Gunnar Lott
gunnar@gamestar.de

DIE NEUNZIGER KOMMEN WIEDER

AUF DAS TREPPCHEN. Der Oktober ist offenbar der Mega-Monat für Strategiespiele: Im letzten Jahr um die gleiche Zeit schafften es zwei Strategiespiele gleichzeitig neu in die Top 5 – zum ersten Mal in der Geschichte von GameStar. Diesmal passiert es wieder! 2005 waren es die Veteranen Sid Meier und Bruce Shelley mit **Civilization 4** und **Age of Empires 3**; 2006 sind es **Anno 1701** und **Medieval 2**. Fortsetzungen bewährter Konzepte zwar, aber brillant ausgeführt und in wichtigen Punkten klug zu Ende gedacht. »Genau, so muss es sein« denkt man bei beiden Titeln unwillkürlich immer wieder während des Spielens. Gratulation an die Teams von Related Designs und Creative Assembly!

NAMEN. Wer denkt sich eigentlich immer die Namen von Spielen aus? Also bitte: **Heroes of Annihilated Empires**? »Die Helden der Ausgelöschten Imperien«? Klingt doof, kann keiner richtig aussprechen, ist schwer zu merken und trägt nicht wirklich Sinn. Und die Abkürzung »HOAE« hört sich an wie der Ausruf eines Pferdekutschers in dem Moment, in dem der Gaul durchgeht. Argh.

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

Medieval 2 ____ 90
Anno 1701 ____ 96
Sid Meier's Railroads ____ 104
Dawn of War: Dark Crusade ____ 106
Age of Empires 3: The War Chiefs ____ 108
Stronghold Legends ____ 110
Defcon ____ 112
Empire at War: Forces of Corruption ____ 114
Heroes of Annihilated Empires ____ 116

GAMESTAR-STRATEGIE-CHARTS 12/2006

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%)	91	6	10	10	10	9	10	10	8	10	8	08/03: Addon
2	Anno 1701	Strategie	Sunflowers/Deep Silver	Related Designs	NEU	91	10	9	9	10	10	9	9	8	9	8	
3	Medieval 2	Strategie	Sega	Creative Assembly	NEU	91	9	10	8	9	7	10	10	8	10	10	
4	Spellforce 2	Echtzeit-Strategie	Jowood/Deep Silver	Phenomic	05/06	91	10	8	8	9	9	10	9	8	10	10	
5	Civilization 4	Strategiespiel	Take 2	Firaxis	12/05 (90)	89 ▼	6	9	8	9	9	10	10	8	10	10	
6	Rise of Legends	Echtzeit-Strategie	Microsoft	Big Huge Games	07/06	89	9	8	8	8	10	10	8	10	10	8	
7	Age of Empires 3	Echtzeit-Strategie	Microsoft	Ensemble	12/05 (89)	88 ▼	9	10	10	8	8	10	8	8	10	7	
8	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
9	Siedler 5	Aufbauspiel	Ubisoft	Blue Byte	01/05 (89)	88	9	7	9	10	8	10	9	9	9	8	
10	Company of Heroes	Echtzeit-Taktik	THQ	Relic	11/06	87	10	10	8	10	8	8	7	9	10	7	
11	Die Sims 2	Aufbauspiel	Electronic Arts	Maxis	10/04 (89)	87	5	10	8	8	8	10	9	9	10	10	
12	Paraworld	Echtzeit-Strategie	Sunflowers	SEK	10/06	87	9	8	7	10	8	8	9	8	10	10	
13	Heroes of Might & Magic 5	Rundenstrategie	Ubisoft	Nival	07/06	86	9	9	7	10	8	10	8	6	9	10	
14	Fritz 9	Schachspiel	Chessbase	Chessbase	01/06	86	9	4	10	8	7	10	10	10	8	10	
15	Caesar 4	Aufbauspiel	Vivendi	Tilted Mill	11/06	85	8	8	9	9	9	8	7	8	10	9	
16	Stronghold 2	Aufbauspiel	2K Games	Firefly	06/05	85	7	9	7	9	8	10	9	6	10	10	Version 1.1
17	The Movies	Aufbauspiel	Activision	Lionhead	01/06	85	8	10	8	10	6	9	9	8	8	9	
18	Dawn of War	Echtzeit-Strategie	THQ	Relic	11/04 (83)	84	7	9	8	9	10	8	9	6	9	9	10/05: Addon
19	Panzers Phase 2	Echtzeit-Strategie	CDV	Stormregion	09/05 (85)	84	8	9	8	8	9	9	10	7	10	6	
20	Full Spectrum Warrior 2	Echtzeit-Taktik	THQ	Pandemic	06/06	84	7	9	8	9	7	9	8	9	9	9	
21	Star Wolves	Weltraum-Taktik	Pointsoft	Xbow Software	05/05	84	7	7	8	8	8	10	10	6	10	10	
22	Rise and Fall	Echtzeit-Taktik	Midway	Midway/Stainless Steel	08/06	83	8	9	7	9	10	8	8	8	6	9	
23	Rollercoaster Tycoon 3	Aufbauspiel	Atari	Frontier	08/05	82	9	9	8	9	7	9	7	8	9	7	08/05: Addon
24	Soldiers	Echtzeit-Taktik	Codemasters	Best Way	08/04 (84%)	82	6	7	8	9	9	8	10	9	8	8	
25	Schlacht um Mittelerde 2	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	EA Pacific	04/06	82	10	10	5	10	9	8	6	7	10	7	

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

Warcraft 3

Anno 1701

Medieval 2

Spellforce 2

Die Ritter der Runde

MEDIEVAL 2

Mittelalterlicher Kirchenvater sucht Gefolge für gemeinsame Kreuzzüge, nun auch nach Amerika. Möchten Sie Reiche errichten, Intrigen spinnen, Burgen sprengen? Dann bewerben Sie sich fix in diesem Strategiehit.

Deutsche Politiker jammern gerne und viel. Über Gesundheitsreform, Gammelfleisch und alles andere auch. Ihr mittelalterlicher Vorgänger, der deutsche Kaiser, kann darüber nur müde lächeln. Ihn plagen schlimmere Sorgen: In Italien grassiert die Pest, in Frankfurt randalieren Rebellen. Ungarn droht mit Krieg, dänische Attentäter meucheln deutsche Feldherren. Und just dann steigt auch noch ein venezianischer Kardinal zum Kirchenvater auf. Pech, der Glaubensmann hasst den Kaiser, seit der, äh, Venedig niedergebrannt hat. Die Folgen: Kirchenbann, Überfall der Ungarn, Krieg. Doch das ist kein Grund zum Jammern, der Spaß geht erst los – für Sie: Als Monarch schreiben Sie in **Medieval 2** die Geschichte des Mittelalters neu, stürmen Burgen, ermorden Päpste. Und merken gar nicht, wie dabei die Zeit verfliegt.

Über kurz oder lang siegreich

In **Medieval 2** regieren Sie eine von 17 Parteien, darunter die Schotten und die muslimischen Ägypter. Beim ersten Spielstart stehen nur fünf Mächte zur Wahl: das Heilige Römische Reich (also die Deutschen), Frankreich, England, Spanien und Venedig. Die übrigen Fraktionen schalten Sie frei, indem Sie die Rivalen besiegen oder die Kampagne gewinnen. Letztere gibt's in zwei Varianten: lang und kurz. Der lange Feldzug dauert rund 100 Stunden, Sie müssen 45 Provinzen halten sowie Rom oder Jerusalem erobern. Die kurze Kampagne gewinnen Sie nach rund 15 Stunden, weil Sie wenige Landstriche erobern und ein bis zwei Feinde besiegen sollen – ideal, um Fraktionen freizuschalten.

Als neuer Teil der **Total War**-Reihe (**Shogun**, **Medieval**, **Rome**) verbindet **Medieval 2** hierbei Strategie und Taktik. Auf der Hauptkarte verwalten Sie rundenweise Ihr Reich, bauen Städte aus, rekrutieren Einheiten und verschieben Heere. Wenn Ihre Soldaten auf Gegner treffen, schlagen Sie Echtzeit-Schlachten. Letztere können Sie auswürfeln lassen, gewinnen dann aber nur mit überlegenen Armeen. Seegefechte berechnet immer der Computer. Um Kriege zu verhindern, handeln Sie mit anderen Völkern, schmieden Allianzen oder hetzen Kontrahenten gegen Dritte auf. Dabei müssen Sie geschickt verhandeln; wer sich mit Gott

VERGLEICH MIT ROME

- ⊕ mehr Varianten für Soldaten, keine Klon-Heere
- ⊕ Papst und Glauben als wichtiges Element
- ⊕ mehr Missionen von Päpsten und Gilden
- ⊕ Feinde wehren sich nun bei Beschuss
- ⊖ immer noch sterile Schlachtfelder ohne Zivilisten

Wenn Ihr General das entsprechende Talent besitzt, kämpfen seine Truppen bei Nacht besser.

