



Gunnar Lott
gunnar@gamstar.de

DEUTSCHLAND, STRATEGIELAND

FORTSCHRITT. Das sieht man auch nicht jeden Monat: Zwei starke deutsche Strategietitel stehen zum Test an: **Paraworld** als Vertreter der klassischen Echtzeit-Strategie, **Die Siedler 2: Die nächste Generation** für die Aufbau-Fans. Während jedoch **Paraworld** in vielerlei Hinsicht neue Wege geht und sein Genre mit neuen Ideen bereichert, ist **Die Siedler 2** nicht mehr als ein grafisch aufgepepptes und in Sachen Bedienung leicht optimiertes Remake – nett, aber etwas staubig. **Paraworld** hingegen macht vor allem bei der Bedienung und im Bereich Multiplayer verdammt viel richtig und fühlt sich frisch an.

STILLSTAND. Nochmal zum Thema **Die Siedler 2**: Klar, das Remake soll gar nicht mehr bieten als eine Reise in die Vergangenheit für Fans der Serie, aber wir hätten uns viele Verbesserungen für das solide Spielprinzip vorstellen können, vor allem in Sachen Missionsdesign und Story. Denn die pure Aufbaumechanik macht zwar Spaß, doch verliert mangels Neuerungen schnell an Reiz. Warum gibt es keine richtige Geschichte? Oder Missionsziel-Abwechslung? Schade, die Entwickler haben ihre Chancen verschenkt.

ABWERTUNGEN

Spiele altern, besonders grafisch. Ein Jahr nach seinem Erscheinen überprüfen wir jeden Titel, ob eine Abwertung nötig ist. Wenn ja, kennzeichnen wir das in der Hitliste mit diesem Symbol:

INHALT

TESTS

| | |
|---------------------------------------|-----|
| Paraworld | 102 |
| Joint Task Force | 106 |
| Pacific Storm | 109 |
| Die Siedler 2: Die nächste Generation | 110 |
| For Liberty | 115 |
| Stones of Khufu | 115 |
| Grand Hotel | 115 |
| Feuerwache | 115 |
| Star Wolves 2 | 116 |

GAMESTAR-STRATEGIE-CHARTS 10/2006

| Platz | Spiel | Genre | Publisher | Entwickler | Original-Test | Aktuelle Wertung | Grafik | Sound | Balance | Atmosphäre | Bedienung | Umfang | Missionsdesign // Startpositionen // KI | Einheiten | Kampagne // Endlos-Spiel | Kommentar | |
|-------|---------------------------|--------------------|--------------------|------------------------|---------------|------------------|--------|-------|---------|------------|-----------|--------|---|-----------|--------------------------|-----------|--------------|
| 1 | Warcraft 3 | Echtzeit-Strategie | Vivendi | Blizzard | 08/02 (93%) | 92 | 7 | 10 | 10 | 10 | 9 | 10 | 10 | 8 | 10 | 8 | 08/03: Addon |
| 2 | Spellforce 2 | Echtzeit-Strategie | Jowood/Deep Silver | Phenomic | 05/06 | 91 | 10 | 8 | 8 | 9 | 9 | 10 | 9 | 8 | 10 | 10 | |
| 3 | Civilization 4 | Strategiespiel | Take 2 | Firaxis | 12/05 | 90 | 7 | 9 | 8 | 9 | 9 | 10 | 10 | 8 | 10 | 10 | |
| 4 | Age of Empires 3 | Echtzeit-Strategie | Microsoft | Ensemble | 12/05 | 89 | 10 | 10 | 10 | 8 | 8 | 10 | 8 | 8 | 10 | 7 | |
| 5 | Rise of Legends | Echtzeit-Strategie | Microsoft | Big Huge Games | 07/06 | 89 | 9 | 8 | 8 | 8 | 10 | 10 | 8 | 10 | 10 | 8 | |
| 6 | Rome – Total War | Strategiespiel | Activision | Creative Assembly | 11/04 | 89 | 8 | 10 | 8 | 9 | 7 | 10 | 9 | 8 | 10 | 10 | 11/05: Addon |
| 7 | C&C Generäle | Echtzeit-Strategie | Electronic Arts | EA Pacific | 10/03 (89%) | 88 | 6 | 9 | 10 | 10 | 10 | 10 | 9 | 7 | 9 | 8 | 11/03: Addon |
| 8 | Siedler 5 | Aufbauspiel | Ubisoft | Blue Byte | 01/05 (89) | 88 | 9 | 7 | 9 | 10 | 8 | 10 | 9 | 9 | 9 | 8 | |
| 9 | Die Sims 2 | Aufbauspiel | Electronic Arts | Maxis | 10/04 (89) | 87 | 5 | 10 | 8 | 8 | 8 | 10 | 9 | 9 | 10 | 10 | |
| 10 | Paraworld | Echtzeit-Strategie | Sunflowers | SEK | NEU | 87 | 9 | 8 | 7 | 10 | 8 | 8 | 9 | 8 | 10 | 10 | |
| 11 | Heroes of Might & Magic 5 | Rundenstrategie | Ubisoft | Nival | 07/06 | 86 | 9 | 9 | 7 | 10 | 8 | 10 | 8 | 6 | 9 | 10 | |
| 12 | Fritz 9 | Schachspiel | Chessbase | Chessbase | 01/06 | 86 | 9 | 4 | 10 | 8 | 7 | 10 | 10 | 10 | 8 | 10 | |
| 13 | Stronghold 2 | Aufbauspiel | 2K Games | Firefly | 06/05 | 85 | 7 | 9 | 7 | 9 | 8 | 10 | 9 | 6 | 10 | 10 | Version 1.1 |
| 14 | The Movies | Aufbauspiel | Activision | Lionhead | 01/06 | 85 | 8 | 10 | 8 | 10 | 6 | 9 | 9 | 8 | 8 | 9 | |
| 15 | Dawn of War | Echtzeit-Strategie | THQ | Relic | 11/04 (83) | 85 | 8 | 9 | 8 | 9 | 10 | 8 | 9 | 6 | 9 | 9 | 10/05: Addon |
| 16 | Panzers Phase 2 | Echtzeit-Strategie | CDV | Stormregion | 09/05 (85) | 84 | 8 | 9 | 8 | 8 | 9 | 9 | 10 | 7 | 10 | 6 | |
| 17 | Full Spectrum Warrior 2 | Echtzeit-Taktik | THQ | Pandemic | 06/06 | 84 | 7 | 9 | 8 | 9 | 7 | 9 | 8 | 8 | 9 | 9 | |
| 18 | Star Wolves | Weltraum-Taktik | Pointsoft | Xbow Software | 05/05 | 84 | 7 | 7 | 8 | 8 | 8 | 10 | 10 | 6 | 10 | 10 | |
| 19 | Soldiers | Echtzeit-Taktik | Codemasters | Best Way | 08/04 (84%) | 83 | 7 | 7 | 8 | 9 | 9 | 8 | 10 | 9 | 8 | 8 | |
| 20 | Rise and Fall | Echtzeit-Taktik | Midway | Midway/Stainless Steel | 08/06 | 83 | 8 | 9 | 7 | 9 | 10 | 8 | 8 | 8 | 6 | 9 | |
| 21 | Rollercoaster Tycoon 3 | Aufbauspiel | Atari | Frontier | 08/05 | 82 | 9 | 9 | 8 | 9 | 7 | 9 | 7 | 8 | 9 | 7 | 08/05: Addon |
| 22 | Rush for Berlin | Echtzeit-Strategie | Deep Silver | Stormregion | 07/06 | 82 | 8 | 7 | 7 | 8 | 9 | 8 | 9 | 8 | 9 | 9 | |
| 23 | Schlacht um Mittelmeer 2 | Echtzeit-Strategie | Electronic Arts | EA Pacific | 04/06 | 82 | 10 | 10 | 5 | 10 | 9 | 8 | 6 | 7 | 10 | 7 | |
| 24 | Star Wars: Empire at War | Echtzeit-Strategie | Activision | Petroglyph | 04/06 | 81 | 7 | 10 | 7 | 8 | 9 | 9 | 5 | 9 | 10 | 7 | |
| 25 | Joint Task Force | Echtzeit-Strategie | Vivendi | Most Wanted | NEU | 80 | 8 | 8 | 9 | 9 | 8 | 8 | 8 | 8 | 7 | 7 | |

Bei Strategiespielen führen Taktik, Ressourcen-Management und strategische Planung zum Erfolg. Zur Strategie-Rubrik gehören Echtzeit- und Aufbauspiele, Hexfeldtaktik, Wirtschaftssimulationen, Denkspiele.





Ausgestorbene leben länger

PARAWORLD



Noch ein Spiel, dass in die Fußstapfen von Warcraft 3 treten will – mit Schuhgröße 240. Aber die Dinos leben auch spielerisch auf großem Fuß!

Der Pflanzenfresser Triceratops wog mehr als zehn Tonnen, sein Gehirn hatte aber nur die Größe einer Walnuss. Cool, oder? Gut, heutzutage eignet sich diese Info nur bedingt zum Angeben. In den 80er Jahren war das noch anders: Damals hatte Dinosaurier-Fachkompetenz auf dem Schulhof einen ähnlichen Stellenwert wie heutzutage die

neuesten Handy-Klingeltöne und Computerspiele.

Gerade Letzteres könnte den Urzeitgiganten jedoch bald einen neuen Popularitätsschub verschaffen. Denn im Echtzeit-Strategiespiel **Paraworld** von SEK (**Wiggles**) sind weder Orks noch Panzer die Stars, sondern die guten alten Dinosaurier. Und spätestens, wenn Sie im exzellenten Multiplayer-Modus die Basis des Gegners mit einem Triceratops kaputt stampfen, können Sie auch die Zehn-Tonnen-Info wieder gebrauchen.

Prähistorische Gefühle

Die wirklich wichtigen Infos zum Triceratops, nämlich seine Kampfwerte und Spezialfähigkeiten, lernen Sie am besten in der Solokampagne von **Paraworld**. Dort erleben und erspielen Sie in 16 Missionen die Geschichte von Anthony Cole, Stina Holmlund und Béla Benedek. Ein Geheimbund namens SEAS hat die drei Wissenschaftler scheinbar grundlos entführt und in eine prähistorische Parallelwelt verfrachtet. Rund

zwei Stunden sehr gut geschnittene Zwischensequenzen erzählen vor, während und nach den Einsätzen, was wirklich hinter dem Kidnapping steckt und ob die Forscher wieder in ihre Heimat zurückkehren können. Die Story gehört dabei in Sachen Intensität, Emotionen und Dramatik zum Besten, was das Strategie-Genre zu bieten hat. Dafür sorgen sympathische Helden, charismatische Bösewichter, durchweg professionelle Sprecher und vorgelesene Monologe, die

FACTS

- Kampagne mit 16 Missionen
- 3 spielbare Völker
- 93 Einheiten
- 76 Gebäude
- 50 Tier- und Saurierarten
- 3 Multiplayer-Modi
- 31 Multiplayer- und Skirmish-Karten
- 120 Minuten Zwischensequenzen

DIE 90-MINÜTIGE GESCHICHTE EINER PARAWORLD-MISSION



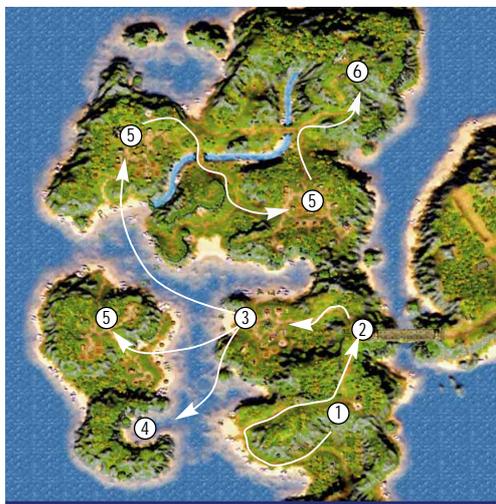
Zu Beginn der Mission kämpfen wir uns allein mit unseren vier Helden über einen Dschungelpfad ①. Überall lauern Raubsaurier. Als wir eine Brücke ② erreichen, stürzt diese ein. Wir müssen einen anderen Weg über die Schlucht finden.



