



Gunnar Lott
gunnar@gamstar.de

VETERANEN VS. REKRUTEN

FIREFLY-SPARFLAMME. Zugegeben, dass **Civ City Rom** kein Meilenstein des Aufbaugenres sondern »nur« ein gutes Spiel werden würde, war seit der letzten Preview-Version offensichtlich. Aber ein bisschen mehr habe ich mir von den Firefly-Leuten schon erwartet. Vor allem fehlt mir die Handschrift von Co-Entwickler Firaxis – ein seichter Forschungsbaum macht noch kein **Civilization!** Bedenklich finde ich, dass auch das zweite Firefly-Projekt **Stronghold Legends** nicht gerade vor Innovationen sprüht. Haben Simon Bradbury und seine Leute keine Lust mehr? Müssen sie schnell Geld verdienen? Oder sparen sie die Kräfte für einen Strategie-Paukenschlag?

DIE KNALLER KOMMEN! Lassen Sie sich vom flauen Spielesommer nicht entmutigen, werfen Sie lieber einen Blick in das Termin-Update auf Seite 36. Das ist voll mit Hit-Anwärtern wie **Anno 1701**, **Supreme Commander**, **Mark of Chaos** und nicht zuletzt unserem Titelthema **C&C 3** (Seite 26). Mit diesen Aussichten verzeihe ich gern momentane Durchhänger. Und vielleicht spiele ich zum Warmwerden doch noch mal **Civ City Rom**.

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

Civ City Rom	95
Battles in Italy: Die Invasion	101
Rollercoaster Mania 2	101
Buku Kakuro	101
Dr. Grips Gehirntainer	101
Civilization 4: Warlords	102

GAMESTAR-STRATEGIE-CHARTS 09/2006

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

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

Zu den Löwen!

CIV CITY ROM

Burgenbau-Spezialist Firefly versucht sich mit den Civ-Machern Firaxis an einem Aufbauspiel. Triumph oder Fall für das Römische Reich?



Auf der Werft im Vordergrund entstehen Schiffe für das Handelsdock links, wir kaufen gerade Datteln.



Bestimmt steckt der Lateinlehrerverband dahinter. Oder die Lobby der Altphilologen. Vielleicht auch das italienische Tourismus-Ministerium. Kurios ist die Häufung der Rom-Aufbauspiele auf jeden Fall: In der letzten Ausgabe testeten wir **Die Römer**, für die nächste erwarten wir **Caesar 4**. Und diesmal

schicken Firefly (**Stronghold 2**) und Firaxis (**Civilization 4**) gemeinsam **Civ City Rom** ins Rennen. Dabei ist das Aufbauen für die Macher nicht neu, manche der Firefly-Entwickler arbeiteten früher für Impressions (**Caesar 3**, **Pharao**). Umso verständlicher, dass diese Veteranen jetzt Standards missachten und ihrem Spiel die Chance auf eine hohe Wertung verbauen.

Rom sieht alt aus

Auf den ersten Blick wirkt die Optik von **Civ City Rom** alles andere als sexy: Polygonarme Figuren durchstreifen eher eintönige Landschaften. Vorteil: Mit herunter gedrehten Details läuft das Spiel auch noch auf älteren Rechnern gut. Auf den zweiten Blick jedoch entdecken Sie wie bei **Stronghold 2** unzählige

Detailanimationen und liebevolle Einzelheiten. Legionäre trainieren auf dem Exerzierplatz, und der Schreiner legt sich bei Holz-mangel schlafen. Die meiste Zeit spielen Sie jedoch weit herausgezoomt, dann verliert die Grafik etwas von ihrem Charme, was der Statthalter-Atmosphäre schadet. Zu der tragen auch die extrem lieblosen Missionsbrie-

FACTS

- > 2 Kampagnen
- > 9 Szenarios
- > 27 Missionen
- > 70 Technologien

BROT UND SPIELE HALTEN IHRE BÜRGER BEI LAUNE



Im **Theater** werden Stücke aufgeführt, sobald Sie eine Schauspielschule errichten.