Die Engländer landen an der Küste und bedrohen unser Heiliges Römisches Reich. Wir beordern Heere an die Front. In den Wäldern können wir die Truppen verstecken und Hinterhalte legen.

und der Welt anlegt, stolpert schnell in einen verlustreichen Mehrfrontenkrieg.

Nicht ärgern, glauben!

Apropos Gott: Religion spielt in **Medieval 2** eine wichtige Rolle. In Rom residiert der Papst, den Sie gnädig stimmen müssen. Hierzu bilden Sie Priester aus, die den katholischen Glauben verbreiten und Ketzer sowie Hexen jagen. Zudem bauen Sie Kathedralen und schicken Heere auf Kreuzzüge. Gute Beziehungen zum Heiligen Stuhl sind nicht reiner Selbstzweck, sondern ersparen Ihnen Ärger: Erboste Päpste schicken gerne Inquisitoren vorbei, die Ihre Generäle auf den Scheiterhaufen werfen. Wenn Sie Kriege gegen andere Katholiken führen, kann Sie der Pontifex gar exkommunizieren – und erlaubt damit Ihren Rivalen, Sie anzugreifen. Die Stimmung des Papstes hängt auch von dessen Herkunft ab. Wenn ein Verbündeter Ihres Erzfeindes gewählt wird, weht ein eisiger Wind aus Rom. Umso erfreulicher, dass Sie bei der Papstwahl selbst entscheiden, für wen Ihre Kardinäle stimmen. Falls einer Ihrer Landsleute den Heiligen Stuhl erklimmt, dürfen Sie ihm Ziele für Kreuzzüge einflüstern. Muslimische Völker ignorieren den Papst, ziehen aber in Heilige Kriege und verbreiten den Islam mit Imamen. Denn die Einheitsreligion verhindert, dass in Städten Revolten ausbrechen.

Das Papstmenü informiert über die Laune des Kirchenvaters.

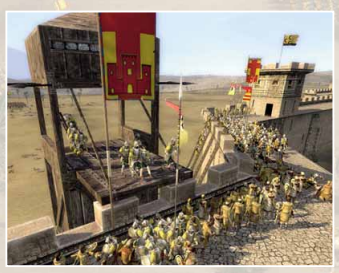
Die Königsfamilie behalten Sie dank des Stammbaums im Auge.

FÜRSTLICHE FEHLER

Beim Test von Medieval 2 sind uns einige Bugs und Fehler aufgefallen.

- Obwohl in unserer Königsfamilie viele Kinder geboren wurden, brachte unser Volk während der gesamten Kampagne keine einzige Prinzessin hervor.
- Feinde nahmen Nichtangriffspakte nicht an, selbst wenn wir die fast besiegten Gegner mit übermächtigen Heeren angriffen.
- Soldaten und Reiter verhakten sich ab und zu oder stauten sich an Mauern und Engpässen.
- Kavallerie führte Angriffsbefehle auf flüchtende Truppen manchmal nicht sofort aus. So ritten die Jungs vor der Attacke mehrere Sekunden lang parallel zum Gegner.

Die Verteidiger ziehen sich zum Bergfried zurück, die Spanier müssen hinterher.



Mit Belagerungstürmen und Leitern stürmen die Spanier die äußere Mauer.

Trebuchets und Kanonen sprengen den Wall. Die Kanonen müssen in die Stadt rollen, um weitere Tore aufzusprengen.

Die Spanier belagern eine ägyptische Burg. Die voll ausgebaute Festung hat mehrere Mauerringe, durch die sich die Angreifer kämpfen müssen – unter hohen Verlusten.

Die Heimatfront

Bei allem Theater um den Kirchenvater dürfen Sie Ihr Reich nicht vernachlässigen, eine starke Wirtschaft ist der Schlüssel zum Sieg. Siedlungen entwickeln Sie zu zivilen Städten oder zu Festungen. Erstere werfen höhere Steuereinnahmen ab, dank Marktplätzen und Banken. Hier rekrutieren Sie außerdem Kaufleute, die auf der Karte Rohstoffe besetzen und so Gold in die Staatskasse bringen. Später im Spiel stellen die Städte Fernkämpfer wie Musketiere auf. Allerdings neigen die Bürger zu Aufständen, Sie müssen die Massen mit kostspieligen Kathedralen besänftigen. In Burgen errichten Sie militärische Bauten wie Kasernen, wo Sie mächtige Nahkämpfer und Reiter rekrutieren. In beiden Siedlungstypen erwerben Sie Spezialeinheiten: Diplomaten verhandeln mit dem Gegner, Spione spähen Städte aus, Attentäter meucheln Könige. Wie in **Shogun** zeigen Videoschnipsel, ob Ihre Mörder Erfolg haben.

Auch die schlauen Computergegner verüben oft Attentate auf Ihre Familienmitglieder. Halt: Familie? Wie in **Rome** setzen Sie die Verwandten Ihres Monarchen als Generäle und Statthalter ein. Jeder Charakter hat Fähigkeiten, die sich im Verlauf der Kampagne an seine Lebensweise anpassen. Siegreiche

TECHNIK-CHECK

TUNING-TIPPS

- Bei schlechter Performance sollten Sie die Anzahl der Soldaten pro Einheit reduzieren. Unter »Optionen/Spieleinstellungen/Sonstiges/Einheitenzahl« regeln Sie die Größe der Heere.
- Niedrige »Vegetations«- und »Grasdetails« entlasten die CPU.
- Mit Shader 2.0 läuft das Spiel spürbar langsamer. Shader 1.0 ist meist die bessere Wahl.

CHECKLISTE

- 7,5 GByte Speicherplatz
- 2,4 GHz Prozessor
- 512 MByte RAM
- DirectX-8-Karte
- DirectX 9.0c

HW

SO LÄUFT MEDIEVAL 2 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 der Prozessor ausschlaggebend.

1 Grafikkarte	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						
	Geforce 7			7300 GS		7600 GT	7800 GT	7900 GT	7900 GTX	7950 GX2		
	Radeon X1000			X1300	X1600 XT	X1800 XL		X1900 XT	X1950 XTX			
2 Prozessor	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				
	Athlon 64 X2					3800+	4400+	5000+	FX-62			
	Core 2 Duo							E6300	E6600	X6800		
3 Speicher in MB		128	256	512	768	1.024	1.536	2.048		3.072		

4 Legende				
	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768, Niedrige Details. Shader Version: 1. Aus: Grasdetails, Leuchten, Reflexionen. Niedrige Einheitengröße.	läuft so flüssig: 1280x1024, mittlere Details. Shader Version: 2. Niedrige Vegetationdetails. Mittlere Einheitengröße.	läuft so flüssig: 1600x1200, hohe Details. Shader Version: 2. Hohe Vegetationsdetails. Mittlere Einheitengröße.
	ruckelt stark			

AUF NACH ÜBERSEE!

Endlich in Amerika: Unsere Invasionsarmee ① stößt zur aztekischen Stadt Cholula ② vor. Schiffe ③ bringen Verstärkung ins belagerte Tlaxcala ④. Ein Priester ⑤ verbreitet den katholischen Glauben. Der Diplomat ⑥ besticht Armeen, der Spion ⑦ erkundet den Dschungel.

Aztekische Mauern sind dünn, zudem besitzen die Mittelamerikaner keine weit reichenden Schusswaffen. Optimal, so schießen wir ihre Städte gefahrlos aus der Distanz mit Kanonen kaputt, bevor wir mit dem Gros der Truppen gegen die dezimierten Verteidiger vorrücken.

Die Kanonen haben keine Munition mehr. Durch Breschen in der Mauer stürmen Reiter und Nahkämpfer in die Stadt. Jetzt wird's knifflig: Die eingeborenen Krieger sind stark und zahlenmäßig überlegen.

Heerführer kämpfen fortan noch besser, faule Verwalter erliegen dem Fusel. Prinzessinnen ziehen durchs Ausland und heiraten Generäle, die daraufhin die Seiten wechseln. Die Talente der Charaktere müssen Sie jedoch umständlich aus Texten herauslesen, ein Beispiel für die teils sperrigen Menüs.

