

Im Western viel Neues

# No Man's Land

Mit Kanonen, Schiffen oder Indianermagie erobern Sie Amerika. Abwechslungsreiche Missionen und sechs Völker treffen auf einen biederen Aufbauart.



Zwischensequenzen erzählen die Geschichte vom Konflikt zwischen Weißen und Indianern.



Auf CD/DVD:  
• spielbare Demo  
• Video-Special

WWW

www.gamestar.de:  
zusätzliche Bilder in  
Screenshot-Galerie

## Facts

- 3 Kampagnen
- 6 Geschichten
- 6 Völker
- 30 Missionen
- 70 Einheiten

**M**achen Sie mit uns eine kleine Zeitreise in eine Epoche, als Amerikas Wildnis noch unerforscht war. Rund 200 Jahre umfasst der inoffizielle **America-Nachfolger No Man's Land**, von den spanischen Konquistadores des 17. Jahrhunderts über die Indianerkriege bis zum Eisenbahn-Bau ab 1830. Sechs spannende Storys lang erleben Sie dramatische Echtzeit-Kämpfe mit originellen Spezialtruppen wie Medizinmännern und Scharfschützen.

## Gold für den König

Wie **Age of Empires 2** setzt **No Man's Land** auf stark geskriptete Missionen. In der ersten Kampagne forschen Sie als Gesandter des spanischen Königs nach dem Verbleib ausstehender Goldlieferungen. Schon bald werden Sie in Seeschlachten verwickelt, erkunden mit kleinen Trupps den mexikanischen Dschungel und stürmen Forts der verfeindeten Engländer. In der folgenden Kampagne

(in zwei Geschichten unterteilt) bekämpfen Sie als Häuptling der Wald- und Prärie-Indianer weiße Trapper und überfallen Bahnstationen.

Im dritten Kapitel (drei Handlungsstränge) missionieren Sie per Mausclick als Pilger ganze Stämme von Ureinwohnern oder verteidigen als amerikanischer Patriot Ihre Farm gegen englische Großgrundbesitzer. Spannend dabei: Sie verbünden sich teils sogar mit den Rothäuten aus Kampagne zwei.

## Gemeinsame Basis

Den Großteil der 30 Missionen beginnen Sie wie in **Age of Empires 2**: Zuerst errichten Sie eine Basis, bestehend aus Haupthaus, Kaserne, Wohnhäusern und diversen Spezialgebäuden. Letztere dienen allein dazu, Upgrades zu erforschen, um die Rüstungsstärke oder Waffenreichweite zu verbessern. Sechs Völker warten auf Ihren Befehl: Spanier, Engländer, Wald- und Prärie-Indianer, Patrioten sowie



Karibik-Zwist: Die **Galeonen** beschießen aus sicherer Entfernung den Hafen.



In **Formation** rücken die Engländer mit **Kampf-Dalmatinern** gegen unser Dorf vor.



Unsere Spanier greifen das Fort an und nehmen die verteidigenden Engländer in die Zange. Vor allem die Kanonen (links) beschädigen die Gebäude massiv.

Siedler. Doch deren Basisbau unterscheidet sich kaum – was dem Spanier seine Kaserne, ist dem Patriot das Militärlager, und der Indianer nennt es förmlich »Ausbildungsstätte«.

Die Ressourcen Gold, Nahrung und Holz genügen allen Parteien, um Gebäude zu errichten und zu forschen. Bei so vielen Ähnlichkeiten zum Klassiker der

Ensemble Studios verwundert es wenig, dass die bewährte »Mit Linksklick markieren, mit rechts losschicken«-Steuerung eins zu eins übernommen wurde.

### Allein unter Frauen

Neben den Standardvorgaben wie »Baue Basis und vernichte den Gegner« erwarten Sie in gut einem Drittel der Missionen Spe-

zialaufgaben. So schleichen Sie als Indianerhäuptling über eine Insel, um 30 Squaws aus den Klauen der hochgerüsteten Spanier zu befreien. Ihr einziger Vorteil: Nur Sie können sich durch den dichten Wald bewegen. Kommen Sie in die Nähe der Frauen, flüchten sie automatisch. Ein anderes Mal gilt es, als Prärieindianer eine Büffelherde

schneller zu erlegen als weiße Trapper. Haben die Kerle 20 Tiere erlegt, bevor Sie 1.500 Nahrungseinheiten aus den Bisons gewonnen haben, verlieren Sie.