Wir treffen auf eine Siedlung ③ des Drachen-Clans, die gerade vom Nordvolk attackiert wird. Mit unserer Hilfe überstehen die Drachen den Angriff und geben uns zum Dank das Kommando über die Basis samt dazugehöriger Truppen.



Nebenquest: Die Dorfbewohner haben uns von Seeungeheuern berichtet. Die Monster entpuppen sich jedoch als Mureanuo-Saurier ④, die wir mit unseren Flammenschiffen schnell besiegen und fortan selbst als Einheit züchten dürfen.



Die Lösung für unser Brückenproblem: Wir sollen ein abgestürztes Flugzeug reparieren. Dummerweise befinden sich die Einzelteile als Heiligtümer in drei stark befestigten Nordvolk-Siedlungen ⑤, die wir nun nacheinander erobern müssen.



Wir haben einen Startplatz ⑥ für das fertiggestellte Flugzeug gefunden. Während unsere Arbeiter die Startrampe zusammensetzen, müssen wir Angriffe der Nordländer abwehren. Sobald die Rampe steht, ist die Mission gewonnen.



Eine Paraworld-Schlacht im Detail: Wir sollen einen Kristall ① erobern, der von Kampf-mammuts ② und einem Druiden-Heiler ③ bewacht wird. Die Mammuts attackieren wir mit Stina ④ (kämpft besonders stark gegen Tiere) und unserem T-Rex-Titan ⑤. Um den Druiden kümmert sich unser Brachiosaurus ⑥, den wir mit Bogenschützen und einem Heiler bestückt haben.

während der Ladepausen einen tiefen Blick in die Gefühlswelt der Hauptfiguren gewähren.

Völkerkunde im Expresstempo

Die Flucht aus der **Paraworld** führt Stina, Anthony und Béla zunächst in die Länder des von Wikingern inspirierten Nordvolks. Das versteht sich vor allem auf dicke Verteidigungsanlagen – ideal, um in aller Ruhe die Grundlagen des Basisbaus zu lernen. Doch schon in Mission 4 wechseln Ihre drei Helden die Fronten und sollen mit Hilfe der Wüstenreiter eine Prophezeiung erfüllen. Dieses Nomadenvolk kann blitzschnell seine Basis verlegen und setzt auch bei

den Einheiten wie Stego- und Brachiosaurus voll auf Flexibilität. Aber wieder bekommen Sie nur sehr wenig Zeit, um sich an die neuen Gefährten zu gewöhnen: Bereits fünf Einsätze später bleibt den drei Forschern keine andere Wahl, als die Wüstenreiter wieder zu verlassen – denn die SEAS sitzen ihnen im Nacken. Bei der Flucht bekommen die Helden unverhoffte Hilfe vom Drachen-Clan. Dieses asiatisch angehauchte Volk verfügt sowohl über Saurier als auch mechanische Einheiten wie das Flammenwerfer-Trike und verteidigt die eigene Basis mit fiesen Brandfallen.

Lineare Freiheit

Trotz der linearen Story bemüht sich **Paraworld** um ein wenig

spielerische Freiheit: Zum einen verdienen Sie durch das Absolvieren von Haupt- und Nebenzielen Punkte, mit denen Sie vor den meisten Missionen eine kleine Startarmee zusammenstellen dürfen – je dicker der Dino, desto höher die Kosten. Zum anderen überlässt Ihnen das Spiel bei den letzten drei Missionen die Entscheidung, mit welchem der drei Völker Sie antreten wollen – das erhöht den Wiederspielwert.

Eine Entscheidung, die schwer fällt: Denn da Sie ja nur höchstens fünf Pflichtmissionen mit jedem Volk verbringen, prasseln die neuen Einheiten, Gebäude und Upgrades im Minutentakt auf Sie ein. Unerfahrene Strategen wird dieses enorme Tempo überfordern.

Kampf mit Schädel

Wer sich angesichts der Info- und Einheitenflut erstmal mit Stina, Anthony und Béla ängstlich in der Basis einigelt, hat die Mission schon so gut wie verloren. Das Erfolgsgeheimnis eines **Paraworld**-Feldherren lautet: Aggressivität! Denn für jede besiegte Feindeinheit erhalten Sie Totenschädel,

GUNNAR LOTT gunnar@gamestar.de

Ich stehe gar im Allgemeinen nicht besonders auf Spiele mit Dinos, das ganze Parallelwelt-Szenario lässt mich kalt. Dennoch hat sich SEK mit Paraworld einen Platz in meinem Strategenherzen erobert, denn ich merke diesem Spiel überall an, mit wie viel Liebe zum Detail die Entwickler ihr Handwerk verrichtet haben. Vor allem bei der Bedienung und den vielen kleinen Innovationen brilliert das Dino-Drama. Und beim Multiplayer-Modus, der keine simple Dreingabe, sondern für sich allein schon den Kauf des Titels bereits wert ist.

»Tolles Spiel.«





1



2



3

Das macht die Kampagne besonders: Wir stellen unsere Startarmee selbst zusammen ①, erleben viele spannende Zwischensequenzen ② und bekämpfen Endgegner wie dieses Piratenschiff ③.

mit denen Sie eigene Truppen bis zu vier Mal befördern können. Während Soldaten und Dinos durch den Aufstieg »nur« ihre Kampfwerte verbessern, schalten Stina und ihre Kollegen jeweils eine Sonderfähigkeit (Level 3) frei und mit Level 4 sogar eine Spezialeinheit respektive ein Spezialgebäude. So kann Stina mit ihrer Tierhypnose selbst ei-

nen Tyrannosaurus für kurze Zeit ins Land der Träume schicken, und ein Cole auf Stufe 4 verschafft dem Drachen-Clan den nahkampfstarken Sumoring. Auch die flexiblen Einheiten stellen Sie immer wieder vor spannende taktische Entscheidungen. So können Sie dem Brachiosaurus der Wüstenreiter entweder einen Transportkorb,

ein Katapult oder einen Abwehrturm auf den breiten Rücken schnallen. Und der Nebelwerfer des Drachen-Clans verhüllt sämtliche Kämpfer im Umkreis – ebenso effektiv für Überraschungsangriffe wie für Täuschungsmanöver. Unumstrittene Stars jeder Fraktion sind jedoch die drei Titanen Triceratops (Nordvolk), Tyranno-

saurus (Wüstenreiter) und Seisaurus (Drachen-Clan), die im Alleingang ganze Armeen ins Jenseits verfrachten.

Fütterungszeit

Dummerweise frisst ein Tyrannosaurus nicht nur viele Feinde, sondern auch viele Rohstoffe. In Paraworld sammeln Sie klassisch Holz, Steine und Nahrung,

SO FUNKTIONIERT DER ARMY-CONTROLLER

Ganz links sehen wir, in welcher Entwicklungsstufe sich unsere Siedlung befindet. Wir erforschen gerade Level 5, zu erkennen am Farbverlauf von grün auf braun.

Jedes Porträt steht für eine Einheit, Sterne kennzeichnen einen Helden. Zwei Felder sind leer, dementsprechend können wir noch zwei Einheiten für diese Stufe ausbilden. Normale Einheiten verbessern beim Levelaufstieg ihre Kampfwerte, Helden erhalten eine Spezialfähigkeit.

Ein weißer Rahmen markiert die ausgewählten Einheiten – das Schwert-Icon zeigt an, dass unsere Kronosaurier gerade kämpfen. Rechts davon sehen wir den Ausbildungsfortschritt bei unserem neuen Stegosaurus.

Den Platz in der untersten Stufe beschlagnahmen hauptsächlich unsere Arbeiter. Icons zeigen an, wer gerade welche Ressource sammelt, und wer derzeit nichts zu tun hat.

TECHNIK-CHECK

TECHNIK-TIPPS

- Das Reduzieren der »Schatteneffekte« bringt je nach Grafikkarte spürbar mehr Leistung.
- Wenn Sie noch Leistungsreserven besitzen, setzen Sie »Sichtweite« und »Gras« auf hoch.
- Auf leistungsstarken PCs sollten Sie 4x AA und 8x AF aktivieren.

► Testen Sie die für Ihre Grafikkarte empfohlenen »Gfx Detail Stufen« – je nach 3D-Chip läuft auch die nächsthöhere flüssig.

CHECKLISTE

- 3,5 GByte Speicherplatz
- min. 512 MByte RAM
- DirectX-9-Karte
- DirectX 9.0c

FK

SO LÄUFT PARAWORLD AUF IHREM PC

So geht's: Suchen Sie Ihre Grafikkarte 1, Ihre CPU 2 und Ihre Speichermenge 3 heraus. Die für Ihr System geeignete Einstellung 4 finden Sie anhand der Farbbereiche. Liegen Komponenten in unterschiedlichen Bereichen, ist die Grafikkarte ausschlaggebend.

| | | | | | | | | | |
|----------------|---|-------------|---------|----------|----------|------------|---------|-------|-------|
| Grafikkarte | 1 | Radeon 9xxx | 9250 | 9600 Pro | 9800 XT | | | | |
| | | Geforce 6 | 6200 | 6600 GT | 6800 GS | 6800 Ultra | | | |
| | | Radeon X100 | X300 | X600 Pro | X700 Pro | X800 XL | X850 XT | | |
| Prozessor | 2 | Athlon XP | 1800+ | 2600+ | 3200+ | | 3,8 GHz | | |
| | | Pentium 4 | 2,0 GHz | 2,4 GHz | 3,0 GHz | | | | |
| | | Athlon 64 | | | | 3200+ | 3500+ | 4000+ | FX-57 |
| Speicher in MB | 3 | | 128 | 256 | 512 | 768 | 1.024 | 1.536 | 2.048 |
| | | | | | | | | | 3.072 |
| | | | | | | | | | |

| | | | | | |
|---------|---|---------------------|--|--|--|
| Legende | 4 | technisch unmöglich | läuft so flüssig: 1024x768 »Gfx Detail Stufe«: 2-4 | läuft so flüssig: 1280x1024 »Gfx Detail Stufe«: 5-7 | läuft so flüssig: 1600x1200 »Gfx Detail Stufe«: 7-9 |
| | | ruckelt stark | Mittel: Sichtweite / Niedrig: Texturen, Schatten, Gras | Mittel: Sichtweite, Texturen, Schatten, Gras | Hoch: Sichtweite, Texturen, Schatten, Gras / 4xAA 8xAF |

haben aber auch hier mehr Gründe zum Nachdenken als in den meisten anderen Strategiespielen. So können Ihre Arbeiter entweder entspannt Beeren pflücken oder sich auf die ertragreichere, aber auch gefährlichere Jagd nach den wildlebenden Dinosauriern machen. Außerdem dürfen Sie Märkte bauen, zwischen denen Karawanen pendeln. Je größer die Entfernung zwischen den Handelsplätzen, desto mehr Rohstoffe wandern auf Ihr Konto.