Durch Breschen stechen

Der Glanzpunkt von **Medieval 2** sind die taktisch anspruchsvollen Echtzeit-Schlachten. So müssen Sie unter anderem Moral, Ermüdung und Formation Ihrer Einheiten beachten. Mit Kavallerie fallen Sie den Feinden in die Flanke, in Wäldern verstecken Sie Truppen. Jede Einheit hat individuelle Stärken und Schwächen, Pikeniere etwa stochern Reiter vom Pferd, haben aber keine Chance gegen Bogenschützen – die von Kavallerie aufgerieben werden. Besonders knifflig sind Belagerungen. Soldaten schieben im Pfeilhagel Belagerungstürme zur Mauer, Katapulte und Kanonen sprengen Breschen in den Wall. Was bei den schwach befestigten Städten noch vergleichsweise einfach ist, gerät bei Burgen zur Schwerstarbeit: Die Festungen haben mehrere Mauerringe, der Angreifer muss sich unter hohen Verlusten zum Bergfried emporkämpfen.

Die Gefechte sind nicht nur mörderisch spannend, sondern auch spektakulär. Flüssig animierte Trebuchets schleudern Flammenkugeln; die detaillierten Soldaten beherrschen diverse Schlagvarianten, die fließend ineinander übergehen. Zum Beispiel wehren sie eine Attacke per Schild ab und stechen dann mit dem Schwert zu. Pro Schlacht kämpfen bis zu 10.000 Krieger; Varianten für Gesichter, Rüstungen und Pferde sorgen für optische Vielfalt. Dank 6.1-Sound stampfen und brüllen die Soldaten effektvoll. Der General beleidigt die Gegner vor dem Gemetzel in einer witzigen Motivationsrede. Wie alle Truppen spricht er Deutsch mit Akzent. Trotz der sterilen Umgebungen (Zivilisten fehlen) und der störrischen 3D-Kamera faszinieren die Schlachten stets aufs Neue, die Mittelalter-Stimmung kommt perfekt rüber.

Alleine eroben

Stimmungsvolle Schlachten schlagen Sie auch in den Mehrspieler-Modi für bis zu acht Generäle via LAN oder Internet. Im Vergleich zu Rome gibt's eine wichtige Neuerung: die neun Szenarios. So müssen Sie etwa mit einer dänischen Armee gegen drei Spieler bestehen, bis deutsche Verstärkungen eintreffen. Die sieben historischen Schlachten gibt's ebenso wie die Strategiekarte nur für Solisten. Weil sich die Gefechte oft in die Länge ziehen, eignen sie sich nur für **Total War**-Fans.

Das Hauptaugenmerk von **Medieval 2** liegt also auf der Einzelspieler-Kampagne, die Sie sogar nach Übersee führt: Gegen Spielende segeln Sie nach Amerika und kämpfen gegen die Azteken. Die besitzen wertvolle Rohstoffe wie Gold und Tabak. Zudem freut sich der Papst, wenn Sie den Heiden das Christentum aufzwingen. Das ist allerdings gar nicht so einfach: Die Azteken kennen weder Feuerwaffen noch Rüstungen, sind aber in der Überzahl und stellen gute Nahkämpfer sowie Bogenschützen auf. Das Wettrennen nach Übersee motiviert ungemein, Sie wollen sich gegen die anderen Europäer durchsetzen.

Spiel's noch mal

Und was tun Sie, wenn Amerika unterjocht, Europa befriedet ist? Neu starten, mit einer anderen Fraktion! Der Wiederspielwert der Kampagne ist enorm, weil Sie jedes Volk vor andere Herausforderungen stellt – auf

GUNNAR LOTT gunnar@gamestar.de

So, 2006 ist für mich vorbei. Besseres Strategenfutter hatten wir dieses Jahr noch nicht, werden wir auch nicht mehr bekommen. Trotz Anno 1701, Company of Heroes, Paraworld: Ich persönlich lasse kein anderes Strategiespiel so tief in mein Herz und so lange auf meiner Festplatte wie Medieval 2. Die Mischung stimmt einfach: Ob ich nun Taktiker oder Stratege, Landesvater oder Diplomat sein will - alles geht, alles passt. Definitv ein Hit. Meine wärmste Empfehlung für den Winter!

»Grandios!«

Die Mongolen attackieren Europa. Im Winter bewegen sich Heere langsamer.

Wer mit den Türken spielen möchte, muss sie in der Kampagne besiegen.

der Karte und in den Schlachten. Venedig etwa hat wenige Truppen, aber viel Geld. So werben die Venezianer unzuverlässige Söldner an, die gegen Bezahlung zum Feind überlaufen können. Die berittenen Bogenschützen der Türken decken Feinde mit Pfeilhageln ein, müssen sich aber spät im Spiel mit den Reiterhorden der Timuriden messen. Historische Ereignisse wie die Invasion der Mongolen lockern den Feldzug auf. Viele Geschehnisse gibt's aber nur als Textmeldung. Dafür bekommen Sie Missionen vom Papst, vom Rat der Adeligen und von Gilden – zum Beispiel sollen Sie Städte erobern oder Händler ermorden. So haben Sie stets etwas zu tun und verdienen sich zudem einige Goldstücke oder Einheiten dazu.

Auch die klugen Gegner motivieren. Feinde ziehen auf der Strategiekarte vor Kriegsbeginn Truppen zusammen oder fallen Ihren Echtzeit-Soldaten mit Reitern in den Rücken. Die Rivalen haben jedoch auch Aussetzer. Zum Beispiel lehnen sie Nichtangriffpakte ab, obwohl sie fast besiegt sind. Für Einsteiger ist **Medieval 2** aber zu schwer, trotz Tutorial, Ratgebern und vier Schwierigkeitsgraden. Fortgeschrittene und Profis finden im Mittelalter ihr Eldorado, weil sie dank der Vielfalt unzählige Strategien ausprobieren können. Das macht mehr Spaß, als tagein, tagaus über Gammelfleisch, Gesundheitsreform und alles andere zu reden. Kein Wunder, dass die deutschen Politiker so gerne jammern. GR

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F25

MICHAEL GRAF micha@gamestar.de

Zu Medieval 2 habe ich keine Meinung, sondern nur Gefühle. Freude, wenn meine Flotte endlich Amerika sichtet. Kummer, wenn die Pest meinen Kaiser dahinrafft. Entsetzen, wenn die Mongolen meine Armee niederreiten. Sorge, wenn der Kardinal meines Erzfeindes zum Papst aufsteigt. Größenwahn, wenn ich den Kirchenvater ermorde und einen Landsmann auf seinen Thron hieve. In Medieval 2 stecken mehr denkwürdige Momente als Äste in einem Scheiterhaufen.

DENKEN UND SIEGEN

Mit Gefühl alleine ist's nicht getan, der spielerische Anspruch geht ebenfalls in Ordnung. In den spektakulären Schlachten grüble ich über Moral und Formationen, auf der Weltkarte über Intrigen und Allianzen. Beide Ebenen verknüpft Medieval 2 nahezu perfekt. Wenn ich der Armee im Rundenmodus den richtigen General zuweise, kämpfen die Echtzeit-Soldaten besser. Wenn ich nur die zivilen Städte erweitere, fehlen mir im Gefecht die besten Ritter. Ich muss zugleich fähiger Feldherr und weiser Kaiser sein.

GOLDENES ZEITALTER

Medieval 2 übertrifft selbst das erstklassige Rome. Die Vielfalt macht's: Päpste und Prinzessinnen, Gilden und Händler, Burgen und Städte, mehr Missionen und Azteken. Dem Schwergewicht verzeihe ich sogar die KI-Fehler, die verschachtelten Menüs, die kleinen Bugs. Daher habe ich doch eine Meinung zu Medieval 2. Wer gerne intrigiert, taktiert und erobert, kommt am Mittelalter nicht vorbei.