Wagenrennen erfordern einen Streitwagenbauer, einen Stall sowie Piloten.

Gladiatoren aus diversen Kampfschulen rangeln in der Arena oder im Amphitheater.

Für die **Tierkämpfe** züchten Sie in Gehegen sechs Arten wie Löwen oder Strauße.



Eine Mustersiedlung: Die sieben Hütten werden dank Nähe zu **Badehaus** (oben links), **Tempeln** (oben) und **Nahrungsspeicher** (unten) bald zu Steinhäusern reifen.

fings nicht gerade bei: Zu einem Standbild des Auftraggebers liest Ihnen der Computer die Aufgabe vor, nur manchmal gibt's dazu ein einem Fenster ein Filmchen – schwach!

Haus, Farm, Straße

Wer jemals einen der Vorgänger im Geiste wie **Caesar 3** oder **Pharao** gespielt hat, kennt den Ablauf von **Civ City Rom**: Als Statthalter Caesars errichten Sie in einer fernen Provinz eine Siedlung. Meist geht es mit dem Stadtzentrum los, dann folgen Wohnhäuser, Rohstoffbetriebe (Stein, Holz, Marmor, Eisen), Farmen (Weizen, Ziegen, Oliven etc.), weiterverarbeitende Betriebe und schließlich Luxusgebäude wie Badehäuser oder gar eine Arena. Diese Aufbauarbeit macht einen Heidenspaß; es ist einfach sehr befriedigend zu sehen, wie die einzelnen Betriebe

einander zuarbeiten und so die Stadt vorwärts bringen. Straßen sind nicht unbedingt nötig, aber empfehlenswert. Denn über freies Gelände tappen Ihre Untertanen elend langsam, an eine florierende Siedlung ist nicht zu denken. Apropos Tempo: Die Zeit lässt sich in drei Stufen beschleunigen, das ist in den seltenen langatmigen »Sammle X Einheiten von Ware Y«-Missionen ein Segen.

Insula in der Stadt

Einer Stadt geht's immer nur so gut wie ihren Bewohnern. Deshalb sollten Sie alles tun, um deren Bedürfnisse zu befriedigen. Anfangs wohnen die Bürger in einfachen Hütten und sind mit Wasser, Olivenöl und Ziegenfleisch zufrieden. Später wollen sie zusätzlich Obst, Wein und andere Leckereien sowie Zugang zu Schulen und Tempeln.

Erst wenn eine ganze Reihe von Anforderungen erfüllt ist, dürfen Sie die mittlerweile zur »großen Kiste« gereiften Bar-

cken zur »kleinen Insula« befördern. Dieses Mietshaus lässt sich praktischerweise über einem Laden platzieren und spart



Bis eine Patrizierfamilie ihr Haus zum **Palast** ausbaut, müssen 28 Bedingungen erfüllt sein.



Die wichtigste Statistik im Spiel zeigt die **Stadtzufriedenheit**.

zu ein oder zwei Partnerstädten freischalten. Der Warentransfer läuft per Eselskarawane oder Transportschiff und dauert recht lange, lässt sich jedoch durch Forschung beschleunigen. Dafür gibt's beim Warenverkauf ordentlich Geld, und

der Import bringt wichtige Güter in die Siedlung, die Sie nicht selber herstellen können. Allerdings hat Firefly die Möglichkeiten der Weltkarte im Vergleich zum uralten **Pharao** überhaupt nicht ausgeschöpft: Es gibt keine diplomatischen Beziehungen, andere Städte verlangen weder Geschenke noch Geldspenden – das eigentlich aufregende Thema antiker Welthandel wird zur stumpfen Produktionsroutine. Nur der Senat in Rom will hin und wieder ein paar Güter haben.