Ein Einsatz hat 90 Minuten

Wer so viele strategische und taktische Möglichkeiten in spannende Kampagnenmissionen verpacken will, braucht Zeit – viel Zeit. Die meisten Karten beschäftigen Sie 90 Minuten und sogar länger. Häufige Zwischensequenzen samt witziger Wortgefechte der Helden, abwechslungsreiche Missionsziele und viele überraschende Wendungen halten dabei die »Was kommt als Nächstes?«-Neugierde auf einem konstant hohen Niveau. Dennoch müssen Sie vor allem im mittleren Teil der Kampagne einige überflüssige Längen durchstehen, etwa wenn bei einer Befreiungsaktion gleich drei stark befestigte Feindeslager den Weg zum Gefängnis blockieren.

Das ärgert mehr, als dass es langweilt, weil Ihnen die gleichermaßen aggressiven wie cleveren Computergegner kaum Zeit für Atempausen lassen. Die

KI-Konkurrenten attackieren früh, regelmäßig, von mehreren Seiten und erkennen Schwachstellen in Ihrer Verteidigung. Das fordert erfahrene Feldherren, überfordert jedoch die Einsteiger – trotz der drei Schwierigkeitsgrade.

Komfort im Detail

Das **Paraworld** trotz allem taktischen Anspruch nur selten frustriert, verdankt es vor allem seiner durchdachten Bedienung, die Ihnen immer das Gefühl gibt, auch im dichtesten Kampfgetümmel alle Saurier im Mausgriff zu haben. Das liegt in erster Linie am genialen Army-Controller (siehe Kasten), aber es sind die vielen kleinen Details, die zeigen, dass sich die Entwickler richtig Gedanken gemacht haben: Sie dürfen bereits während des Gebäudebaus Aufträge für Einheiten erteilen, stufenlos die Spielgeschwindigkeit regulieren und auch im Pausemodus Befehle erteilen.

Auch Multiplayer-Strategen dürfen sich auf ein Musterbeispiel in Sachen Komfort freuen: Es gibt Handicaps, Unterstützung von Dedicated Servern (sogar mehrere pro Rechner), Speicher- und austauschbare Startarmee-Zusammenstellungen. Fehlt nur noch das nötige Saurierwissen, um die Konkurrenten mit gepflegten Fachkommentaren in den Wahnsinn zu treiben. Aber dank dieses Artikels haben Sie ja immerhin schon einen Grundstock. **HK**

➔ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/H75

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Hey Stina, Béla und Anthony – bin ich froh, euch kennengelernt zu haben! Hat mich wirklich überrascht, so sympathische Typen ausgerechnet in einem Strategiespiel anzutreffen. Und was wir alles erlebt haben: taktisch fordernde Kämpfe gegen majestätische Dinosaurier, Entdeckungsreisen durch atemberaubende Landschaften – und immer wenn wir dachten, wir hätten jetzt alles gesehen, gab's eine neue Überraschung. Bin gespannt, ob du bei deiner Holden noch landen kannst, Anthony.

Klar, stellenweise haben wir auch echt harte Zeiten durchgemacht: Unse-re cleveren Feinde waren stets in der Überzahl und ließen uns kaum Zeit, in Ruhe unsere Lager aufzubauen – das war stellenweise ganz schön frustrierend. Außerdem hatte ich echt Mühe, bei all den Sauriern, Gebäuden und Forschungsmöglichkeiten den Überblick zu behalten. Aber für euch arbeite ich mich gern ein wenig ein. Ihr seid mir nämlich richtig ans Herz gewachsen, und ich freue mich schon auf unsere nächste Mission!

»Strategisches Abenteuer fürs Herz«



Multiplayer-Duell: Auf der Arena-Karte bauen Sie keine Basis, hier entscheiden Taktik und eine clever zusammengestellte Armee.

PARAWORLD ECHTZEIT-STRATEGIE

ENTWICKLER: SEK (Wiggles, GS 11/2001: 85%)
 PUBLISHER: Sunflowers
 SPRACHE: Deutsch
 AUSSTATTUNG: Mini-Box, 1 DVD, 78 S., Poster

TERMIN (D): 15.9.2006
 CA. PREIS: 50 Euro
 USK: ab 12 Jahre

GENRE-CHECK



ANSPRUCH

| EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI | ERFORDERT |
|---|----------------------------------|----------------------|---|
| 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 | <input type="checkbox"/> Schnelle Reaktionen <input type="checkbox"/> Orientierungsfähigkeit <input type="checkbox"/> Logik & Überlegung <input type="checkbox"/> Geduld <input type="checkbox"/> Handeln unter Zeitdruck <input type="checkbox"/> Vorausplanung <input type="checkbox"/> Mikromanagement <input type="checkbox"/> Teamfähigkeit |
| EINSTIEG: leicht | SPIELMECHANIK: einfach | SPIELTEMPO: langsam | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| HILFEN: Drei Schwierigkeitsgrade, Tutorial, Ratgeber, Lexikon | SPEICHERSYSTEM: Freies Speichern | | |

TECHNIK

| FÜR ÄLTERE PCS | FÜR STANDARD-PCS | FÜR HIGHEND-PCS | 3D-GRAFIKARTEN |
|---|---|--|--|
| 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 | <input type="checkbox"/> Radeon 9500 / 9600 <input type="checkbox"/> Geforce 6600 GT <input type="checkbox"/> Radeon X600 / X700 <input type="checkbox"/> Radeon 9700 / 9800 <input type="checkbox"/> Geforce 6800 GT <input type="checkbox"/> Radeon X800 XL <input type="checkbox"/> Geforce 7600 GT <input type="checkbox"/> Radeon X850 XT <input type="checkbox"/> Radeon X1900 XT <input type="checkbox"/> Geforce 7900 GTX |
| MINIMUM | STANDARD | OPTIMUM | |
| 1,8 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 MB RAM 3,5 GB Festpl. | 2,4 GHz Intel XP 2600+ AMD 768 MB RAM 3,5 GB Festpl. | 3,0 GHz Intel XP 3200+ AMD 1,0 GBe RAM 3,5 GB Festpl. | |
| PROFITIERT VON: Dual-Core-Prozessoren | BILDFORMATE: 4:3 16:9 16:10 | KOPISCHUTZ: TAGES | |
| | TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1 | | |

MULTIPLAYER SEHR GUT

SPIELMODI (SPIELER): Deathmatch (8), Team-Deathmatch (8), Domination (8), Defender (5)
 SPIELTYP: Netzwerk, Internet, DirectIP SERVERSUCHE: Gamespace, Paraworld-Homepage
 DEDICATED SERVER: Ja (auch mehrere pro Rechner) MULTIPLAYER-SPASS: 30 Stunden
 FAZIT: Bis ins letzte Detail konfigurierbar, 31 Karten, große taktische Vielfalt – so soll es sein!

BEWERTUNG

| | | | |
|---------------|--|--|-------|
| GRAFIK | + detaillierte Dinos + üppige Vegetation + Licht- & Schattenspiele + Feuereffekte | - teils steife Animationen | 9/10 |
| SOUND | + professionelle Sprecher + orchesterlicher Soundtrack + massenhafte Sprachausgabe | - wenig Wumms bei Kampfeffekten | 8/10 |
| BALANCE | + Schwierigkeitsgrad vor jeder Mission änderbar + jedes Volk gleich stark | - steile Lernkurve - KI-Überzahl manchmal unfair | 7/10 |
| ATMOSPHÄRE | + sympathische Helden + lebendige Flora und Fauna + Saurier-Herden + Tag- & Nachtwechsel + Skript-Ereignisse | | 10/10 |
| BEDIENUNG | + dutzende Shortcuts + Army-Controller + im Spiel integrierte Enzyklopädie | - Kamera zu tief - Interface skaliert nicht | 8/10 |
| UMFANG | + Skirmish-Modus mit 31 Karten + umfangreicher Multiplayer-Modus + sehr lange Missionen... | - ...davon aber nur 16 | 9/10 |
| MISSIONSDSIGN | + häufige Story-Elemente + viele überraschende Wendungen + Endgegner | - einige langatmige Fleißaufgaben | 8/10 |
| KI | + attackiert aggressiv und an mehreren Fronten + erkennt Basis-Schwachstellen | - ignoriert manchmal Artilleriebeschuss | 8/10 |
| EINHEITEN | + geniales Auflevel-System + spektakuläre Titanen + Heldenfähigkeiten + flexible Einheiten + Handelsrouten | | 10/10 |
| KAMPAGNEN | + toll erzählte, spannende Geschichte + rund zwei Stunden Zwischensequenzen + freie Fraktionenwahl bei Mission 13-16 | | 10/10 |

PREIS/LEISTUNG GUT

FAZIT: GROSSE STRATEGIE MIT GROSSEN EINHEITEN.





Soldaten finden in den zerstörbaren Gebäuden Deckung.



Videoeinblendungen halten uns auf dem neusten Stand.



Während unsere Bodentruppen vorrücken, sorgt der Tarnkappenbomber, eine Helden-Spezialfähigkeit, für Luftunterstützung.

Anti-Terror-Touristen

JOINT TASK FORCE

Was macht man, wenn eine Handvoll marodierender Rebellen Unruhe stiftet? Man schickt ihnen eine Handvoll disziplinierter Soldaten vorbei.

Im Zweiten Weltkrieg brauchte die alliierte Luftwaffe ein paar Tausend Bomben, um ein einziges strategisch wichtiges Gebäude zu zerstören. Das war nicht nur eine ziemliche Verschwendung, sondern bereitete auch den Anwohnern des Angriffsziels Unbehagen – solche Bombardements zerstörten ganze Ortschaften! Heutzutage ist das anders: Lasergelenkte Bomben treffen angeblich derart präzise, dass sie vor dem Aufschlag wahrscheinlich noch den Klingelknopf drücken könnten. Und sollte ein Soldat doch mal einen Straßenzug plätten, kann er sich dem Zorn der internationalen Presse gewiss sein. Modernes Kriegsgerät und moderne Medien – beides spielt im Echtzeit-Strategiespiel **Joint Task Force** der ungarischen Entwickler Most Wanted (ehemals Mithis, die Macher von **Imperium Galactica 2**) eine wichtige Rolle.

Herrenausstatter

Weil Terrorismus im Jahr 2007 mehr und mehr zum globalen Problem wird, bildet die UNO eine internationale Eingreiftruppe, die Joint Task Force. Die soll als unbürokratische, flexible und doch hochgerüstete Miniarmee überall auf der Welt blitzschnell zuschlagen können. Deshalb kontrollieren Sie in **Joint Task Force** keine riesigen Heerscharen – Basisbau gibt's ebenfalls nicht. Stattdessen werden Sie mit einer kleinen Truppe erprobter Kämpfer in den Krisenherden dieser Welt abgesetzt: in Somalia, Bosnien oder auch im Iran. So stehen uns in unserem ersten Einsatz in Mogadischu nur zwei Humvees und ein paar Infanteristen zur Seite. Darunter Major O'Connell, Bataillonskommandant der Task Force und unser erster Held. Wie in **Warcraft 3** sammelt der mit jedem Abschluss Erfahrungs-

punkte, die er in neun Spezialfähigkeiten investieren kann: höhere Kampfkraft, mehr Gesundheit oder auch Boni für umstehende Kameraden. Die übrigen Soldaten lassen sich ebenfalls individuell modifizieren: Jedem einzelnen können Sie Zusatzwaffen wie Raketenwerfer, Handgranaten oder Gasmasken einpacken. Auf Wunsch legen die Burschen das Gerät sogar wieder ab oder tauschen mit Kollegen. Mikromanagement steht bei **Joint Task Force** also ganz klar im Vordergrund.