»Königlich!«

MEDIEVAL 2 STRATEGIESPIEL

ENTWICKLER	Creative Assembly (Rome, GS 11/04, 88 Punkte)		
PUBLISHER	Sega	TERMIN (D)	10.11.2006
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 DVDs, 70 S.Handbuch	USK	ab 12 Jahre

➤ DVD: Video-Special

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK 2952

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 200 Stunden

SPASS: Durchgehend motivierend, dank großer Vielfalt

EINSTIEG | HAUPTSPIEL | ENDSPIEL

GENRE: STRATEGIE

SZENARIO	realistisch	fiktiv
MAßSTAB	lokal	global
SPIELSTIL	Aufbau	Kampf
EINHEITEN	Individuen	Masse
HANDLUNG	einfach	komplex

ANSPRUCH

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

EINSTIEG	leicht	schwierig
SPIELMECHANIK	einfach	komplex
SPIELTEMPO	langsam	schnell

HILFEN: Tutorial, Ratgeber, vier Schwierigkeitsgrade

SPEICHERSYSTEM: Freies Speichern, im Gefecht keine Speicherfunktion

ERFORDERT:
- Schnelle Reaktionen
- Orientierungsfähigkeit
- Logik & Überlegung
- Geduld
- Handeln unter Zeitdruck
- Vorausplanung
- Mikromanagement
- Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,0 GHz Intel	2,8 GHz Intel	3,6 GHz Intel
XP 1800+ AMD	XP 2600+ AMD	64/3500+ AMD
512 MB RAM	1,0 GB RAM	2,0 GB RAM
7,2 GB Festplatte	7,2 GB Festplatte	7,2 GB Festplatte

PROFITIERT VON: EAX, Dual-Core-Prozessoren

BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16.10 KOPIERSCHUTZ: keine Ang.

TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKKARTEN:
- 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

MULTIPLAYER GUT

SPIELMODI (SPIELER)	Deathmatch (8), Team-Deathmatch (8), Szenario (6)		
SPIELTYPEN	LAN, Internet	SERVERSUCHE	Gamespy
DEDICATED SERVER	Nein	MULTIPLAYER-SPASS	30 Stunden
FAZIT	Taktisch fordernde, aber teils zähe Schlachten – für Fans.		

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ detaillierte Truppen ⊕ keine Klon-Heere mehr ⊕ Animationen ⊕ schöne Karte ⊖ teils öde Schlachtfelder	9/10
SOUND	⊕ passende Musik ⊕ brillante Kampfkulisse in 6.1-Surround ⊕ Einheiten sprechen mit Akzent ⊕ witzige Generalsreden	10/10
BALANCE	⊕ vier Schwierigkeitsstufen ⊕ sehr gute Einheitenbalance ⊕ Tutorial ⊖ schon auf »leicht« recht knifflig	8/10
ATMOSPHÄRE	⊕ spektakuläre Schlachten ⊕ Papst als Freund oder Fiesling ⊕ historische Ereignisse… ⊖ …meist nur als Text	9/10
BEDIENUNG	⊕ viele Komfortfunktionen und Tooltips ⊖ umständliche Kamerasteuerung in Schlachten ⊖ sperrige Menüs	7/10
UMFANG	⊕ die ganze mittelalterliche Welt samt Papst, Mongolen… ⊕ …und der Entdeckung Amerikas ⊕ 21 Parteien	10/10
STARTPOSITIONEN	⊕ Gilden, Adelige und der Papst erteilen Ihnen Missionen ⊕ je nach Fraktion andere Herausforderungen	10/10
KI	⊕ Gegner ziehen vor dem Angriff ihre Armeen zusammen… ⊕ …und gehen im Gefecht schlau vor ⊖ teils Aussetzer	8/10
EINHEITEN	⊕ individuelle Truppen für jedes Volk ⊕ sinnvolle Spezialtalente ⊕ Moral und Formation spielen eine große Rolle	10/10
KAMPAGNE	⊕ viele strategische Möglichkeiten, etwa Hochzeiten und Morde ⊕ hoher Wiederspielwert ⊕ zweigleisige Stadtentwicklung	10/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

FAZIT: MEISTERLICHER RUNDEN-ECHTZEIT-MIX.

Das Spiel für die Insel

ANNO 1701

In der Neuen Welt lockt neben sagenhaften Reichtümern jede Menge Spielspaß – hier kommt das bislang beste Anno!

FACTS

- 10 Szenarios
- 35 Waren
- 5 Zivilisationsstufen
- 7 Militäreinheiten
- 5 Schiffstypen
- 41 Technologien und Spezialaktionen
- 150 Händlermissionen

Was würden Sie auf einer einsamen Insel unternehmen? Endlich die wichtigsten Werke der Weltliteratur durchackern? Den Ureinwohnern das Pokern beibringen? Einfach nur aufs Meer starren? Oder doch lieber brutal den Urwald roden, rücksichtslos Bodenschätze ausbeuten und rauchende Schlote errichten? Keine Angst, diese Umweltsünden tun niemandem weh, **Anno 1701** ist schließlich nur ein Spiel – aber was für eins! Auch im dritten Teil der Aufbaureihe von Sunflowers geht's darum, mit wirtschaftlichem Geschick und Kanonen ein Inselreich zu erobern. Die ursprünglichen **Anno**-Erfinder Max Design gibt's nicht mehr, **Anno 1701** kommt von Related Designs (**Castle Strike**). Ein Glücksfall für die Serie! Denn die Mainzer schaffen das Kunststück, alte Tugenden aus **Anno 1602** zu erhalten und gleichzeitig überflüssigen Ballast aus **Anno 1503** wegzulassen.

Hurra, der Bierwagen ist in der Stadt und liefert kostenlos Alkohol für die Siedler!

Postkarten-Idylle

Was nicht nur **Anno**-Veteranen am neuesten Teil als erstes auffällt: Die Inselwelt sieht dank extrem detaillierter 3D-Grafik besser aus als je zuvor. Palmen wiegen sich im Wind, Wellen branden ans Ufer, und Vulkanausbrüche wirken richtig bedrohlich – was sie in der Nähe einer Stadt auch sind. Doch nicht nur die Landschaft, auch die Siedlungen sehen fantastisch aus. Auf dem Grund der Lehmgrube sieht man Arbeiter schuften, Spielleute ziehen über den Dorfplatz, und aus vor der Küste dümpelnden, von Haien umkreisten Fässern winken Schiffbrüchige. Die Detailfülle ist spielerisch wichtig, denn auf einen Blick erkennen Sie, wo in der Stadt etwas im Argen liegt. Die Kamera lässt sich dabei frei drehen und – wichtig für ein Aufbauspiel – extrem weit herauszoomen. Zwar gehen dann auch starke Rechner etwas in die Knie, dafür haben Sie damit den optimalen Überblick.

Insel? Anno? Hä?

Wer die Vorgänger kennt, kann gleich zum nächsten Absatz springen, hier gibt's jetzt das **Anno**-Grundprinzip in Kürze: Mit einem Schiff voller Baumaterial erkunden Sie eine Inselwelt und sollen dort eine Kolonie gründen. Sobald ein Eiland mit genügend Rohstoffen (Lehm, Erz, Gold etc.) gefunden ist, bauen Sie ein Kontor, zugleich Basis und Warenlager. Sie errichten Produktionsbetriebe (zum Beispiel Schmieden, Mühlen, Parfümerien) sowie Wohnhäuser und sorgen obendrein für die nötige Infrastruktur mit Straßen, Schulen oder Kirchen. Wenn Sie alles richtig machen, steigen glückliche Bewohner im Rang auf und zahlen mehr Steuern. Das Problem: Auf den teils riesigen Karten siedeln Sie mit Computergegnern um die Wette, ein Rennen um die besten Rohstoffinseln entbrennt.

Treffpunkt Dorfplatz

Das Zentrum einer **Anno 1701**-Siedlung ist nicht das Kontor, sondern der neue Dorfplatz. Der sieht mit seinen Springbrunnen und Marktständen nicht nur

Alle Bedürfnisse sind erfüllt, deshalb stehen Aristokraten-Villen um den Dorfplatz. Auf dem gab's früher nur einen Brunnen, jetzt sprudelt eine Fontäne. (1600x1200)

hübsch aus, sondern ist zugleich ein Gradmesser für die Zufriedenheit der Bevölkerung. Wenn alles in Butter ist, gleißt die Statue auf dem Platz golden, und die Menschen jubeln Ihnen zu. Sind die Untertanen dagegen unzufrieden, treffen sie sich zu Demonstrationen und fordern Ihre Absetzung. Wer sich nicht nur auf das optische Feedback verlassen will, klickt den Dorfplatz an und bekommt eine Aufstellung der Bewohner und deren Bedürfnisse. Denn die zu befriedigen ist die oberste Aufgabe eines **Anno**-Fürsten.

Bürgerwünsche

Zu Beginn ist alles ganz simpel: Die Pioniere in ihren Holzhäusern haben lediglich einfache Bedürfnisse, mit einem Dorfplatz, einer Kirche sowie Klamotten und Nahrung sind sie zufrieden. Dabei gibt's viele Möglichkeiten, an die Fressalien zu kommen. Die einfachsten sind Angel- oder Jagdhütten, allerdings geben die Fischgründe irgendwann nichts mehr her. Die Kombination aus Rinderfarm und Metzger liefert dagegen unendlich Fleisch, für Brot brauchen Sie sogar Farmen, Mühlen und Bäcker. Diese Angebotsvielfalt ist nötig, denn wenn die Einwohnerzahl später in die Tausende geht, reicht eine Nahrungsquelle selten aus.