Keine Schildkröten

In der Tradition der alten Impressions-Titel spielt das Militär in **Civ City Rom** nur eine untergeordnete Rolle. Nach ein paar Missionen verzweigt die Kampagne zwar in einen Wirtschafts- und einen Militärpart, doch selbst in letzterem ist der Ablauf eher simpel: Sobald Sie Eisen gefunden oder eingekauft haben, können Sie Schwerter produzieren. Die kommen ins Kastell, in dem nach und nach drei Kompanien Legionäre zu voller Mannstärke reifen. Die Truppen können Sie per Mausklick auf der Karte herumschieken, Formations- oder Verhaltensbefehle gibt es aber nicht. Nicht schlimm, mit den Barbaren werden Sie auch so fertig.

Alles für Rom!

Natürlich schickt Sie Rom nicht zum Spaß als Statthalter in die Provinz, der Senat hat in jeder Mission genaue Zielvorgaben: Mal sollen Sie 20.000 Denare erwirtschaften, mal regelmäßig

MARKUS SCHWERDEL

markus@gamestar.de

Verstehen Sie mich nicht falsch: **Civ City Rom** macht Spaß! Einfach, weil das Städtebau-Spielprinzip immer noch erstklassig funktioniert. Was aber schmerzt: Firefly begeht im Jahr 2006 noch Fehler, die zum Beispiel **Pharao** sieben Jahre zuvor schon ausgemerzt hat. Wo sind die Overlays, wo die Berater? Womöglich hatten die Entwickler Angst, dass ihr Spiel damit für den Massenmarkt zu kompliziert sein könnte. Doch durch die fehlenden Info- und Eingriffsmöglichkeiten wird das Spiel erst recht knifflig.

Spaß durch Erfolg

Doch genug gemotzt, schließlich hat **Civ City Rom** auch gute Seiten: Die Optik mag zwar eher zweckmäßig sein, doch dafür erkenne ich stets auf einen Blick, wo Waren liegen bleiben. Sämtliche Produktionskreisläufe sind gut ausgedacht, das Verteilungssystem klappt trotz einiger Nickeligkeiten gut. So kommt schnell das wohlige Gefühl auf, ein guter Bürgermeister zu sein. Bleibt die Frage: Sollen Sie **Civ City Rom** kaufen? Wenn Sie jetzt sofort siedeln wollen, dann ja. Ansonsten warten Sie auf den September, denn da kommt **Caesar 4** – das lief schon in einer Preview-Version runder als das Firefly-Werk.



»Rom brennt nicht«

Marmor in die Hauptstadt liefern. Im Militärzweig der Kampagne sind die Ziele ähnlich, hinzu kommt jedoch, dass ihr Stadtzentrum niemals zerstört werden darf. Während die Ziele anfangs noch recht leicht zu erreichen sind, ziehen die Herausforderungen nach der Wirtschaft-/Militär-Spaltung der Kampagne gehörig an. Auch auf dem niedrigsten der drei Schwierigkeitsgrade (regeln

Anzahl und Höhe der Senats-Geldspritzen) kämpfen Sie manchmal recht schnell mit dem Bankrott. Wer jedoch bedächtig vorgeht (siehe Tipps-Teil), dürfte kaum Aufbau-Probleme haben. Ähnlich wie **Die Römer** soll **Civ City Rom** nach einem Patch auf Latein spielbar sein – wenn da mal nicht die Altphilologen wieder ihre Finger im Spiel hatten.

MS www.gamestar.de QUICKLINK: [G77](#)

SCHLIMME SCHNITZER

- Erfahrene Entwickler, ein erprobtes Spielprinzip – wieso bekommt **Civ City Rom** keine hohe Wertung?
- Wichtige Eingriffsmöglichkeiten wie das manuelle Umverteilen der Arbeiter zwischen den Wirtschaftszweigen fehlen, wären aber nötig.
- Zufallsereignisse ruinieren willkürlich die Stadtzufriedenheit und machen Planungen zunichte – realistisch, aber frustrierend.
- Klassische Overlays fehlen, die Ihnen Versorgungslücken auf einen Blick zeigen würden. Stattdessen müssen Sie jedes Haus einzeln anklicken.



Triste **Missionsbriefings**: Im Minifenster läuft ein Film, dazu gibt's lediglich vorgelesenen Text.



Nach der dritten Mission teilt sich die **Kampagne** in einen Wirtschafts- und einen Militärzweig.