Eingebetteter Journalist

Mit unserem kleinen Trupp marschieren wir durch Mogadischu Vorstädte. Wählen wir die Humvees zusammen mit den Fußsoldaten aus, hält die Gruppe die Abstände zueinander und bewegt sich mit einheitlicher Geschwindigkeit. Formationsbefehle wie Schützenlinie oder freie Aufstellung funk-

tionieren dabei gut – allerdings nur, wenn wir das Team zu einer festen Gruppe zusammenfassen. Am Flughafen treffen wir auf Widerstand: Hier haben sich Truppen des somalischen Kriegstreibers Abbas verschanzt. Wir lassen unsere Infanteristen vorstürmen, während die Humvees Deckungsfeuer geben. Zwischen unseren Kämpfern huscht ein Sanitäter herum: Der heilt in Eigenregie alle Verwundeten in seinem Umfeld – praktisch! Die übrigen Soldaten wechseln ebenso selbständig die Waffen: Als plötzlich ein feindlicher Panzer auftaucht, packen gleich drei von ihnen Raketenwerfer aus und zerlegen das Kettenfahrzeug ganz fix.

Völlig rücksichtslos dürfen wir dabei aber nicht vorgehen: In manchen Missionen begleiten uns Kamerateams. Die sehen es nicht gerne, wenn die im Krisengebiet herumlaufenden Zivilisten verletzt werden: Zu



Im Multiplayermodus treten wir gegen die JTF an.



Manchmal sind Sie nur mit kleinen Kommandotrups unterwegs. Für die sammeln Sie unterwegs Waffen ein (weiße Kreise).



Die Joint Task Force kämpft sogar in der Dunkelheit.



Major O'Connell hat eine A10 Thunderbolt herbeigerufen.

viele Kollateralschäden, und die Mission gilt als verloren. Zum Ausgleich hält uns ein Nachrichtensender mit kleinen Videoeinblendungen ständig über die aktuellen Story-Entwicklungen auf dem Laufenden.

Fliegender Händler

Als wir die Landebahn erobert haben, klingelt's in der Kasse, denn für jeden absolvierten Auftrag erhalten wir Bares. Davon kann sich O'Connell nun Truppen kaufen: unterschiedlichen Arten von Infanteristen und leichte Fahrzeuge. Die werden in der Nähe des Majors von einem Hubschrauber abgesetzt – Luftlandeoperationen in unbekannte Gebiete funktionieren in **Joint Task Force** nicht. Im Flughafen ordern wir außerdem schweres Gerät: einen Schützenpanzer und einen Reparatur-Truck. Beide werden Sekunden später von einem Transportflugzeug auf der Piste abgesetzt. Wir parken die rolle Kfz-Werkstatt neben unseren Humvees, aktivieren den Reparaturmodus und schon springen ein paar Ingenieure aus dem Wagen und beginnen selbstständig, an den lädierten Karren herumzuschrauben. Die Kerle bringen sogar den schwer beschädigten herrenlosen Panzer wieder in Schuss. Wir lassen zwei Soldaten einsteigen – das gute Stück gehört nun uns.

Bei den Mechanikern kaufen wir außerdem Ausrüstung ein: C4-Sprengstoff, Minensuchgeräte und weitere nützliche Dinge. Davon werden Sie aber wahrscheinlich nur Panzerfäuste und Boden-Luft-Raketen brauchen – Straßen zu verminen oder Sprengfallen zu legen ist Handarbeit und meist ohnehin vergebliche Mühe. Unendlich viel Kram haben die Mechaniker nicht dabei: Sind die Vorratskisten erschöpft, muss Major O'Connell Nachschub ordern.

Militärisches Neuland

Als wir unseren Trupp ordentlich ausgestattet haben, bekommen wir einen Folgeauftrag. Wir sollen zwei Trucks mit Flüchtlingen vom Flugplatz zum nahe gelegenen UNO-Camp eskortieren. So baut **Joint Task Force** den Ursprungsauftrag immer weiter aus und vergrößert dabei auch das Schlachtfeld: Wo eben noch Kartengrenze war, schließt sich nun ein neues Stadtgebiet an. So wissen wir nie genau, was uns in den Einsätzen noch erwartet. Jedoch zieht sich durch sämtliche Missionen ein roter Faden: die Jagd nach Atombomben, die sich in der Hand von Terroristen befinden. Sie führt O'Connell nicht nur durch Afrika, sondern auch ins morastige Bosnien, in den südamerikanischen Dschungel und sogar auf eine Bohrinself. Das Spiel bietet

dabei dynamische Tageszeitenwechsel und unterschiedliche Witterungen wie Nebel, Schnee oder Regen, die sich auf die Sichtweite Ihrer Einheiten auswirken. Stichwort Einheiten: **Joint Task Force** hat natürlich mehr zu bieten als nur Panzer und Infanteristen. Im Laufe des Spiels ordern Sie außerdem Raketenartillerie, Harrier-Senk-

rechtstarter, imposante Apache-Hubschrauber und so ziemlich alles, was zur modernen Kriegsführung sonst noch dazugehört.

Mitläufer

Weil jedes Ihrer Fahrzeuge mindestens einen Insassen braucht und Sie manche Waffen der Soldaten höchstpersönlich koordinieren müssen, sind Sie in **Joint**

TECHNIK-CHECK

TECHNIK-TIPPS

- Schalten Sie bei Performance-Problemen zunächst die »Schatten« ab – das bringt Leistung ohne großen Amosphärevverlust.
- Für »Hohe Texturqualität« sollte Ihre Grafikkarte mehr als 128 MB Video-RAM besitzen, da sonst die Performance stark sinkt.

- Experimentieren Sie mit der Einstellung »Shader«. Je nach 3D-Karte holen Sie so einige Frames mehr Leistung heraus.

CHECKLISTE

- 3,8 GByte Speicherplatz
- min. 512 MByte RAM
- DirectX-8-Karte
- DirectX 9.0c

FK

SO LÄUFT JOINT TASK FORCE AUF IHREM PC

So geht's: Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihre CPU **2** und Ihre Speichermenge **3** heraus. Die für Ihr System geeignete Einstellung **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Liegen Komponenten in unterschiedlichen Bereichen, ist die Grafikkarte ausschlaggebend.

| | | | | | | | |
|-------------|----------------|---------|----------|----------|------------|------------|----------|
| 1 | Radeon 9xxx | 9250 | 9600 Pro | 9800 XT | 6800 | 6800 Ultra | |
| | Geforce 6 | 6200 | 6600 GT | 6800 GS | 6800 Ultra | | |
| | Radeon X1000 | X300 | X600 Pro | X700 Pro | X800 XL | X850 XT | |
| | Geforce 7 | | | 7300 GS | 7600 GT | 7800 GT | 7900 GTX |
| Grafikkarte | Radeon X1000 | | | X1300 | X1600 XT | X1800 XL | X1900 XT |
| | | | | | | | X1950 XT |
| 2 | Athlon XP | 1800+ | 2600+ | 3200+ | | | |
| | Pentium 4 | 2,0 GHz | 2,4 GHz | 3,0 GHz | 3,8 GHz | | |
| | Athlon 64 | | | 3200+ | 3500+ | 4000+ | FX-57 |
| | Pentium D | | | 915 | 950 | 965 | XE |
| Prozessor | Athlon 64 X2 | | | | 3800+ | 4400+ | 5000+ |
| | Core 2 Duo | | | | E6300 | E6600 | X6800 |
| | | | | | | | |
| 3 | Speicher in MB | 128 | 256 | 512 | 768 | 1.024 | 1.536 |
| | | | | | | 2.048 | 3.072 |

| | | | | |
|---|---------------------|---|---|--|
| 4 | technisch unmöglich | läuft so flüssig: 1024x768 | läuft so flüssig: 1280x1024 | läuft so flüssig: 1280x1024 |
| | trüffelstark | Niedrig: Texturen, Beleuchtung, Wasser, Aus: Schatten, Wolken, Partikel | Hoch: Texturen, Mittel: Beleuchtung, Wasser, Niedrig: Schatten. | Hoch: Texturen, Beleuchtung, Wasser, Schatten 4x AA / 8x AF |



Mehrere Apache- und Little-Bird-Hubschrauber könnten wir uns normalerweise nicht leisten. Diese hier wurden uns für die Mission bereitgestellt.



Mühsames Minenräumen: Pionier anklicken, Mine anklicken, Pionier anklicken, Mine anklicken. Alternativ können Sie die Sprengsätze zerschleßen.

Task Force sehr viel mit Mikromanagement beschäftigt. Einen beschädigten Panzer wieder fit zu kriegen bedeutet etwa: Zum Reparaturlaster fahren, die Mechaniker aktivieren, verletzte Passagiere aussteigen lassen und zum Sanitäter schicken, warten. Zwischen Gefechten sind Sie daher oft mit mühseligen Instandhaltungsaufgaben beschäftigt, die dank Zeitbeschleunigung wenigstens nicht allzu lang dauern. Dafür folgen Ihnen einige Kämpfer auch in die nächste Mission, herausragende Soldaten können Sie sogar zu Helden befördern, die wie O'Connell Spezialfähigkeiten lernen. Vor dem nächsten Einsatz wählen Sie,

wer mitkommen soll: Ein Scharfschütze etwa schaltet Gegner mit nur einem Schuss aus, ein Commando-Offizier befiehlt Luftschläge – allerdings wiederum nur gegen Bares und nur im Umfeld des Helden. Spezialattacken mit unbegrenzter Reichweite gibt's ausschließlich im Mehrspielermodus. Auf 13 Karten treten Sie darin als JTF-Soldat, Rebell oder Terrorist an, erobern Flaggen und Flugplätze und bekämpfen bis zu sieben Kontrahenten im Deathmatch-, Domination- oder Jeder-gegen-jeden-Modus. Außerdem können Sie hier alle Kampagneneinsätze kooperativ mit einem Partner bestreiten.

WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 133

MARKUS SCHWERDEL

markus@gamestar.de

Endlich ein Taktikspiel ohne Weltkriegs-Szenario! Die Abenteuer der Joint Task Force in den Krisengebieten der Welt fesseln mich viel mehr, als zum 342. Mal in der Normandie zu landen. Dazu motivieren die wachsamsten Medienbeobachter, die wirklich dazu zwingen, vorsichtig zu agieren. Sie sorgen – neben den detaillierten Landschaften mit teils vielen Zivilisten – für authentische Stimmung. Also alles gut in Mogadischu? Nicht ganz, denn mit der Mikromanagement-Orgie kann ich mich nicht recht anfreunden. Wer sich jedoch daran nicht stört, bekommt einen sehr soliden Taktiktitel mit viel Atmosphäre.



»Atmosphärischer Standard«

FABIAN SIEGISMUND

fabian@gamestar.de

Ich verliere nicht gern. Weder ein Wettrennen, noch ein Spiel – nicht einmal einen einzigen, unwichtigen Infanteristen. Deshalb machen mich Strategiespiele ohne Basisbau immer ein wenig nervös, denn da kann ich Einheiten ja nicht ohne weiteres nachbauen. In Joint Task Force habe ich noch dazu nur begrenzte Ressourcen – sobald die weg sind, ist's Essig mit dem Nachschub. Doch wenn ich hier bedächtig vorgehe, brauche ich den auch gar nicht. Denn mit geschicktem Taktieren komme ich durch jede Mission, ohne einen einzigen Mann zu verlieren. Dafür nehme ich das teils fummelige Mikromanagement gerne in Kauf.