Sobald es den Pionieren gut geht, werden aus ihnen Siedler. Die verlangen neben den Grundgütern auch noch Tabak, Alkohol und Schulbildung, bevor sie zu Bürgern aufsteigen – wie im richtigen Leben eben. Erst mit Lampenöl, Pralinen und Unterhaltung im Theater werden diese dann zu Kaufleuten. Die wiederum entwickeln

NEUHEITEN-CHECK

Das ist neu

- Händlermissionen bringen Abwechslung in den Anno-Alltag und sind obendrein lukrativ.
- Die Strategiekarte erleichtert Handelsroutenplanung enorm und verschafft schnellen Überblick.
- Der Dorfplatz liefert schnell Informationen über die Bevölkerungsstruktur und -zufriedenheit.
- Computercharaktere mit spezifischen Eigenheiten bringen Story-Elemente ins Endlosspiel.
- Sabotageaktionen wie Demagogen und Taschendiebe erweitern Ihre Aktionsmöglichkeiten sinnvoll. Multiplayer-Schadenfreude!
- Ehrengäste belohnen erfolgreiche Spieler und verbessern die Siedlung – das motiviert.

Das gab's schon in Anno 1602

- Steuereinnahmen direkt von den Bürgern ermöglichen schnelles Eingreifen bei niedriger Zufriedenheit und bei akuter Geldnot.
- Produktionsketten mit nur einem Endprodukt sind leichter durchschaubar.
- Einzelszenarios erzählen kleine Geschichten aus der Anno-Welt.

Das war in Anno 1503 drin, jetzt nicht mehr

- Markstand-Verkauf war schwierig zu kontrollieren und führte schnell in die Schuldenfalle.
- Scouts mussten neue Inseln vor der Besiedlung erst nach Rohstoffen absuchen – reine Zeitverschwendung!
- Hauseingänge mussten zur Straße ausgerichtet werden, eine unnötige Fummelei.
- Der Militärteil war deutlich umfangreicher, die Schlachten waren wegen schlechter Wegfindung allerdings fast unspielbar.
- Die Kampagne erzählte eine banale Geschichte und war nur von Profis zu knacken.

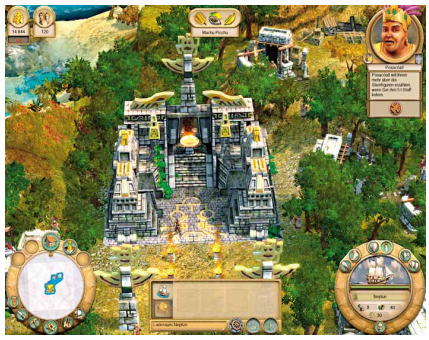
Walfänger liefern den Grundstoff für Lampenöl und Parfüm.

Naturkatastrophen wie der Vulkan zerstören Gebäude.

Anno-Miterfinder Wilfried Reiter unterstützte Related Designs als Berater bei der Entwicklung von Anno 1701.

Unsere Flotte ist nach rund zehn Spielstunden endlich groß genug, um einen Angriff auf die Pirateninsel von Ramirez zu wagen.

Händlerauftrag: Wir sollen einen winkenden Schiffbrüchigen retten, der von Haien umkreist wird.



Ureinwohner Poxacóatl fordert eine Stofflieferung.

sich dank Schmuck, Kolonialwaren (wie Jade), Parfüm und politischer Mitbestimmung via Senatsgebäude schließlich zu Aristokraten. Die Schnösel fordern von Ihnen ein prunkvolles Schloss, das Sie gegen Unmengen von Gold und Marmor Stück für Stück zu einem echten Schmuckstück ausweiten – vor allem für die »Schönbauer« unter den **Anno**-Spielern extrem motivierend. Gemein: Selbst die Adligen frönen noch der Tabaksucht, die Bedürfnisse der unteren Schichten bleiben Ihnen also erhalten und müssen erfüllt werden. Wenn die Untertanen konstant glücklich sind, schauen auf dem Dorfplatz so genannte Ehrengäste vorbei: Der Bierwagen etwa füllt die Alkoholvorräte, Musikanten heben die generelle Stimmung.

Lecker: Duft aus Fett

Mit jeder »Epoche« können Sie neue Gebäude bauen. Erst mit Bürgern dürfen Sie zum Beispiel Walfänger aufs Meer schicken. Die gewinnen aus den Meeressäugern Fett, das Sie wiederum für Lampenöl und Parfüm brauchen. Und erst Kaufleute können Marmor abbauen, den Sie für besonders prunkvolle Gebäude wie die Universität benötigen. Dieses Freischalten von Baumöglichkeiten motiviert ungemein. Selbst wenn Sie den Ablauf nach vielen Partien schon kennen, treibt einen der Ehrgeiz, noch effizienter und schneller aufzusteigen. Das liegt nicht zuletzt an der optischen Belohnung: Aristokraten-Villen sehen einfach viel besser aus als Pionierhütten.

Große Verbesserung gegenüber **Anno 1503**: Gebäude müssen jetzt nicht mehr mit dem Eingang an der Straße stehen, sondern können frei gedreht werden. Unbedingt nötig sind Feldwege oder Pflasterstraßen nur zwischen Produktionsgebäuden und dem Kontor, ansonsten funktioniert die Wirtschaft auch ohne. Allerdings lohnt es sich, zwischen den Wohnhäusern für Wege zu sorgen. Denn Feuerwehr oder Medikus (gegen Pest) helfen nur bei Gebäuden, die sie auch erreichen können. Ästheten verlegen ohnehin in der ganzen Siedlung Wege und vermeiden Rasterstädte.

Forscher für Pflugscharen

Sobald die Schule steht, dürfen Sie erste Forschungsaufträge erteilen. Später wird auch in Markthäusern, Kasernen und der Universität getüftelt. Insgesamt gibt's 41 Technologien, von der simplen Ertragssteigerung für die Landwirtschaft über militärische Upgrades bis hin zu Sabotageakten. Pfiffig: In manchen der acht Forschungsbäume müssen Sie sich für eine Richtung entscheiden: Wer starke Kanonen bauen will, verzichtet auf Kavallerieverbesserungen. Alle Errungenschaften haben starke Auswirkungen, kosten aber ein Heidengeld.

Reichtum per Regler

Ein Inselfürst braucht immer Bares. Neben den Anschaffungskosten müssen Sie auch den Unterhalt von Gebäuden bestreiten und sind deshalb immer auf der Suche nach Geldquellen. Die wichtigste: Steu-

ANNO AUF DEM HANDY

Anno 1701 gibt's auch als Handyspiel. Ihre Inseln besiedeln Sie rundenweise, Action-Minispiele bringen Abwechslung. Dabei verdienen Sie Bonustaler, die Sie durch Code-Eingabe auf Ihr PC-Anno übertragen und gegen kleine Warenboni eintauschen können.

Keine Angst vor der Bombe! Sie ist lediglich eine erforschte Spezialaktion und dient dazu, störende Felsen aus dem Hopfenfeld zu sprengen.

ANNO ist auch die Abkürzung für AustriaN Newspapers Online, ein Archiv historischer österreichischer Zeitungen.

Da staunt die KI-Gegnerin Agatha: Unsere Siedlung floriert, alle Einwohner sind glücklich.

Im so genannten Postkartenmodus verzieren Effekte wie Tiefenunschärfe die brennende Stadt.

ern! Die Abgaben lassen sich individuell für jede Bevölkerungsschicht per Regler festlegen. Ein farbiger Balken zeigt an, wie die Steuerlast die Zufriedenheit beeinflusst. Aufpassen, nur euphorische Bürger steigen in die nächste Stufe auf! Wenn die Kasse leer ist, doch das Lager voll, können Sie überschüssige Güter im Kontor an Handelspartner verscheuern.

Wer kriegt die Blumen?

Bis zu drei Kolonialfürsten (aus einer Auswahl von zwölf, je nach Einstellungen) versuchen neben Ihnen auf den großen Karten ihr Glück. Eigentlich kein Problem, wären die Mitbewerber nicht auch auf die teils raren Rohstoffe aus. Die für Parfüm notwendigen Blumen zum Beispiel wachsen nur auf wenigen Inseln, die Sie möglichst schnell per Kontor besiedeln sollten. Und auch die Ambra liefernden Wale gibt's nur vor bestimmten Küsten im Norden. Zum Glück lassen sich die Konkurrenten im übersichtlichen Diplomatiemenü meist zu Handelsabkommen überreden, sodass Sie rare Ware notfalls kaufen können. Damit die Güter auch Ihr Kontor erreichen, planen Sie auf der Strategiekarte automatische Handelsrouten (siehe Kasten) zwischen den Partnern, Ihren Rohstoffinseln und dem Hauptquartier. Das klappt bis auf ein paar Bedienungskleinigkeiten ganz hervorragend und erspart lästiges Mikromanagement.