Sehr häufig tauchen innerhalb einer Mission neue Ziele auf, sobald Sie die alten Aufträge erledigt haben. Wenn Sie als Patriot zum Beispiel brav das Haupthaus eines englischen

## Technik-Check

### Auflösung

No Man's Land unterstützt Auflösungen zwischen 800 mal 600 und 1600 mal 1200 Bildpunkten, das Sichtfeld bleibt stets gleich. Bei der Farbtiefe wählen Sie zwischen 16 und 32 Bit.

### RAM/Festplatte

Sie benötigen mindestens 128 MByte RAM; wir empfehlen 256 MByte für deutlich bessere Performance. No Man's Land besiedelt 800 MByte auf der Festplatte.

### Tuning-Tipps

- 1 Durch Abstellen der Schatten unter »Optionen/Grafik« steigt die Framerate um bis zu 20 Prozent.
- 2 Ruckelt der Mauszeiger, aktivieren Sie »Hardwaremausunterstützung«. So bewegt sich der Zeiger flüssig.
- 3 Wenn Sie von Objekten verdeckte Einheiten ausblenden, erhalten Sie circa fünf Prozent Leistung.
- 4 Verringerte Details bringen bis zu zehn Prozent mehr Performance, verschlechtern aber die Optik. **FC**

### Die Performance-Tabelle (alle Angaben mit 256 MByte RAM)

CPU mit		Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900
1.000 MHz	800x600x16 (min. Details)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800x600x32 (max. Details)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1.500 MHz	1024x768x32 (max. Details)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1280x1024x16 (min. Details)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
2.000 MHz	1280x1024x32 (max. Details)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1600x1200x32 (max. Details)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

■ nicht möglich, nicht spielbar ■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß ■ mäßig ruckelnd, noch spielbar ■ flüssiges Spielen möglich

## Heiko Klinge



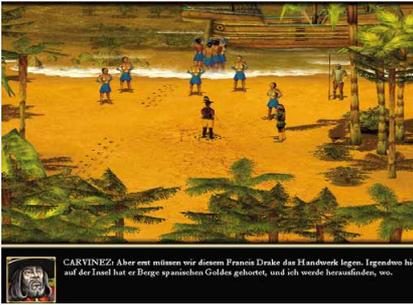
### Karl-May-Spiel

Na, sowas! Da erwarte ich spielerisch verpackten Geschichtsunterricht und erlebe stattdessen spannende Wildwest-Stories im Stile Karl Mays. Es macht mir

dank der stimmigen Atmosphäre einfach Laune, mit meinen Rothäuten die Bleichgesichter aus der Prärie zu jagen. Schön ist auch der »reale« Maßstab (große Gebäude).

Besonders angetan haben es mir die coolen Indianerzauber, die nicht nur hübsch aussehen, sondern immer wieder neue Strategien ermöglichen. Schade, dass die Sonderfähigkeiten häufig zu kurz kommen – WarCraft 3 zeigt, wie's besser geht. Aber genug palavert, Häuptling Springende Klinge muss zurück auf den Kriegspfad!

Erlebte Geschichte



**CARVINEZ:** Aber erst müssen wir diesem Francis Drake das Handwerk legen. Irgendwo hier auf der Insel hat er Dinge spanischen Goldes gehortet, und ich werde herausfinden, wo.

Mit den Spaniern kämpfen Sie gegen Sir Francis Drake.



**GRASVOGEL:** Auch wir großen unseren Bruder vom Stamme der Comanchen.

Die vertriebenen Indianer suchen eine neue Heimat.



**AARON HARPER:** Brüder und Schwestern, seht das gelobte Land, das der Herr für uns bestimmt hat.

Als Pilgervater versuchen Sie die Ureinwohner zu bekehren.



**SAMUEL SANDERS:** Seine Schergen werden uns kein zweites Mal dabei stehen, den Bund der Ehe einzugehen!

Die Kolonisten kämpfen gegen die englischen Herrscher.

Forts sprengen, erscheint (in einer geskripteten Zwischensequenz) der wütende Kommandant, und macht Jagd auf Sie. Aus der heimlichen Sabotageaktion wird so eine wilde Flucht.

**Starke Spezialeinheiten**

Vor allem die Sondereinheiten sorgen dafür, dass sich die Kampagnen unterschiedlich spielen. Die offensiven Spanier dürfen



Das Hauptgebäude ist den heranfliegenden Brandpfeilen schutzlos ausgeliefert.

neben normalen Truppen wie Säbelkämpfern als einziges Volk Schiffe bauen, mit denen sie englische Kolonialhäfen zerstören. Gouverneure erschaffen auf Knopfdruck Gold, Pistolenschützen töten mit dem »Gezielten Schuss« Gegner auf der Stelle.

Bei den Indianern spielt Magie eine große Rolle: Der Mediziner löst Wirbelstürme oder Steinhagel aus und erweckt Verstorbene. Die frommen Pilgerväter wiederum heilen durch ein Gebet, und der Leichenbestatter der Siedler plündert Gold von den Toten.