CIV CITY ROM AUFBAUSPIEL	
PUBLISHER	Firefly / 2K Games
RELEASE (D)	28.7.2006
SPRACHE	Deutsch
CA. PREIS	40 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 100 S. Handbuch
USK	ab 6 Jahre

GEEIGNET FÜR	
EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER
1	2 3 4 5 6 7 8 9 10

VERGLEICHBAR MIT **Stronghold 2** (85, GS 06/05) Mix aus Aufbau- und Echtzeitstrategie.
Die Römer (63, GS 08/06) Gleiches Szenario, akuter Ideenmangel.

TECHNISCHE ANGABEN			
3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 4 Ti	2,0 GHz Intel	2,4 GHz Intel	3,0 GHz Intel
Rad. 9500/9600	XP 1800+ AMD	XP 2200+ AMD	XP 2800+ AMD
Rad. X600/X700	512 MB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM
GF FX 5800/5900	1,4 GB Festpl.	1,4 GB Festpl.	1,4 GB Festpl.
Rad. 9700/9800	Geforce 7800		

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

BEWERTUNG	
GRAFIK	+ detaillierte Animationen + Farbgebung - Texturen 6 / 10
SOUND	+ Musik + Effekte + Kommentare... - ...wiederholen sich 8 / 10
BALANCE	+ Tutorial im Spiel + sanfter Einstieg + plötzlich schwerer 7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ reges Stadtleben - müde Zwischensequenzen 6 / 10
BEDIENUNG	+ Menüstruktur - kein Undo-Knopf - Arbeitsverwaltung 5 / 10
UMFANG	+ 27 Karten + 8 Szenarios + Lexikon 8 / 10
MISSIONSDSIGN	+ zusammenhängend + Ziele - wenig Abwechslung 8 / 10
KI	+ intelligente Bürger - lange Transportzeiten 7 / 10
EINHEITEN	+ das ganze Rom-Repertoire + Technologiebaum 10 / 10
KAMPAGNEN	+ Reise durchs Reich + Militär- und Wirtschaftszweig 9 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 1 Stunde SOLO-SPASS 60 Stunden MULTIPLAYER-SPASS -

FAZIT: SOLIDE STADTGRÜNDUNG, KLEINE ÄRGERLICHKEITEN.



- DVD: Video-Special
- TIPPS-TEIL: Taktiken
- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK [G76](#)

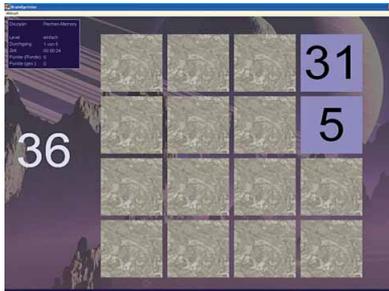
ROLLERCOASTER MANIA 2



Probefahrt: Uns wurde dabei schlecht...

Im Leben eines Spieltesters kehrt eine Frage immer wieder: Warum? Warum in **Rollercoaster Mania 2** Achterbahnen bauen, wenn es **Rollercoaster Tycoon** gibt? Warum die hässlichen Texturen und die umständliche Steuerung? Warum fehlt ein Wirtschaftsteil? Warum das Geld nicht für eine echte Achterbahn ausgeben? **PCL**

DR. GRIPS GEHIRNTRAINER



Ihr Gehirn ist mehr gefordert als die Grafikkarte.

Meine Güte, wie hieß noch gleich das Spiel, dieses... ach ja, **Dr. Grips Gehirntrainer**. In der Mischung aus Rechnen, Schätzen und räumlichem Denken bringen Sie verkalkte Gehirnzellen wieder auf Vordermann. Allerdings gibt es keinen Multiplayer-Modus, und die Grafik liegt auf unterstem Shareware-Niveau. **PIA**



DVD: Test-Check

ROLLERCOASTER MANIA 2	
GENRE	Strategie
PUBLISHER	Microvalue / Incagold
CA. PREIS	15 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	333 MHz, 64 MB
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT

31
SPIELSPASS

DR. GRIPS GEHIRNTRAINER	
GENRE	Denkspiel
PUBLISHER	Astragon
CA. PREIS	9 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	300 MHz, 128 MB
PREIS/LEISTUNG	BEFRIEDIGEND

28
SPIELSPASS

BATTLES IN ITALY



Das Jahr 1943: Die Amerikaner landen in Italien.