»Für fürsorgliche Anführer«

JOINT TASK FORCE ECHTZEIT-STRATEGIE

ENTWICKLER: Most Wanted
 PUBLISHER: Vivendi
 SPRACHE: Deutsch
 AUSSTATTUNG: Mini-Box, 1 DVD, 34 S. Handbuch, USK ab 16 Jahre

TERMIN (D): 22.9.2006
 CA. PREIS: 50 Euro

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 25 Stunden

GENRE: STRATEGIE

SCENARIO: realistisch (fiktiv)

MAßSTAB: lokal (global)

SPIELSTIL: Aufbau (Kampf)

EINHEITEN: Individuen (Masse)

HANDLUNG: einfach (komplex)

SPASS: Auf die erste Begeisterung folgt allmählich Ernüchterung.

EINSTIEG: HAUPTSPIEL: ENDSPIEL

ANSPRUCH

| EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI | ERFORDERT |
|------------|-------------------|--------|---|
| 1 2 3 | 4 5 6 7 | 8 9 10 | <input type="checkbox"/> Schnelle Reaktionen <input type="checkbox"/> Orientierungsfähigkeit <input checked="" type="checkbox"/> Logik & Überlegung <input checked="" type="checkbox"/> Geduld <input checked="" type="checkbox"/> Handeln unter Zeitdruck <input type="checkbox"/> Vorausplanung <input checked="" type="checkbox"/> Mikromanagement <input type="checkbox"/> Teamfähigkeit |

EINSTIEG: leicht (schwierig)
 SPIELMECHANIK: einfach (komplex)
 SPIELTEMPO: langsam (schnell)

HILFEN: Drei Schwierigkeitsgrade, Tutorial, Autosaves
 SPEICHERSYSTEM: Freies Speichern

TECHNIK

| FÜR ÄLTERE PCs | FÜR STANDARD-PCs | FÜR HIGEND-PCs | 3D-GRAFIKARTEN |
|----------------|------------------|----------------|--|
| 1 2 3 | 4 5 6 7 | 8 9 10 | <input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9500 / 9600 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 6600 GT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X600 / X700 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9700 / 9800 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 6800 GT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X800 XL <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 7600 GT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X850 XT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X1900 XT <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 7900 GTX |

PROFITIERT VON: Ageia PhysX
 BILDFORMATE: 4:3 16:9 16:10 KOPISCHSCHUTZ: Macrovision
 TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

SPIELMODI (SPIELER): Deathmatch (8), Domination (8), Battle Royal (8), Coop (2)
 SPIELTYPEN: Netzwerk, Internet, DirectIP SERVERSUCHE: Intern
 DEDICATED SERVER: Ja MULTISPIELER-SPASS: 30 Stunden
 FAZIT: Schnelle, unkomplizierte Gefechte, auf Wunsch mit knallharten Computergegnern.

BEWERTUNG

| | | |
|---------------|---|------|
| GRAFIK | + Physiksystem + dynamische Wettereffekte + detaillierte Fahrzeuge - grafisch schwache Zwischensequenzen | 8/10 |
| SOUND | + knackige Explosionen + realistische Waffensounds - Einheitenkommentare kaum unterscheidbar | 8/10 |
| BALANCE | + regelmäßige Autosaves + alle Parteien gleich stark + Spielgeschwindigkeit richtet sich nach dem Spieler | 9/10 |
| ATMOSPHÄRE | + dynamische Einsätze + unvorhergesehene Wendungen + Wetter- und Tageszeitenwechsel + Nachrichten | 9/10 |
| BEDIENUNG | + Shortcuts + Pausenfunktion + Kamera teils nicht tief genug - Missionen nicht separat anwählbar | 8/10 |
| UMFANG | + Umfassende Kampagne + lange Missionen + 13 Multiplayer-Karten mit vielen Einstellmöglichkeiten | 8/10 |
| MISSIONSDSIGN | + Schlachtfelder dehnen sich aus + überraschende Planänderungen + Videoeinblendungen + Leerlaufzeiten | 8/10 |
| KI | + reagiert auf Fernangriffe + attackiert gezielt zuerst schwache Einheiten - im Einzelspielermodus recht defensiv | 8/10 |
| EINHEITEN | + normale Infanteristen mutieren zu Helden + Heldenwahl vor den Einsätzen + Spezialfähigkeiten - viel Mikromanagement | 7/10 |
| KAMPAGNEN | + durchgängige Story + zwielichtiger Hauptcharakter - nur wenige Zwischensequenzen | 7/10 |

PREIS/LEISTUNG GUT

FAZIT: REALISTISCHE GEFECHTE MIT VIEL HANDARBEIT.



PACIFIC STORM

Weltkrieg von ganz oben und ganz unten.

Eine Flotte besteht aus zwei Flugzeugträgern, vier Schlachtschiffen, fünf Kreuzern, 12 Zerstörern, vier Begleitschiffen, 30 Spähern, 72 Jägern und 120 Bombern. Und das ist nur eine (!) von vielen Flotten,

die Sie in **Pacific Storm** verschieben, um den zweiten Weltkrieg auf Seiten der USA oder der Japaner zu gewinnen. Die Kampagne entfaltet sich auf der Pazifik-Karte des Strategiemodus. Sobald zwei Armeen aufeinander treffen, dürfen Sie auf Wunsch in den Taktikmodus wechseln und Ihre Truppen in einer 3D-Inselwelt selbst befehligen. Schließlich gibt's noch den Action-Modus: Auf Tastendruck springen Sie in jede beliebige Einheit und kämpfen selbst. Jeder der drei Modi hat seine Haken und Ösen. Als Oberbefehlshaber drehen Sie an jedem Rad, das den Krieg beeinflussen könnte: Sie errichten Basen und Gebäude, fördern und verschifften Ressourcen, erforschen Technologien, bestimmen die Kriegsproduktion, teilen das



Im Taktik-Modus befehligen Sie Dutzende von Einheiten gleichzeitig.

CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamestar.de

Gut, ich muss meine B-17 nicht von Hand mit der Gleitbombe ASM2-Bat-AR ausrüsten, aber ich kann – wer Geduld hat, darf mit Pacific Storm tief in die Logistik des Pazifikkriegs eintauchen. Selbst sechs Stunden Tutorials und 158 Seiten Handbuch kratzen nur an der Oberfläche. Ausgerechnet die Funktionen zum Koordinieren mehrerer Verbände fehlen aber; dazu kommt die komplizierte Steuerung in allen Spielmodi. Ein Spiel wie ein Weltkrieg: anstrengend, unübersichtlich, und man möchte lieber nicht dabei sein.



»Krieg für Manager«

Personal ein, ernennen Kommandanten, bestücken jedes Schiff mit Waffen und ordnen Munition zu. Zuschaltbare Automatikfunktionen nehmen Ihnen viele Aufgaben ab. Dafür kämpfen Sie mit der verschachtelten Bedienung und verzweifelten am Flottenmanagement, das nicht erlaubt, Verbände koordiniert zu befehligen. Im Taktikmodus vergällt Ihnen die Kamerasteuerung die Laune, bei Nacht und Wolken sehen Sie

nichts. Und im Actionteil haben Sie zwar rudimentär Spaß – aber so viel Einfluss auf das Kampfergebnis wie eine Mücke auf einer Cockpitscheibe. **CS**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **H84**

PACIFIC STORM

| | |
|----------------|---------------------------------|
| GENRE | Strategiespiel |
| PUBLISHER | Lesta / Frogster |
| CA. PREIS | 40 Euro |
| ANSPRUCH | Profis |
| MINIMUM | 1,8 GHz, 512 MB, 3D-Karte |
| PREIS/LEISTUNG | BEFRIEDIGEND |





Sie wuseln wieder

DIE SIEDLER 2 DIE NÄCHSTE GENERATION

Kleine Menschen, die herumrennen und Sachen hin- und hertragen – geht's um einen Kindergarten? Im Gegenteil, es geht um etwas Altes: um eines der ehrwürdigsten deutschen Spiele, das nun moderner 3D-Grafik wiederaufersteht.

Die GameStar-Redaktion lernt aus Spielen durchaus was fürs Leben. Auf unseren Gängen stehen zum Beispiel vor jedem Büro kleine Praktikanten, die Artikel hinaus- und Bier, Fleischhaxen und Goldmünzen hineintragen. Abgeschaut haben wir uns die Schlep-

perkette von einem Klassiker: 1996 brachte Blue Byte das deutsche Aufbauspiel **Die Siedler 2** auf den Markt. Das simuliert einen Wirtschaftskreislauf anhand von knuffigen Männlein, die unter anderem Bier, Fleischhaxen und Goldmünzen auf einem Straßennetz transportieren. Dass die zweite Episode der mittlerweile fünfteiligen Serie die populärste ist, darauf gibt's nun Brief und Siegel vom Entwickler selbst: Mit **Die Siedler 2: Die nächste Generation**

Eigene kleine Willen

Meist sind die einfachsten Ideen die fesselndsten: In **Die Siedler 2** ist Ihre Aufgabe kaum mehr, als Gebäude anzulegen und Verbindungswege zu bauen. Der Rest geschieht automatisch. Ihre Siedler besorgen sich das Baumaterial vom nächsten Lagerhaus und schleppen es zur Baustelle; dort zimmert ein Handwerker das Gebäude. Daraufhin zieht der passende Spezialist ein, etwa ein Bergarbeiter in die Kohlemine. Die Kohlesäcke, die er füllt, schleppen die Träger zurück ins Lager. Das alles ist so nett animiert, dass allein das Zuschauen Freude macht – wenn der Holzfäller seine Hütte verlässt, unterbrechen auch erfahrene Spieler



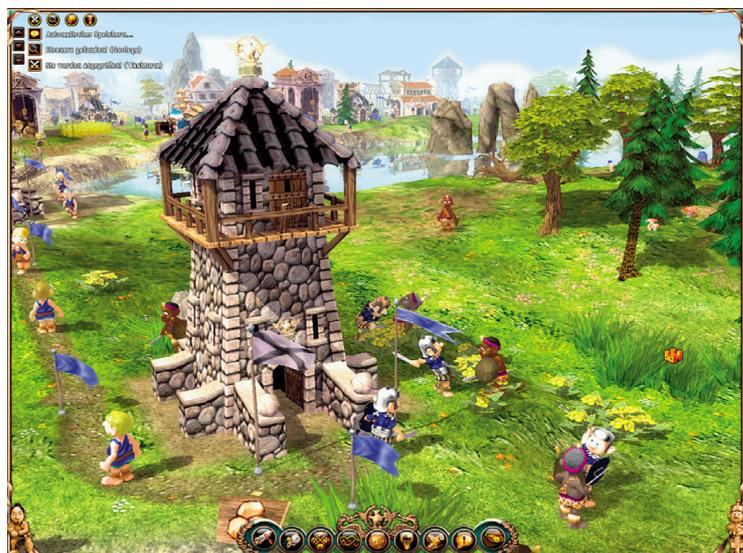
Jedes der drei Völker hat ein eigenes Grafikset. Hier sehen wir die Nubier.

mitunter ihr Spiel, um zu sehen, welchen Baum er umlegt. Denn das können Sie dem kleinen Axtschwinger nicht selbst befehlen. Wer dringend gerodetes Flachland für Bauernhöfe braucht, wartet schon mal nägelkauend darauf, dass der Holzmacher endlich den letzten

freistehenden Baum auf dem Feld klein hackt – kleine, gut austarierte Zufallselemente wie dieses machen das Spiel auf angenehme Weise spannend.

Alles kurz halten

Ihre Siedler lassen die Waren zwar automatisch zirkulieren,



Bei Zusammenstößen zwischen Völkern kämpfen die Soldaten eigenständig um Gebäude.