Genial: Die zwölf Mitbewerber haben jeweils einen eigenen Charakter. Weichei Hen-

TECHNIK-CHECK

STANDARD-PC

Athlon XP/1800+ • 512 MB • Radeon 9600 Pro

800x600 • niedrige Details
Selbst in der Minimaleinstellung überzeugt Anno 1701 optisch noch, allerdings stören bei mageren 512 MByte RAM ständige Nachladeruckler.

MITTELKLASSE-PC

Pentium 4/2,8 GHz • 1,0 GB • Radeon X800 XT

1024x768 • mittlere Details • 2xAA / 4xAF
Mit Schatten und Lichteffekten wirkt die Inselwelt lebendig und detailliert. Der angegraute Pentium 4/2,8 GHz verhindert noch höhere Einstellungen.

HIGH-END-PC

Core 2 Duo E6600 • 2,0 GB • Geforce 7950 GX2

1600x1200 • maximale Details • 4xAA / 16xAF
Schattenfilterung, Wassereffekte und Bildverbesserungen ergeben einen optischen Leckerbissen – benötigen aber ein High-End-System.

TECHNIK-TIPPS

- Liegen Ihr Prozessor oder Ihre Grafikkarte nahe am nächsthöheren Leistungsbereich, schalten Sie probeweise einzelne Grafikoptionen eine oder zwei Stufen höher – oft läuft das Spiel dann trotzdem noch flüssig.
- Schalten Sie bei älteren Grafikkarten zunächst die »Schattenfilterung« und dann die »Schatten« ganz ab – das bringt viel zusätzliche Leistung.
- Ruckelt es in der weit herausgezoomten Ansicht stark, deaktivieren Sie die »Figurenanzeige«. Dann stellt das Spiel in dieser Ansicht keine Siedler und Tiere mehr dar und läuft flüssiger.
- Aktivieren Sie die »Posteffekte« und »Bloom«, um der Anno-Welt per Lichtsimulation spürbar mehr Atmosphäre zu geben.
- Ab einer Geforce 7900 GT oder einer Radeon X1900 XT können Sie gefahrlos vierfache Kantenglättung und achtfache anisotrope Filterung anschalten – das verpasst der Spielegrafik den letzten Schliff.

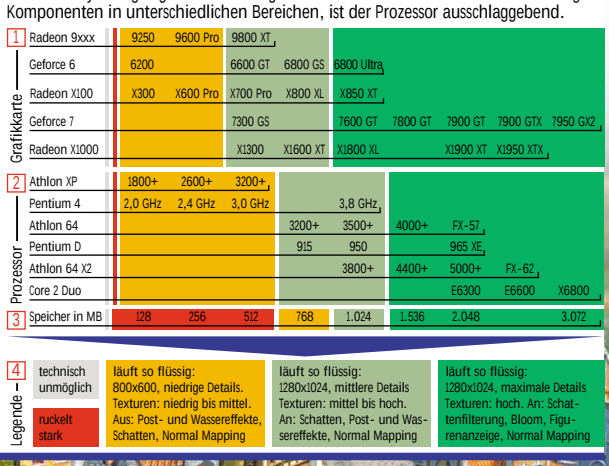
CHECKLISTE

- 3,5 GByte Speicherplatz
- 2,2 GHz Prozessor
- 512 MByte RAM
- DirectX-8-Karte
- DirectX 9.0c

FK

SO LÄUFT ANNO 1701 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 der Prozessor ausschlaggebend.



Mainzer Tradition: Am Neujahrsmorgen veranstalten die Karnevalsvereine einen lautstarken Umzug durch die Stadt.

Die Strategiekarte ist neu in Anno 1701. Auf ihr planen Sie Schiffsrouten zwischen Ihren Inseln und denen der Handelspartner. Außerdem zeigt sie andere Schiffe an, etwa des freien Händlers.

drik Jorgensen zum Beispiel fährt einen Kuschelkurs und meldet sich nach jeder Pipifax-Aktion Ihrerseits mit lobenden Worten. Die heißblütige Carmen Marquez dagegen pflaumt Sie ordentlich an, sobald Sie eine Rohstoffinsel besiedeln. Und wer gegen den aggressiven Igor Yegorov antritt, sollte Ziegel für eine Stadtmauer sparen.

HEIKO KLINGE heiko@gamestar.de

Ironie der Geschichte: Seit dem für mich enttäuschenden Anno 1503 habe ich kein Aufbauspiel mehr angerührt – und jetzt infiziert mich ausgerechnet der Nachfolger wieder mit der Siedelsucht. Jedes Einzelszenario motiviert mich mehr als die gesamte 1503-Kampagne, der ehemals »unmögliche« Multiplayer-Modus funktioniert bei 1701 nicht nur tadellos, sondern macht dank Händlermissionen und Sabotage sogar noch mehr Spaß als in Anno 1602. Und das alles frei von Bugs, Bedienungsärgernissen oder technischen Problemen (Hallo Gothic 3!). Anno ist zurück auf dem Aufbauspiel-Thron!

»Die Sucht hat mich wieder«

Kapitalist und Königin

Keine Sorge, wenn gerade keiner der Konkurrenten Waren kaufen will – der computergesteuerte Freie Händler ist stets zu einem Geschäft bereit. Er klappert die Kontore auf der Karte ab und kauft Güter, die Sie für den Handel freigeben. Umgekehrt ist er ideal, um etwa dringend benötigte Werkzeuge schnell (wenn auch meist teuer) zu liefern. Obendrein gibt's von ihm immer wieder Aufträge wie »Rette Schiffbrüchige!« oder »Liefere schnell zehn Tonnen Wolle!«. Die bringen nicht nur Geld und Warenbelohnungen, sondern vor allem viel Abwechslung in den Aufbaualltag.

Neben dem Händler stoßen Sie auf den Karten immer wieder auf Ureinwohner (Indianer, Azteken, Chinesen, Inder), die meist mit Rohstoffen handeln wollen. Und dann ist da noch Ramirez: Der Piratenkapitän hat massenhaft Waren im Angebot, doch wer mit ihm handelt, verschlechtert seinen Ruf bei den Mitspielern, die schlimmstenfalls die diplomatischen Beziehungen abbrechen. Wenn Sie allerdings Ramirez' Schiffe versenken, machen Sie sich beliebt – vor allem bei der Königin. Leider können Sie nicht in Freibeutermanier anschließend das Wrack kapern und zusätzlich fette Beute machen. Die Monarchin ist zwar nicht selbst auf der Karte, beobachtet Ihre Aktionen jedoch genau. Solange Sie kein mächtiges Imperium führen, sollten Sie ihre Tributforderungen lieber brav erfüllen. Wer sich jedoch stark genug fühlt, kann seine Unabhängigkeit von der Krone erklären. Doch Vorsicht: Dann schickt die Königin ihre Flotte und es kommt zum Krieg!

Insel mit zwei Türmen

Auch wenn das Militär in **Anno 1701** nicht so wichtig ist wie in **Anno 1503**, gekämpft wird dennoch. Immerhin gibt's zwei unterschiedlich große Kriegsschiffe sowie sieben Einheitentypen, von der Miliz bis zur Haubitze. Kanonentürme und Stadtmauern schützen die Siedlungen. Allerdings sind die Kämpfe nach wie vor eher simpel: Formationsbefehle für die Truppen fehlen, wer sich an das altbekannte Schere-Stein-Papier-Prinzip hält, gewinnt die meisten Schlachten. Die simplen Kämpfe sind jedoch kein Makel, schließlich ist **Anno 1701** zuerst immer noch ein Aufbauspiel.

Wer ungern offen kämpft, setzt zuvor erforschte Sabotageakte ein: Ein Demagoge demoralisiert feindliche Arbeiter, der Taschendieb klaut Gold aus dem Kontor. Aber Vorsicht: Wenn der Gegner glückliche Untertanen hat, entdecken die den Angriff und Ihr Ansehen bei den Mitbewerbern sinkt.

Keine Kampagne? Egal!

Anders als in **Anno 1503** oder im direkten Konkurrenten **Caesar 4** gibt's in **Anno 1701** keine Kampagne. Dafür beweisen Sie in

Im Diplomatiemenü überprüfen wir unsere noch recht kühle Beziehung zur heißblütigen Carmen Marquez. Sollen wir ihr den Krieg erklären?