Hinter **Battles in Italy** verbirgt sich ein hochkomplexes Runden-Strategie-spiel. Versorgungswege, Wetter oder Terrain müssen für den Sieg bei drei italienischen Weltkriegsschlachten berücksichtigt werden. Präsentation und Bedienung stammen offenbar auch aus der Zeit vor 1945. Für Hardcore-Strategen aber brauchbar. **PCL**

BUKU KAKURO



Kopfrechnen + Kreuzworträtsel = Kakuro.

Kakuro ist die Alternative für Freunde von Zahlenrätseln, die Sudoku bereits bis zum Abwinken gespielt haben. **Buku Kakuro** wird ansprechend präsentiert, bietet aber außer einem rudimentären Editor wenige Optionen. Fans und Profis greifen zum umfangreicheren und billigeren **Kakuro XXL** (Test in GS 08/06). **PCL**



DVD: Test-Check

BATTLES IN ITALY	
GENRE	Rundenstrategie
PUBLISHER	SSG / Incagold
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Profis
MINIMUM	600 MHz, 256 MB
PREIS/LEISTUNG	BEFRIEDIGEND

46
SPIELSPASS

BUKU KAKURO	
GENRE	Denkspiel
PUBLISHER	Merscom / Frogster
CA. PREIS	23 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	Pentium 3, 64 MB
PREIS/LEISTUNG	UNGENÜGEND

29
SPIELSPASS

So sehen Krieger aus

CIVILIZATION 4 WARLORDS

Im Addon zum Rundenstrategie-Hit geht's ganz unzivilisiert zu: Die meisten Neuerungen drehen sich um Kriege und Eroberungen. Ein Eldorado für streitsüchtige Staatschefs – aber auch ein Pflichtkauf?

Es gibt viele Gründe, in den Krieg zu ziehen; der wichtigste aber sind Bananen. Oder Pferde. Oder Öl. Kurz gesagt: die knappen Rohstoffe, die im Rundenstrategie-Hit **Civilization 4** Einheiten freischalten oder Ihr Volk gnädig stimmen. Wer Ressourcen an sich reißt, erlangt wertvolle Vorteile. Aber natürlich können Sie im Krieg auch Städte erobern. Oder Technologien stehlen. Oder unliebsame Religionen unterdrücken.

Diese Gründe reichen Ihnen nicht? Dann ist das **Civ 4-Addon Warlords** genau richtig für Sie: Die Erweiterung bereichert die militärischen Konflikte um diverse Facetten und liefert auch Veteranen frische Kriegsgründe.

Star-Generäle

Der Hauptdarsteller von **Warlords** ist der Große General. Ein solcher Held entsteht immer dann in einer Ihrer Städte, wenn Sie zuvor viele Schlachten gewonnen haben. Der General kann nun in einer beliebigen Siedlung eine Militärakademie errichten, mit der Sie die Produktion von Truppen beschleunigen. Dabei löst sich der Heerführer allerdings auf. Deutlich



In Warlords dreht sich alles um Krieg (hier zwischen Russland und Ägypten). Rechts im Bild sehen Sie ein neues Weltwunder: Die Große Mauer, die sich auf der Karte als Wall um Ihre Landesgrenzen zieht – ein nettes Detail.

nützlicher ist, dass Sie den General dauerhaft mit einer Kampfeinheit verschmelzen können. Der auserwählte Trupp gewinnt dabei an Erfahrung, genau wie alle anderen Truppen im gleichen Geländefeld. Zudem profitiert die Generalseinheit von neuen Beförderungen, die etwa

Ihre Bewegungspunkte erhöhen. Generäle werten Ihre Armeen also auf – ein guter Grund, in den Krieg zu ziehen.