In den späteren Kampagnen-Missionen besiedeln Sie Vulkanland. Hier ist Bauraum knapp.

FACTS

- > 3 Völker
- > 32 Gebäude
- > 20 Waren
- > 10 Missionen
- > 18 Karten
- > Karteneditor

perkette von einem Klassiker: 1996 brachte Blue Byte das deutsche Aufbauspiel **Die Siedler 2** auf den Markt. Das simuliert einen Wirtschaftskreislauf anhand von knuffigen Männlein, die unter anderem Bier, Fleischhaxen und Goldmünzen auf einem Straßennetz transportieren. Dass die zweite Episode der mittlerweile fünfteiligen Serie die populärste ist, darauf gibt's nun Brief und Siegel vom Entwickler selbst: Mit **Die Siedler 2: Die nächste Generation**



aber wie effizient sie das tun, das hängt von Ihrer Planung ab. Denn Produktionsketten sind nur dann wirklich effektiv, wenn sie möglichst kurz ausfallen. Mühlen sollten nah an Bauernhöfen stehen, Eisenschmelzen möglichst direkt neben Erz- und Kohleminen. Komplexer wird's, wenn Waren mehrere Abnehmer haben: Getreide schlucken zum Beispiel auch die Schweine- und die Esels-

zucht, ums Eisen streiten sich die Waffenschmiede und der Werkzeugschlosser. Also muss Ihre Siedlung so ausbalanciert sein, dass genügend Rohstoff-Produzenten auf die weiterverarbeitenden Betriebe kommen. Zusätzlich kümmern Sie sich um kurze Transportwege, indem Sie die Straßen selbst anlegen – dazu gehört auch, Knotenpunkte zu entlasten, an denen sich im späteren Spiel

große Warenmengen stauen können. Bei all dem gilt Ihr Augenmerk immer dem Gelände. Denn zum einen hängen viele Betriebe an natürlichen Ressourcen wie Wäldern oder Bodenschätzen. Zum anderen bestimmt die Art des Geländes, welche Gebäude Sie überhaupt errichten können. Große Anwesen wie der Bauernhof benötigen viel freies Land, Minen stehen nur an Bergen. Steigungen

und Gefälle bestimmen außerdem, wie schnell sich Ihre Träger auf den Straßen bewegen.

Krieg: niedriglich

Was kompliziert klingt, geht Ihnen in der Praxis nach wenigen Spielminuten in Fleisch und Blut über, denn **Die Siedler 2** bleibt immer überschaubar. Mit 20 Waren ist das Spiel längst nicht so komplex wie etwa die **Anno**-Serie, es gibt kein Geld



LESER-TEST: DIE SIEDLER 2: DIE NÄCHSTE GENERATION

Drei Leser spielten in der GameStar-Redaktion ausführlich Die Siedler 2: Die nächste Generation. Hier ihre Meinungen:

Endlich echtes Multiplayer

Das finde ich gut: Alle Gebäude, Funktionen, Produktionsketten des Originalspiels sind erhalten geblieben und 1:1 übernommen worden. Die Benutzeroberfläche wurde im Gegensatz vereinfacht. Das Nachrichtensystem wurde verbessert und auch im Vergleich zur Demo noch einmal überarbeitet. Und endlich gibt es einen richtigen Multiplayer-Modus! Das finde ich nicht so gut: Die KI wurde im Vergleich zum Original auch auf der höchsten Einstellung nicht bzw. nicht erkennbar verbessert.



Burkard Döpfner, 18, Schüler

Lieber das Regal entstauben

Das finde ich gut: Schicke Optik und viele kleine Details, die einem die Welt nahe bringen (Augemerk auf die Rehe!), auch die Wuselgrafik lässt alte Siedlerherzen höher schlagen. Die gewohnte Spieltiefe ist wieder drin. Das finde ich weniger gut: Ewig gleicher Hintergrundsound (der irgendwann ganz verschwindet!), nur zehn Missionen in der Kampagne, ein zu kurzes Tutorial für Siedler-Neulinge. Ich installiere lieber wieder das Original-Siedler-2 und träume von der guten alten Zeit.



Sven Kretschmer, 29, Zeitsoldat

Einfalllos, aber klassisch knuffig

Das finde ich gut: Direkt zu Beginn der Siedler 2 fällt der süße, comic-hafte Stil des Spiels auf. Nicht nur die Figuren bleiben nahe am Original, sondern auch der komplette Rest des Spieles mit dem Straßen- und Wirtschaftssystem. Hinzu kommen zudem äußerst praktische Steuerungs-erleichterungen. Das finde ich weniger gut: Ich vermisse den fehlenden Split-screen-Modus. Und dafür, dass es ein Vollpreisspiel ist, hätte man die Wikinger integrieren oder zumindest einige Neuerungen wagen können.



Wolfgang Parsch, 17, Schüler

und keinen Handel, keine Tabellen und Bilanzen. Wo's gerade mangelt und stockt, sehen Sie auf einen Blick durch die Reaktion der Spielwelt. Damit perfekt geplante Siedlungen nicht stagnieren, zwingt Sie das Spiel mit einem simplen Kniff zur Expansion: Natürliche Ressourcen wie Bodenschätze, Granitfelsen oder Fischvorkommen erschöpfen sich. Dann müssen Sie Ihre Grenzen mit Militärgebäuden hinausschieben, um neue Vorkommen anzuzapfen. Früher oder später stoßen Sie auf eines

der Konkurrenzvölker, die gegen Sie ansiedeln. Weil das immer in Streit mündet, sollten Sie an den Grenzen Militäranlagen aufstellen, die es von der Kaserne bis zur Festung in mehreren Größen gibt. Die Soldaten darin fordern Schwerter, Schilde und Bier; durch wertvolle Goldmünzen steigen Sie bis zu viermal im Rang auf und werden so kampfstärker. Wenn Sie die Attacke befehlen, trägt das Spiel die Scharmützel automatisch aus: Angreifer und Verteidiger hauen sich so lange, bis eine

Partei keine Soldaten mehr hat. Das umkämpfte Gebäude gehört fortan dem Gewinner. So schieben Sie Ihre Landesgrenzen ins Gegnerreich hinein.

Das ist neu

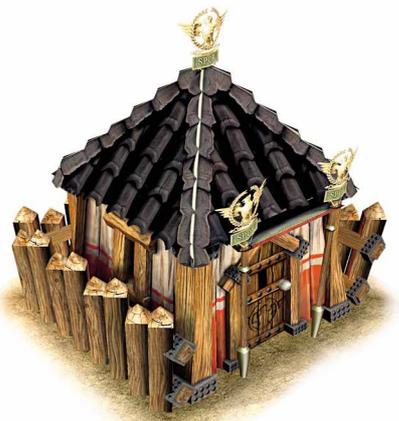
Siedler-Veteranen haben bislang nichts Neues gehört. Allzu viel hat ihnen **Die nächste Generation** auch nicht anzubieten: Gebäude und Waren sind identisch mit dem Vorgänger, am Spielablauf hat sich nichts geändert. Die Steuerung wurde leicht modernisiert, im Bauhil-

fe-Modus blendet das Spiel automatisch die Produktivität aller Gebäude ein. Das leicht überarbeitete Nachrichtensystem zeigt Kurzmeldungen in der linken oberen Bildecke. Wenn Sie Gebäude abreißen, erhalten Sie nun die Hälfte der Bau-Rohstoffe zurück – eine nützliche Verbesserung. Sehr praktisch: Militärgebäude lassen sich – genügend Platz vorausgesetzt – auf das nächstbessere Modell aufrüsten. Soldaten können Sie nun befehlen, ins Hauptquartier zurückzukehren, um starke Einheiten umzuverteilen. Am dankbarsten dürften **Siedler**-Fans aber für die Zeitbeschleunigungs-Funktion sein, die das Spieltempo wahlweise verdoppelt oder verdreifacht.

Augenfälligste Neuerung ist die ansehnliche 3D-Grafik. Der praktische Nutzen liegt vor allem darin, dass Sie nun nach Bedarf nah ans Geschehen heran oder zur besseren Übersicht heraus zoomen können. Ansonsten trägt die ordentlich animierte 3D-Welt den wuseligen ►►



Den sympathischen Holzhäuser-Look des Originals transportiert Die nächste Generation mit 3D-Grafik perfekt in die Gegenwart.



WUNSCHLISTE

In den Internet-Foren sammeln Siedler-Fans, die die Demo von Die nächste Generation gespielt haben, ihre Verbesserungsvorschläge:

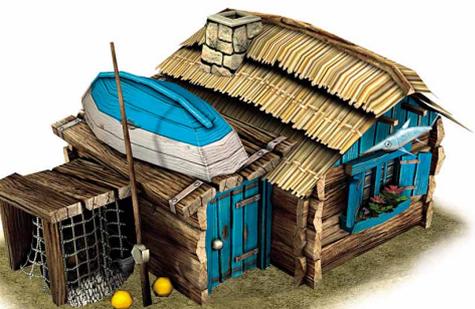
- Das Beobachtungsfenster sollte zurückkehren.
- Das Inventarfenster sollte auch die Waren im Umlauf anzeigen statt nur die Waren in den Lagern.
- Nach dem Klick auf eine Nachricht sollte es eine Taste geben, um zum Ausgangsort zurückzukehren.
- Optional sollte die rechte Maustaste die Ansicht verschieben, statt sie zu drehen.
- Die gedrehte Ansicht sollte erhalten bleiben, statt zurück zum Ausgangswinkel zu springen.
- Im Solospiel wären statt des Einheitsblaus wählbare Farben für die eigenen Siedler nett.

Charme der Siedler-Serie so gut wie das 2D-Original, auch wenn die Männchen wegen zu starker Glanzeffekte wie Plastikfiguren aussehen. Der zuschaltbare Tag-und-Nacht-Wechsel funktionierte auf unseren Test-Rechnern allerdings nicht. Siedler 2-Veteranen müssen sich auf kleine Balance-Änderungen einstellen. So sind die Förster deutlich weniger effizient, auf einen Holzfäller kommt nun ein Förster. Jägern geht das Wild schneller aus, Minen sind etwas nahrungsgieriger. Bei unseren Partien kam es in seltenen Fällen vor, dass das Spiel Bauplätze oder Betriebe bei der Rohstoff-

lieferung ignorierte, obwohl Material, Wege und Prioritäten stimmten. Da half nur Abriss und Neubau an anderer Stelle.

Dürre Kampagne

In der zehn Missionen umfassenden Kampagne gehen die Römer auf die Suche nach Ihren verschwundenen Frauen. Die belanglose Story wird in Texttafeln erzählt, Zwischensequenzen gibt es nicht. Siegbedingung ist in jedem Level, ein Portal im Feindesland zu erreichen – dröger geht's kaum. Solo-Spieler dürfen auch im Sandkasten-Modus frei siedeln. Zufallskarten gibt es nicht mehr, dafür einen wenig komfortablen Editor. Im neuen Multiplayer-Modus dürfen sich bis zu sechs Spieler zu Mehrspieler-Duellen verabreden. Die Beschleunigungsoption bleibt erhalten: Jeder darf auf den Tempoknopf drücken und das Spiel für alle ankurbeln, aber jeder Spieler kann's auch sofort wieder ausschalten. Die Partien lassen sich jederzeit speichern. In unseren Spielen vermissten wir Interaktion und Dynamik: Bevor Sie sich begegnen, siedeln Sie teils stundenlang vor sich hin. Als Spielziel gibt's neben dem Kampf um die Vorherrschaft auf der Karte das Horten gewaltigen Reichtums in Form von 100 Goldmünzen. Und das klingt gleich mal nach der nächsten guten Idee, die sich die GameStar-Redaktion aus einem Spiel borgen könnte.



CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamestar.de

Die nächste Generation ist identisch mit Die Siedler 2 – eine perfekte Umsetzung eines zehn Jahre alten Spiels. Der ursprüngliche Charme ist eins zu eins wieder da, und nach wie vor besticht das zeitlose Spielprinzip, das einfache Regeln zu erstaunlicher Tiefe führt. Nicht umsonst gilt Die Siedler 2 als ein Meisterwerk der deutschen Spielegeschichte.

Nur: Man muss sich schon fragen, was diese Neuauflage soll, wenn sie so gar nichts neu macht. Noch dazu, da es das Original in der Gold-Edition noch immer zu kaufen gibt, die unter XP problemlos läuft, kaum gealtert ist und dank des Addons mehr Inhalt bietet. Zudem sind zehn Jahre auch am Aufbau-Genre nicht spurlos vorbei gegangen. Heutzutage sollten Kampagnen Geschichten erzählen – die Karteneiherung in Die nächste Generation ist schwach. Wo bleibt die Langzeitmotivation? Wo sind abwechslungsreiche Aufgaben, Überraschungen, Herausforderungen? Die Chance, Siedler 2 zeitgemäß zu erneuern, hat Blue Byte vergeben. Was bleibt, ist Nostalgie in 3D.

»Stehen geblieben«



Im Hafen ausgerüstete Schiffe gehen auf Expeditions- und Entdeckungsreise.

DIE SIEDLER 2: DNG AUFBAUSPIEL

| | |
|-------------|--|
| ENTWICKLER | Blue Byte / Funatics (Die Siedler 5, GS 1/05: 89 Punkte) |
| PUBLISHER | Ubisoft |
| SPRACHE | Deutsch |
| AUSSTATTUNG | DVD-Box, 1 DVD, 40 S. Handbuch |
| TERMIN (D) | 7.9.2006 |
| CA. PREIS | 45 Euro |
| USK | ab 6 Jahre |



- ▶ DVD:
 - Video-Special
 - Wertungskonferenz

- ▶ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
- ▶ QUICKLINK: [H77](#)

GENRE-CHECK



ANSPRUCH

| EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI | ERFORDERT |
|--|-------------------|-------|---|
| 1 2 3 4 5 6 7 | 8 9 10 | | <input type="checkbox"/> Schnelle Reaktionen <input type="checkbox"/> Orientierungsfähigkeit <input type="checkbox"/> Logik & Überlegung <input type="checkbox"/> Geduld <input type="checkbox"/> Handeln unter Zeitdruck <input type="checkbox"/> Vorausplanung <input type="checkbox"/> Mikromanagement <input type="checkbox"/> Teamfähigkeit |
| EINSTIEG: leicht <input type="checkbox"/> schwierig <input type="checkbox"/> | | | |
| SPIELMECHANIK: einfach <input type="checkbox"/> komplex <input type="checkbox"/> | | | |
| SPIELTEMPO: langsam <input type="checkbox"/> schnell <input type="checkbox"/> | | | |
| HILFEN: Tutorial mit vier Lektionen, Kontext-Hilfe | | | |
| SPEICHERSYSTEM: Freies Speichern | | | |

TECHNIK

| FÜR ÄLTERE PCs | FÜR STANDARD-PCs | FÜR HIGEND-PCs | 3D-GRAFIKARTEN |
|--|---|--|--|
| 1 2 3 4 5 6 7 | 8 9 10 | | <input type="checkbox"/> Radeon 9500 / 9600 <input type="checkbox"/> Geforce 6600 GT <input type="checkbox"/> Radeon X600 / X700 <input type="checkbox"/> Radeon 9700 / 9800 <input type="checkbox"/> Geforce 6800 GT <input type="checkbox"/> Radeon X800 XL <input type="checkbox"/> Geforce 7600 GT <input type="checkbox"/> Radeon X850 XT <input type="checkbox"/> Radeon X1900 XT <input type="checkbox"/> Geforce 7900 GTX |
| MINIMUM | STANDARD | OPTIMUM | |
| 1,5 GHz Intel XP 1400+ AMD 512 MB RAM 500 MB Festpl. | 2,6 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM 500 MB Festpl. | 3,0 GHz Intel A64 3500+ AMD 1,0 GB RAM 500 MB Festpl. | |
| PROFITIERT VON: — | | | |
| BILDFORMATE: 4:3 <input type="checkbox"/> 16:9 <input type="checkbox"/> 16:10 <input type="checkbox"/> | KOPIERSCHUTZ: Securom | | |
| TON: Stereo <input type="checkbox"/> 4.0 <input type="checkbox"/> 5.1 <input type="checkbox"/> 6.1 <input type="checkbox"/> 7.1 <input type="checkbox"/> | | | |

MULTIPLAYER AUSREICHEND

| |
|--|
| SPIELMODI (SPIELER): Alle besiegen (6), Territorialdominanz (6), 100 Goldstücke anheufen (6) |
| SPIELTYPEN: LAN, Internet |
| SERVERSUCHE: Intern |
| DEDICATED SERVER: Nein |
| MULTIPLAYER-SPASS: 5 Stunden |
| FAZIT: Funktioniert, bleibt aber unoriginell: zu zah, zu wenig Herausforderung. |

BEWERTUNG

| | | |
|---------------|--|-------|
| GRAFIK | + charmanter Look + liebevoll animiert + drei Gebäude-Sets - Plastik-Anmutung - aus der Nähe detaillarm | 8/10 |
| SOUND | + atmosphärische Effekte + passende Musik - kaum Sprachausgabe | 9/10 |
| BALANCE | + Wirtschaftssystem gut austariert + Hilfestellungen - Kampfergebnisse teils schwer nachvollziehbar | 9/10 |
| ATMOSPHÄRE | + Siedler-2-Flair perfekt umgesetzt + lebendige Welt - kaum Abwechslung, keine Überraschungen im Spielablauf | 9/10 |
| BEDIENUNG | + eingängige Maussteuerung + Ansicht zoombar + einblendbare Produktivität - Gebäude verdecken manchmal Wegfahren | 10/10 |
| UMFANG | + drei Völker... ..unterscheiden sich nicht - auf Dauer zu wenige Warenarten - keine Zufallskarten | 5/10 |
| MISSIONSDSIGN | + Landschaftstypen stellen unterschiedliche Anforderungen - Wetteifern mit den Gegnern - keinerlei sonstige Aufgaben | 5/10 |
| KI | + Computergegner bauen effizient - KI-Völker unterscheiden sich nicht - keine Herausforderung für gute Spieler | 6/10 |
| HANDELSYSTEM | + verständliche, gut abgestimmte Warenkreislaufe + Wegebau + Suche nach Bodenschätzen + Lieferprioritäten einstellbar | 10/10 |
| KAMPAGNE | + interessante Karten + laue Story mies erzählt - Immer gleiches Ziel - keine Nebenaufgaben | 4/10 |

PREIS/LEISTUNG GUT

FAZIT: ORIGINALGETREUE NEUAUFLAGE OHNE NEUERUNGEN.



FOR LIBERTY



Die Iconanordnung ist extrem hässlich.

Auf einer schaurig-scheußlichen Karte verschieben Sie rundenweise Ihre Truppen. Kommt es zum Kampf, lassen Sie das Ergebnis berechnen oder schicken die beteiligten Armeen auf einer Extrakarte ins Gefecht. Die wirr angeordneten Icons vertreiben dabei jedoch selbst den letzten hartgesottenen Minimal-Strategen. **MIC**

STONES OF KHUFU



Der Laser zerstört alle gleichfarbigen Steine.

Sie kennen **Incadia**? Dann kennen Sie auch **Stones of Khufu**. Wieder müssen Sie bunte Klötzchen zu Dreier-Reihen verbinden. Käfer und Stürme erschweren das Puzzeln. Als Belohnung erzählen Texttafeln eine Geschichte über ein ägyptisches Geschwisterpaar. Allerdings fällt die Knochelei mit 40 Levels recht kurz aus. **PM**



| FOR LIBERTY | |
|---------------|--------------------------|
| GENRE | Actionspiel |
| PUBLISHER | Hussar / Battlefront.com |
| CA. PREIS | 30 Euro |
| ANSPRUCH | Profis |
| MINIMUM | 500 MHz, 256 MB RAM |
| PREISLEISTUNG | BEFRIEDIGEND |

| STONES OF KHUFU | |
|-----------------|----------------|
| GENRE | Denkspiel |
| PUBLISHER | Snowstep |
| CA. PREIS | 15 Euro |
| ANSPRUCH | Einsteiger |
| MINIMUM | 800 MHz, 64 MB |
| PREISLEISTUNG | BEFRIEDIGEND |

GRAND HOTEL



Grüne Punkte signalisieren zufriedene Gäste.

Wie leitet man ein Hotel? In **Grand Hotel** ungefähr so: Wartende Gäste an der Rezeption oder der Bar markieren und den verantwortlichen Mitarbeiter anklicken – fertig. Mehr gibt's nicht zu tun. Dass mit der Zeit immer mehr Kunden auftauchen, macht das Spiel nicht spannender, sondern nur hektischer. Null Sterne! **DM**

FEUERWACHE



Die Männer von der Feuerwache beim Einsatz.

Das Leben als Feuerwehrmann ist aufregend. **Feuerwache** nicht. Wegen umständlicher Steuerung, mieser Grafik und öder Atmosphäre kommt kaum Spielspaß auf. Ihre Einheiten schleichen so träge zum Einsatzort, als hätten sie eine Überdosis Schlaftabletten geschluckt. Greifen Sie lieber zu **Fire Department 3**. **PM**



| GRAND HOTEL | |
|---------------|---------------------------|
| GENRE | Strategiespiel |
| PUBLISHER | Zone 2 / Rondomedia |
| CA. PREIS | 15 Euro |
| ANSPRUCH | Fortgeschrittene |
| MINIMUM | 1,5 GHz, 256 MB, 3D-Karte |
| PREISLEISTUNG | MANGELHAFT |

| FEUERWACHE | |
|---------------|-------------------|
| GENRE | Strategiespiel |
| PUBLISHER | The Games Company |
| CA. PREIS | 30 Euro |
| ANSPRUCH | Einsteiger |
| MINIMUM | 1,2 GHz, 128 MB |
| PREISLEISTUNG | UNGENÜGEND |

Freiheit im Weltall

STAR WOLVES 2

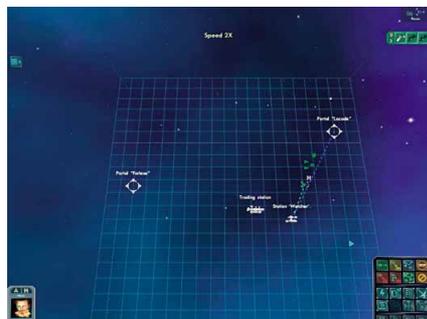
Das Weltraum-Taktikspiel Star Wolves sahnte im im GameStar-Test 85 Punkte ab. Der zweite Teil bringt interessante Neuerungen. Ein sicherer Hit?