Die Gaukler bespielen den Dorfplatz und heben die Stimmung, für den nächsten Bürgeraufstieg fehlen aber noch Pralinen und ein Theater.

zehn Szenarios mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad Ihr Können. Im ersten müssen Sie nur eine simple Siedlung bauen, im letzten für Ramirez schwer bewachte Schiffe versenken. Sämtliche Aufträge sind gekonnt in Szene gesetzt und klasse vertont. Alleine mit den Szenarios sind Sie schon rund 25 Spielstunden aufs Unterhaltsamste beschäftigt.

Das Herz von **Anno 1701** ist aber ohnehin das Endlosspiel, nahezu jeden Aspekt können Sie konfigurieren: Zahl und Aggressivität der Computergegner und Ureinwohner, (Zufalls-) Kartengröße, Rohstoffvorkommen, Naturkatastrophen, Startkapital usw. Besonders spannend sind die Siegbedingungen, denn neben den üblichen Geld- oder Machtvorgaben gibt es zum Beispiel den Piratenpakt mit Ramirez als Ziel, bei dem Sie sich zwangsläufig mit dem Rest der Welt anlegen. Ihre (extrem anspruchsvolle) Aufgabe kann es auch sein, die Unabhängigkeit von der Königin zu erreichen und zu halten. Neben diesen abwechslungsreichen Zielen sind es vor allem die rund 150 Händleraufträge sowie die unterschiedlichen Charaktere mit ihren Verhaltensweisen, die selbst nach vielen, vielen Partien immer noch für Abwechslung sorgen. Dabei hilft auch, dass sich die KI-Konkurrenten durchweg nachvollziehbar benehmen und zum Beispiel Bündnispartner tatsächlich militärisch unterstützen.

Zu mehrt im Meer

Was für das Endlosspiel gilt, stimmt erst recht für den Multiplayer-Modus. Denn dort haben Sie dieselben Optionen, nur verhalten sich die Gegner im Optimalfall noch intelligenter. In unseren Testpartien waren lukrative Handelsbündnisse genauso an der Tagesordnung wie gemeine Sabotageakte und erbitterte Seekriege – klasse! Sollte also Ihre einsame Insel einen Internet-Anschluss haben, können Sie **Anno 1701** ruhig dorthin mitnehmen. Und den Urwald stehen lassen. MS

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2925

ANNO 1701 AUFBAUSPIEL

ENTWICKLER	Related Designs (Castle Strike, GS 02/2004: 83 Prozent)		
PUBLISHER	Sunflowers	TERMIN (D)	26.10.2006
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 80 S. Handbuch	USK	ab 6 Jahre

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 100 Stunden

GENRE: STATEGIE

SZENARIO	realistisch	fiktiv
MAßSTAB	lokal	global
SPIELSTIL	Aufbau	Kampf
EINHEITEN	Individuen	Masse
HANDLUNG	einfach	komplex

ANSPRUCH

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

EINSTIEG	leicht	schwierig
SPIELMECHANIK	einfach	komplex
SPIELTEMPO	langsam	schnell

HILFEN	Tutorial-Missionen, Hilfetexte, Anno-Pedia im Spiel
SPEICHERSYSTEM	Freies Speichern

ERFORDERT

- Schnelle Reaktionen
- Orientierungsfähigkeit
- Logik & Überlegung
- Geduld
- Handeln unter Zeitdruck
- Vorausplanung
- Mikromanagement
- Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCs			FÜR HIGHEND-PCs			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,0 GHz Intel	3,4 GHz Intel	Pentium D Intel
XP 2000+ AMD	A64/3200+ AMD	A64 X2 AMD
512 MByte RAM	1,0 GByte RAM	1,5 GByte RAM
3,5 GByte Festpl.	3,5 GByte Festpl.	3,5 GByte Festpl.

3D-GRAFIKKARTEN

- 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	Dual-Core-Prozessoren		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16.10	KOPIERSCHUTZ	Tages
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

MULTIPLAYER SEHR GUT

SPIELMODI (SPIELER)	Endlosspiel (4) mit neun möglichen Siegbedingungen		
SPIELTYPEN	LAN, Internet, Direktverbindung	SERVERSUCHE	Gamespy
DEDICATED SERVER	Nein	MULTIPLAYER-SPASS	100 Stunden
FAZIT	So genial wie im Solospiel, Rohstoffbedarf sorgt für Konflikte.		

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ liebevoll gestaltete Häuser und Einwohner ⊕ idyllische Inseln in mehreren Klimazonen ⊕ Naturkatastrophen ⊕ Wassereffekte	10/10
SOUND	⊕ sehr gut gesprochene Kommentare von Bürgern und KI-Spielern ⊕ Musikstücke… ⊖ … die sich auf Dauer wiederholen	9/10
BALANCE	⊕ Einführungsmissionen ⊕ Szenarios werden schwerer ⊕ auch später fordernd ⊖ für Vollprofis manchmal zu einfach	9/10
ATMOSPHÄRE	⊕ nahezu perfekte Mittelalter-Welt ⊕ unzählige Details, spielerisch sinnvoll ⊕ ausgeprägte Gegner-Charaktere	10/10
BEDIENUNG	⊕ Interface ⊕ Strategiekarte ⊕ Popup-Menü per Rechtsklick ⊕ viel Feedback direkt im Spiel ⊕ Rauszoomen schafft Übersicht	10/10
UMFANG	⊕ unendlich viele Inseln ⊕ Szenarios ⊕ Produktionsketten ⊕ vier Technologiebäume mit Verzweigungen ⊖ keine Kampagne	9/10
STARTPOSITIONEN	⊕ Einstellungsmöglichkeiten ⊕ KI-Gegner in unterschiedlichen Stärken ⊕ faire Inselverteilung ⊖ immer gleiche Anfangsphase	9/10
KI	⊕ gewiefte KI-Gegner nutzen alle Möglichkeiten ⊕ nachvollziehbar (Diplomatie) ⊖ seltene Wegfindungsprobleme bei Schiffen	8/10
EINHEITEN	⊕ fünf Zivilisationsstufen ⊕ komplexes, logisches Produktionssystem ⊕ ausgeklügelte Militäreinheiten… ⊖ …aber relativ wenige	9/10
ENDLOSSPIEL	⊕ Langzeitspaß durch Schlossbau ⊕ KI-Gegner ⊕ Händler ⊕ abwechslungsreiche Ziele… ⊖ …teilweise Fleißarbeit	8/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

FAZIT: KOMPLEX, MOTIVIEREND – SO MUSS ANNO SEIN!

➤ DVD:
· Megatest
· Wertungskonferenz

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK 2924

MARKUS SCHWERDTEL markus@gamestar.de

Sorry Caesar 4, der eine Monat mit dir war wunderschön. Doch jetzt gibt es Anno 1701, meine neue Aufbauliebe! Erstaunlich, wie Related Design es schafft, selbst nach vielen Stunden im Endlosspiel immer noch Überraschungen aufzutischen. Die Computergegner mit ihren Kommentaren bringen mich immer wieder zum Lachen, vor Ramirez hatte ich anfangs sogar richtig Angst. Der fahrende Händler, das Aristokraten-Schloss, die Strategiekarte – man kann gar nicht alle guten Ideen im Spiel aufzählen.

Klar, nach der x-ten Partie wünscht man sich manchmal, die immer gleiche Anfangsphase überspringen zu können. Doch dann bricht ein Wirbelsturm los und vertreibt die Aufbau-Routine. Das gilt erst recht für den Multiplayer-Modus. Durch die Bündnis- und Handelsmöglichkeiten gibt's keine Langeweile, bis die Gegner von der Karte geputzt wurden. Obacht, Heiko, hier kommt meine Flotte!

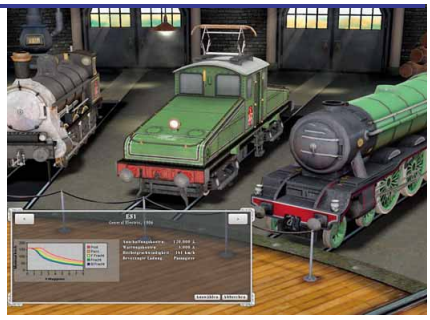
»Anno baut auf«

Als Kolonialzeit bezeichnet man für gewöhnlich die Epoche vom Ende des 15. bis Mitte des 20. Jahrhunderts.

Modell-Eisenbahn?