Diener für den Krieg

Stellen Sie sich vor, es ist Krieg, und Sie gehen alleine hin. Öde? Klar! Also schaffen Sie sich in

Warlords willige Verbündete: Unterlegenen Nationen dürfen Sie via Diplomatienmenü die Kapitulation anbieten, woraufhin der Gegner zum Vasallen wird. Dieser Marionettenstaat muss Sie im Krieg unterstützen. Zudem bekommen Sie all seine Rohstoffe und dürfen ungestraft Tribute

NEUERUNGEN

- > 6 Zivilisationen
- > 3 Weltwunder
- > 25 Gebäude
- > 7 Szenarios

DIE WICHTIGSTEN NEUERUNGEN



Große Generäle (oben links) stärken Ihr Heer, indem sie sich einer Kampfeinheit anschließen.

Einen unterlegenen Staat können Sie zum Vasallen machen, damit der Sie unterstützen muss.

Neue Gebäude, Weltwunder und Völker (Bild: die Koreaner) bringen Abwechslung ins Endlosspiel.



Im Szenario »Der Aufstieg Roms« fallen Prätorianer in Griechenland ein.

fordern. Jede Stadt des Vasallen kostet Sie allerdings Unterhalt, wer zu viele Nationen unterjocht, leert schnell seine Staatskassen. Falls das Marionettenland zu mächtig wird, kann es sich zudem von Ihnen lossagen. Es lohnt sich daher selten, die Feinde zu versklaven. Militärisch starke Staatenlenker sollten die Reiche lieber erobern – auch ein Grund, in den Krieg zu ziehen.

Neues Staatenfutter

Weil auch in Kriegszeiten die Abwechslung nicht zu kurz kommen soll, fügt **Warlords** dem originalen **Civ 4** drei Weltwunder sowie frische Völker hinzu. Die Wunder dienen nun auch religiösen Zwecken: Das Spiralminarett etwa sorgt dafür, dass Städte mit der Staatsreligion mehr Gold abwerfen. Unter den neuen Parteien finden sich unter anderem Karthager und Koreaner. Einige

der altbewährten **Civ 4**-Nationen profitieren von frischen Anführern. Die Russen etwa bieten Stalin auf, die Briten Churchill. Letzterer verfügt über die neue Charaktereigenschaft »schützend«, die Fernkämpfer stärkt und somit Verteidigungskriege erleichtert. Ebenfalls neu: Neben einer Spezialeinheit stellt jedes Volk nun auch ein individuelles Gebäude auf, die Deutschen etwa eine produktivere Fabrik-Variante. Diese Neuerungen peppen die Parteien auf, es lohnt sich, **Civ 4** erneut zu spielen – ein weiterer Grund, in den Krieg zu ziehen.

Krieg zum Nachspielen

In **Warlords** führen Sie nicht nur eigene Kriege, sondern auch historische: In sieben Szenarios erleben Sie unter anderem den Aufstieg des römischen Reichs oder die Vereinigung Chinas zum Kaiserreich – jeweils samt



Ebenfalls ein Szenario: Mit den Wikingern überfallen Sie Britannien.

neuer Einheiten und Technologien. Dazu gibt's neue Ideen, im Barbaren-Szenario zum Beispiel erobern Sie keine Städte, sondern rekrutieren Truppen in einem beweglichen Lager. Dennoch verschenkt das Addon hier Potenzial, die meisten Karten sind klein, außerdem dürfen Sie lediglich in drei Szenarios Ihre Fraktion wählen. Die Feldzüge Alexanders des Großen und Dschingis Khans etwa nehmen Sie nur mit den Titelhelden in

Angriff. Zudem endet das Szenario nach ihrem Sieg: Wer China vereinigt, darf danach nicht die Welt erobern. Dafür spielen sich die Szenarios im Mehrspieler-Modus kompakter als reguläre Partien. Letztere sind dafür – auch für Solospieler – motivierender: Die komplexe Reichsverwaltung sorgt wieder für schlaflose Nächte. Diese Suchtschleife ist der schönste Grund, in den Krieg zu ziehen. **GR**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: G125