Wie im Vorgänger schlagen Sie in **Star Wolves 2** taktische Echtzeit-Schlachten im Weltall des 22. Jahrhunderts. Die Geschichte der umfangreichen Kampagne spielt knapp sieben Jahre nach dem Ende des

ersten Teils und dreht sich abermals um Söldner, Außerirdische und Piraten. Wieder mit dabei sind auch die bekannten Helden Hero und Ace, die mit bis zu vier weiteren Piloten und einem Mutterschiff als Kopfgeldjäger durchs All brausen. Wie gewohnt rüsten Sie die Raumjäger Ihrer Schützlinge mit Waffen und Systemen aus. Neu in **Star Wolves 2** ist die offenere Spielwelt: Im Vorgänger erledigten Sie Missionen in einzelnen Sektoren und wählten nach getaner Arbeit per Menü den nächsten Einsatz. Nun haben die Entwickler alle Abschnitte zu einem großen Universum verbunden, in dem sich die Helden weitgehend frei be-



Die Galaxie ist riesig; lange Reisen gibt's trotz vierfacher Zeitbeschleunigung.



Mit Hilfe der Übersichtskarte lassen sich Befehle einfacher erteilen als im dreidimensionalen All.

wegen können. Was auf der Sternkarte oben rechts wie das U-Bahnnetz einer Großstadt aussieht, ist somit das gesamte Arbeitsgebiet der Sternenvölfe.

Die Weite des Weltalls

Die Aufträgen unterteilen sich in Haupt- und Nebenaufgaben. Erstere treiben die Handlung voran und sind ebenso motivierend angelegt wie im ersten Teil. Abwechslungsreiche Ziele und Story-Wendungen sorgen für Spannung. Dabei läuft die Handlung nicht streng linear ab; immer wieder haben Sie mehrere Lösungsmöglichkeiten oder können einen Auftrag gar dankend ablehnen. Im Laufe der Kampagne schließen Sie

sich schließlich einer von drei Fraktionen an. Die Nebenmissionen fallen dagegen deutlich ab. Denn die erhalten Sie vor allem auf Handelsstationen. Dort informieren langweilige Menüs über die Auftragsziele und den möglichen Lohn. In den meisten Einsätzen beseitigen Sie nur Piraten oder sammeln bestimmte Güter, Abwechslung ist Mangelware. Zudem fällt hier der große Pferdefuß der freien Spielwelt auf: die langen Reisezeiten. Zwar können Sie nach wie vor die Spielgeschwindigkeit um das Vierfache erhöhen, der Durchflug eines Sektors dauert dennoch mehrere Minuten. Weil die Zielsysteme oft auch noch weit auseinander liegen, langweilen Sie sich große Teile der Spielzeit bei ereignislosen Reisen.

Unterstützung im Kampf

Auch das Erkunden des großen Universums macht nur in Ansätzen Laune, denn Überraschungen suchen Sie in den oft leeren Systemen vergebens.



Die Kämpfe sind meist kurz, aber heftig. Über das Menü oberhalb der Charakterbilder weisen Sie den Piloten Aufgaben zu.

WELTRAUM-KRABBLER



- Star Wolves 2 leidet unter einigen Bugs und Problemen:
- KI-gesteuerte Schiffe bleiben gelegentlich an Stationen oder Portalen hängen und erleiden dabei sogar Schaden. Dann können Sie sie nur mit Mühe wieder befreien.
 - Skriptereignisse finden manchmal nicht statt, nachdem Sie einen Autosave-Spielstand geladen haben. Legen Sie daher viele eigene Speicherstände an und greifen Sie darauf zurück.
 - In einer Mission müssen Sie im Sektor Denn eine Spammer-Raumstation sprengen, die vom Spiel aber nicht als Ziel markiert wird. Halten Sie die **[Strg]**-Taste gedrückt und ziehen Sie einen Rahmen um die Basis, wenn Sie angreifen wollen.
 - Einige Begriffe sind missverständlich übersetzt, zudem gibt's teilweise mehrere Namen für ein einziges Sonnensystem. Das verwirrt anfangs.



An Bord einer Station rüsten Sie Ihre Schiffe aus und holen Aufträge ab.



Die Talentbäume sind umfangreich, die Menüs aber eher zweckmäßig.

Trotzdem sollten Sie möglichst viele Nebenmissionen annehmen, da Sie andernfalls nicht genügend Geld verdienen. Moneten brauchen Sie aber, um auf Handelsstationen Waffen und Systeme für die Schiffe zu kaufen. Zudem dürfen Sie KI-Söldner anheuern, die Ihnen im nächsten Einsatz unter die Arme greifen. Da die Kämpfe gegen Piraten und Außerirdische recht schwierig sind, ist jede Unterstützung willkommen. Die Raumschlachten erfordern zudem taktisches Geschick. Wenn Sie die Spezialfähigkeiten der Helden (Raketensalve, Glücksschuss, etc.) nicht gut getimt einsetzen, haben Sie keine Chance. Denn Ihre Schiffe halten relativ wenig aus – Einsteiger kommen schnell ins Schwitzen. Damit es nicht zu hektisch wird, können Sie das Geschehen jederzeit pausieren, um in Ruhe Befehle zu geben. Das geht am einfachsten mit Hilfe der Übersichtskarte, die Sie jederzeit einblenden können. Die Steuerung der Raumschiffe in der 3D-Ansicht ist hingegen vergleichsweise fummelig.

Lernwillige Helden

Neben der spannenden Kampagne sind die Rollenspiel-Elemente ein weiterer Glanzpunkt von **Star Wolves 2**. Durch Siege sammeln die Helden Erfahrungspunkte, mit denen Sie ihnen neue Talente spendieren. So lässt sich jeder Held individuell entwickeln, etwa zum überragenden Raketenschützen oder zum Topiloten. Im Gegensatz zum ersten Teil können Sie nun sogar die beiden Pilotinnen des Mutterschiffes aufwerten. Folglich sollten Sie auch die Ausrüstung der Schiffe auf die Fähigkeiten der Söldner zuschneiden: Wer gut mit Raketen umgehen kann, bekommt entsprechend teure Geschosse. Diese Rollenspiel-Anleihen passen bestens ins Spiel und motivieren selbst in den zähen Nebenmissionen zum Weiterspielen: Sie geben nicht auf, bevor Ihre Söldner mit den dicksten Wummen ballern und die schnellsten Schiffe fliegen. Die gehen manchmal aus reiner Dummheit zu Bruch: Die KI-Piloten krachen ab und zu in andere Pötte und Stationen. Für gewöhnlich greifen die Sternwölfe aber intelligent an.

Auftrag per Funk

Nachrichten unterrichten Sie über das aktuelle Weltraum-Geschehen, wenn auch nur als fade Textfenster. Auch viele Aufträge erhalten die Helden lediglich durch (oft öde vertonten) Funkverkehr, ein paar mehr stimmungsvolle Zwischensequenzen wären wünschenswert gewesen. Das Tutorial, das übrigens mit dem aus Teil 1 identisch ist, führt zwar gut in die einzelnen Spielelemente ein, dennoch benötigt **Star Wol-**

ves 2 ein wenig Einarbeitungszeit. Denn an die komplexen und unübersichtlichen Menüs muss man sich erst mal gewöhnen. Beim Ausrüsten der Schiffe mit Waffen oder Systemen müssen Sie die Beschreibungen aufmerksam durchlesen.

Technisch hat sich gegenüber dem ersten Teil wenig getan. So kommt lediglich eine dezent überarbeitete Version der alten Grafik-Engine zum Einsatz. Aufgrund der bunten Farbkulisse sieht **Star Wolves 2** in Bewegung trotzdem schön aus, mit der todschicken Weltraum-Dar-

stellung von **Darkstar One** kann der Titel von Xbox allerdings nicht konkurrieren. **BP**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **H69**



Das Symbol zeigt: Der Held setzt sein Spezialtalent ein.

BENEDIKT PLASS

Ein Fortschritt ist **Star Wolves 2** nicht – eher ein Rückschritt. Dabei kann ich noch verschmerzen, dass der nahezu unveränderte Spielablauf und die alte Grafik-Engine für Déjà-vu-Erlebnisse sorgen. Schade aber, dass die wenigen Neuerungen missglückt sind, allen voran die offene Welt: Zu lang sind die Reisezeiten, zu wenig passiert abseits der spannenden Hauptstory. Fans des ersten Teils dürfen dennoch zugreifen, da die Rollenspiel-Elemente und die Story-Missionen auch in **Star Wolves 2** wieder motivieren. Neueinsteiger heben besser mit dem kurzweiligen ersten Teil ab.



»Zu viel Freiheit«

STAR WOLVES 2 ECHTZEIT-TAKTIK

ENTWICKLER: Xbow Software (Star Wolves, GS 05/2005: 85 Punkte)
 PUBLISHER: Frogster TERMIN (D) 31.8.2006
 SPRACHE: Deutsch CA. PREIS 30 Euro
 AUSSTATTUNG: Fallschachtel, 1 DVD, 68 S. Handb. USK ab 12 Jahre

| ANSPRUCH | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|-------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| EINSTEIGER | | | | | | | | | | |
| FORTGESCHRITTENER | | | | | | | | | | |
| PROFI | | | | | | | | | | |

TECHNIK

| FÜR ÄLTERE PCs | FÜR STANDARD-PCs | FÜR HIGEND-PCs | 3D-GRAFIKKARTEN |
|---|---|---|--|
| 1,2 GHz Intel XP 1600+ AMD 256 MB RAM 1,5 GB Festpl. | 1,8 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 MB RAM 1,5 GB Festpl. | 2,4 GHz Intel XP 2400+ AMD 512 MB RAM 1,5 GB Festpl. | Radeon 9500 / 9600 Geforce 6600 GT Radeon X600 / X700 Radeon 9700 / 9800 Geforce 6800 GT Radeon X800 XL Geforce 7600 GT Radeon X850 XT Radeon X1900 XT Geforce 7900 GTX |

PROFITIERT VON: —
 BILDFORMATE: 4:3 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ: Starforce
 TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

► DVD: Test-Check

► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK **H68**

BEWERTUNG

| | | |
|---------------|--|------|
| GRAFIK | + detailreiche Schiffe dank hoherer Polygonzahl + nette Effekte - oft unspektakulär leeres All - schmucklose Menüs | 7/10 |
| SOUND | + ordentliche Effekte + dynamische Musik + gute Sprecher... - ...die allerdings stellenweise gelangweilt klingen | 7/10 |
| BALANCE | + ausgewogener Talentbaum + gutes Tutorial + abgestimmte Schiffe und Waffen - Schwierigkeitsgrad zieht schnell an | 8/10 |
| ATMOSPHÄRE | + ausgefeilte Charaktere + wendungsreiche, spannende Hauptstory - lange Reisewege - weitgehend leeres Universum | 8/10 |
| BEDIENUNG | + gute Kamera + freies Speichern + Menüs + Befehlsvergabe im All zu umständlich - Zeitbeschleunigung noch zu langsam | 6/10 |
| UMFANG | + umfangreiche Talentbäume + viele Waffen, Schiffe, Systeme + eine Galaxie als Spielwiese... - ...gefüllt mit oden Aufträgen | 9/10 |
| MISSIONSDSIGN | + abwechslungsreiche Story-Missionen + viele Storywendungen - langweilige Nebenquests - viel Fliegen, wenig Action | 8/10 |
| KI | + Gegner greifen geschickt an - Schiffe bleiben häufig an Hindernissen hängen - Teamkollegen bringen sich nicht in Sicherheit | 5/10 |
| EINHEITEN | + viele Schiffstypen + Ausrüstung muss zu den Talenten der Piloten passen - Jäger halten wenig aus und sind schnell zerstört | 9/10 |
| KAMPAGNE | + freie Missions-Wahl + Piloten sammeln Erfahrung und Ausrüstung - viel Leerlauf durch die weitaufige Spielwelt | 8/10 |

PREIS/LEISTUNG **GUT** SOLOSPIELZEIT 20 Stunden

FAZIT: VERSCHLIMMBESSERTE WELTRAUM-TAKTIK.

