten	8 / 10
UMFANG	⊕ zehn lange Missionen ⊕ freie Karten	10 / 10
LEVELDESIGN	⊕ Aufträge immer mehrstufig und verschachtelt	9 / 10
KI	⊕ CPU sucht Schwachstellen ⊕ zieht sich zurück	10 / 10
EINHEITEN	⊕ Brücken lassen sich sprengen... ⊖ ...sind aber oft sinnlos	9 / 10
KAMPAGNE	⊖ Standard-Story ohne Flair	6 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten SOLO-SPASS 15 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden

FAZIT: KOMPLEXE MISSIONEN, TEILWEISE ZU SCHWER.

➤ DVD: Test-Check

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK C41