**Missklänge trotz Promis**

Für die Sprachaufnahmen hat Publisher CDV Profis engagiert, unter anderem die deutsche Stimme von Wesley Snipes. Allerdings garantieren auch Köhner nicht immer Qualität: So benutzt der Snipes-Sprecher einen spanischen Akzent, der peinlich aufgesetzt klingt. Noch drolliger wird es bei den Nebenrollen: Häuptling Grasyogel (der heißt wirklich so) hört sich an, als hätte er zu viel vom benötigten Kraut geraucht. Dafür ist die Musik vom Feinsten: Epische Westernthemen à la Ennio Morricone sorgen neben indianischem Trommelklang für die passende Untermalung.

**Edles Ambiente**

Optisch zeigt sich **No Man's Land** von der Schokoladenseite. Die Einheiten bewegen sich sehr schön animiert in die Schlacht, Soldaten und Indianer laden emsig ihre Pistolen

oder Gewehre nach. Und mit schicken Beleuchtungseffekten verhilft die **No Man's Land**-Engine dem Gelände zu einem sehr plastischen Look.

Fans von Mehrspieler-Duellen freuen sich neben Standards wie King-of-the-Hill und Deathmatch über das originelle »Wer verlegt am schnellsten Schienen bis zum Kartenrand«. Außerdem können Sie einen Kopfgeldjäger auf die Kämpfer des Gegners ansetzen. **MIC**

**Mick Schnelle**



**Wilder Trip im Westen**

Nach dem biedereren America hat Related Designs mit **No Man's Land** den Schritt in die Genre-

Oberliga geschafft. Das liegt vor allem an den abwechslungsreichen Missionen, die mir jede Menge Spaß gemacht haben. Dabei sind die Einsätze stets fair und mit ein wenig Überlegen immer zu schaffen. Auch die Grafik passt gut dazu: Satte Farben erzeugen zusammen mit dem fantastischen Soundtrack ein stimmungsvolles Wildwest-Flair.

**Sprachprobleme**

Aber warum sind die gesprochenen Passagen, trotz Starbesetzung, so hölzern und unfreiwillig komisch? Außerdem hätte ich mir einen etwas innovativeren Aufbauart gewünscht. Viel zu nah klebt **No Man's Land** hier noch am alten Age of Empires 2. Das merkt man vor allem in den teilweise sehr langen, wenig spektakulären »Basisbau«-Phasen. Und dennoch, wenn Sie die Strategie-Referenz **Frozen Throne** bereits durchhaben, sollten Sie gen Westen ziehen.

**No Man's Land**

**Echtzeit-Strategiespiel**



Publisher: CDV, (0180) 529 92 66 Release (D): 31.8.2003  
 Sprache: Deutsch Preis: ca. 45 Euro  
 Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 70 S. Handbuch USK-Freigabe: ab 12 Jahre

Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Eingewöhnung: 1 Stunde Solo-Spaß: 25 Stunden Multiplayer-Spaß: über 10 Stunden

**DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG**

Pro	Kontra
• schöne 2D-Grafik	• langatmiger Aufbauart
• viele Zwischensequenzen	• kaum Unterschiede beim Basisbau
• wendungsreiche Geschichten	• Sprecher teils unfreiwillig komisch
• abwechslungsreiche Missionen	

**MULTIPLAYER**

Internet (8 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)  
 Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch, King of the Hill, Bahnbau

**HARDWARE-KONFIGURATION**

Geforce 1/2 MX Geforce 2/4 MX Radeon 9000 Geforce 3/3 Ti Geforce 4 Ti  
 GF FX 5600/Ultra Radeon 9500 Pro Radeon 9700/Pro Radeon 9800 Pro GF FX 5800/5900

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 1,0 GHz	CPU mit 1,5 GHz	CPU mit 2,0 GHz
128 MByte RAM	256 MByte RAM	512 MByte RAM
800 MByte Installationsgröße	800 MByte Installationsgröße	800 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

**ALTERNATIVEN**

**Frozen Throne** (94%, GS 08/03)  
 Fantastisches Echtzeit-Epos mit hervorragender Story und einer perfekten Steuerung.

**Rise of Nations** (87%, GS 07/03)  
 Exzellent bedienbare Aufbauschlachten. Grafisch deutlich besser, erheblich mehr Völker.

**WERTUNG**

Grafik:	Gut
Sound:	Gut
Bedienung:	Gut
Spieltiefe:	Gut
Multiplayer:	Gut

Schicke Wildwest-Strategie, biederer Aufbauart.