MICHAEL GRAF micha@gamestar.de

Warlords veredelt den Rundenstrategie-Primus mit netten Neuerungen, Vasallenstaaten und Generäle eröffnen interessante Strategien. Frische Weltwunder, Gebäude und Völker runden das Paket ab – so weit, so lobenswert. Der Erweiterung fehlt jedoch ein echter Knaller, eine radikale Änderung. In Endlospartien spielt sich Warlords daher fast genau wie das Hauptprogramm, nur eben erweitert um einige durchdachte Gimmicks. Das ist auch nicht schlimm, weil Civilization 4 nach wie vor ein Suchtspiel erster Güte ist.

Enttäuscht bin ich von den Szenarios. Die machen anfangs Spaß, verschicken durch ihre enge Begrenzung jedoch viel Potenzial. Wieso darf ich nicht die Welt erobern, nachdem ich China vereinigt habe? Die Stärke von Warlords liegt also eher im motivierenden Endlospiel. Doch lohnt es sich, dafür 30 Euro auszugeben? Für Veteranen schon, denn die Neuerungen frischen die Civilization-Faszination wieder auf – so dass auch die x-te Partie noch Spaß macht. Gelegenheits-Staatschefs müssen jedoch nicht zugreifen.

»Kein Pflichtkrieg«



CIVILIZATION 4: WARLORDS RUNDENSTRATEGIE-ADDON

PUBLISHER: Firaxis / 2K Games RELEASE (D): 28.7.2006
 SPRACHE: Deutsch CA. PREIS: 30 Euro
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 109 S. Handbuch USK: ab 6 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
------------	---	---	---	---	---	---	---	---	----	-------

VERGLEICHBAR MIT: Rome Gold (89, GS 02/06) Genialer Runden-Echtzeit-Mix samt 1A-Addon. Heroes of Might & Magic 5 (86, GS 07/06) Stimmungsvolle Runden-Taktik.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM	
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	1,8 GHz Intel	2,4 GHz Intel	3,0 GHz Intel
Rad. 9500/9600	Radeon X800 GT	XP 1600+ AMD	XP 2200+ AMD	XP 2800+ AMD
Rad. X600/X700	Geforce 6800/GT	512 MB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM
GF FX 5800/5900	Radeon X850 XT	1,9 GB Festpl.	1,9 GB Festpl.	1,9 GB Festpl.
Rad. 9700/9800	Geforce 7800			

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

FAZIT: Szenarios spielen sich kompakter als reguläre Partien, dauern aber ebenfalls lange.
 MODI: Partien für bis zu 18 Spiele via Gamespy, Direct IP, LAN, Hotseat oder E-Mail.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Welt + stufenloser Zoom - Kampfanimationen	7 / 10
SOUND	+ gute Musik + Einheiten sprechen Landessprache - Effekte	9 / 10
BALANCE	+ für Einsteiger und Profis - unsinnige Kampferegebnisse	8 / 10
ATMOSPHERE	+ lebendige, detaillierte Welt + Anführer mit Persönlichkeit	9 / 10
BEDIENUNG	+ durchdachtes Interface + teils unübersichtliche Spielwelt	9 / 10
UMFANG	+ sinnvolle Neuerungen - Spielerlebnis ändert sich kaum	7 / 10
MISSIONSDESIGN	+ sieben gute Szenarios... - ...die aber Potenzial verschicken	6 / 10
KI	+ nachvollziehbare Diplomatie - führt simple Massenangriffe	8 / 10
EINHEITEN	+ Generäle + neue Wunder + Spezialgebäude für jedes Volk	8 / 10
ENDLOSSPIEL	+ motivierende Partien - jetzt mit noch mehr Abwechslung	10 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG: 30 Minuten - SOLO-SPASS: 100 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS: 10 Stunden

FAZIT: GUTES, ABER VERZICHTBARES KRIEGSKUNST-ADDON.

81
SPIELSPASS

DVD: Video-Special

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie

QUICKLINK: G123