SID MEIER'S RAILROADS

Eine Modellbahn benötigt schrecklich viel Platz im Hobbykeller und ist zudem teuer. Preiswerter geht es mit diesem Aufbauspiel.



Railroads wählt automatisch die derzeit beste Lok.

Fabriken in den Städten lassen sich ersteigern.

➤ DVD: Test-Check

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK 2920

Nachdem sich zuletzt Poptop Software (**Tropico**) zweimal an Neuauflagen von Sid Meiers Klassiker **Railroad Tycoon** versucht hat, nimmt nun der Meister höchstpersönlich die Geschicke der Serie in die Hand. Das Ergebnis: **Sid Meier's Railroads**. Der Name ist Programm, es dreht sich alles um die Eisenbahn. Sie errichten Schienenwege, verbinden Städte mit Fabriken und schicken Züge auf Reisen. Anders als beispielsweise in **Chris Sawyer's Locomotion** stehen weder Laster, Schiffe noch Straßenbahnen als Transportmittel zur Verfügung. Damit es dennoch genügend Abwechslung gibt, haben die Entwickler knapp 50 Lokomotiven in **Railroads** eingebaut, darunter Klassiker wie die erste deutsche Lokomotive, Der Adler, aber auch moderne Triebwagen wie den französischen TGV oder die deutsche Diesellok V200. Je nach Startjahr – 1828 ist der früheste Zeitpunkt – stehen andere Züge zur Auswahl, im Laufe der Spielzeit werden zudem neue Loks erforscht. Die Entwicklung stoppt allerdings im Jahr 1980, auf einen ICE brauchen Sie in **Railroads** daher nicht zu hoffen.

Quer durch Deutschland

Eine echte Kampagne bietet das Aufbauspiel nicht. Sie errichten Ihr Schienenimperium lediglich auf 15 Karten, wovon sieben echten Vorbildern nachempfunden sind. Auf der Deutschlandkarte verbinden Sie etwa Hamburg mit München oder transportieren Holz aus einem Frankfurter Sägewerk nach Nürnberg. Weitere Originalschauplätze sind unter anderem der Nordosten der USA, Großbritannien oder Frankreich. Bis auf die grobe Lage bekannter Großstädte sind die Karten alles andere als genau und zudem viel zu klein , so dass die Entfernungen lächerlich gering ausfallen. Damit Sie nicht ins Blaue bauen, gibt Ihnen das Spiel in den realen Szenarien Missionsziele vor, etwa Phoenix mit Washington zu verbinden oder eine bestimmte Menge Gold zu transportieren. Solche motivierenden Aufgaben – die allerdings ruhig noch abwechslungsreicher hätten ausfallen können – fehlen jedoch auf den acht Fantasiekarten.

Mit zwei Klicks von Hamburg nach München

Der Bau einer Strecke klappt äußerst komfortabel: Sie bestimmen den Startpunkt und geben das Ziel vor. Das Programm legt die Schienen selbständig und baut auch Tunnel oder Brücken. Das klappt in der Praxis hervorragend, nur längere Strecken sollte man nicht unbedingt in einem Schritt legen, sonst produziert **Railroads** mit weit ausholenden Kurven Umwege.

Etwas fummeliger als der Erstbau einer Strecke ist die Verbesserung einer bereits vorhandenen Route. Zwar lässt sich ein zweites Gleis problemlos neben einem Schienenstrang verlegen, doch die Verknüpfung der Schienen mit Weichen gestaltet sich schwierig. Statt schlicht eine Weiche zum daneben laufenden Gleis zu platzieren, baut **Railroads** hier immer wieder Brückenkonstruktionen oder Schienen ins Nirgendwo. Besonders ärgerlich: Eine Undo-Funktion fehlt. Sind die Gleise erstmal verlegt, müssen Sie jedes Gleisstück einzeln abreißen. Die Baukosten erhalten Sie immerhin zurück.

Weichen falsch gestellt

Die KI der Loks hat mit mehrgleisigen Strecken Probleme: Regelmäßig behinderten in unserer Testversion Züge die Bahnhofsgleise, da die Weiterfahrt angeblich versperrt war. Abhilfe schafft da nur ein leichterer Schwierigkeitsgrad. Denn während auf der einfachsten Stufe Züge selbst auf einem Gleis durcheinander hindurchfahren, bleibt auf der mittleren immerhin ein Zug stehen. Lediglich im realistischen, schweren Modus befolgen die Züge rote Signale und halten, wenn auf demselben Abschnitt bereits eine Lok unterwegs ist. Unfälle gibt es in **Railroads** nie.

Wenn Sie nur einfache Strecken von A nach B bauen, können Sie die Kritikpunkte bei der Lok-KI und den Signalen getrost vernachlässigen. Problemlos arbeiten Sie alle Aufgabenstellungen mit einem Zug pro Strecke ab. Wem es aber primär um die Errichtung eines riesigen Schienennetzes geht, der ist mit dem Klassiker **Transport Tycoon** oder dessen inoffiziellem Nachfolger **Locomotion** besser bedient.

Gold für Las Vegas

Haben Sie die Strecke gebaut, dürfen Sie auf einer Übersichtskarte den Fahrplan für den neu-

BENEDIKT PLASS

Als Wirtschaftssimulation macht Sid Meier's Railroads fast alles richtig. Schon nach wenigen Minuten errichte ich kinderleicht erste Strecken und schicke die Züge dank Fahrplan-Editor auf Reise. Immer habe ich das Gefühl, dass meine Transporte die Spielwelt auch wirklich beeinflussen. Enttäuscht bin ich von Railraods dagegen als Modellbahnsimulation, als solche war das Spiel ja laut Sid Meier immerhin gedacht. Doch die automatische Signalplatzierung und die schwache Wegfindungs-KI der Loks lassen den Aufbau eines komplexen Streckennetzes kaum zu. Hier bleibt Konkurrent Locomotion mit seinen Mods die einzige Alternative. Vielleicht bringt ja irgendwann ein Railroads-Addon Besserung.

»Klasse Aufbauspiel, schwache Modellbahn«

Gleise des Gegners müssen umständlich über- oder unterquert werden.

Bei solch komplexen Schienennetzen haben die Züge oft Schwierigkeiten, das richtige Gleis zu finden.

en Zug festlegen. Das Programm wählt von sich aus immer die beste Lok zum Kauf.

Transportiert werden neben Personen vor allem Güter wie Holz, Öl oder Gold. Oft holen Sie die Waren von einem Produktionsbetrieb ab und bringen sie zu einer weiterverarbeitenden Fabrik. Städte wachsen mit der Zeit, wenn ihre Versorgung sichergestellt ist. Die Industrieanlagen in den Metropolen dürfen Sie sogar ersteigern. Auch Patente, die etwa das Fahrgastaufkommen erhöhen, werden zur Versteigerung angeboten. Die CPU-Gegner verwickeln Sie in einen motivierenden Konkurrenzkampf. Die KI bietet eifrig bei Versteigerungen mit und errichtet clevere Strecken. Allerdings werden die KI-Gegner nach einiger Zeit sehr passiv und der Aufkauf der Konkurrenten durch Aktienübernahmen ist dann ein Kinderspiel.

Riesenloks vor Zwergenhäusern

Zumindest technisch kann **Railroads** gegenüber der Konkurrenz punkten. Die vielen Loks sehen äußerst detailliert und echt aus, die Landschaften sind ebenfalls meist gelungen. Allerdings stimmen die Größenverhältnisse absolut nicht. Zudem gibt es bei Brücken und Tunnels oftmals unschöne Clipping-Fehler, worunter der gute optische Eindruck etwas leidet.

Im Mehrspielermodus kämpfen Sie zu viert um die Tycoon-Krone, eigene Spielmodi gibt's allerdings nicht. Spannend sind die Duelle dennoch, zumal Sie bereits gelegte Strecken des Gegners teuer mit Brückenkonstruktionen oder Tunnels über- oder unterqueren müssen. BP

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2921

SID MEIER'S RAILROADS WIRTSCHAFTSSIMULATION

ENTWICKLER	Firaxis (Civilization IV, GS 12/2005: 90)		
PUBLISHER	2K Games	TERMIN (D)	17.10.2006
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	40 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 104 S. Handbuch	USK	Ohne Beschränkung

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs 1 2 3 | FÜR STANDARD-PCs 4 5 6 7 | FÜR HIGHEND-PCs 8 9 10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,4 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,4 GHz Intel
XP 1500+ AMD	XP 1800+ AMD	XP 2200+ AMD
512 MB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM
2,0 GB Festpl.	2,0 GB Festpl.	2,0 GB Festpl.

PROFITIERT VON –
BILDFORMATE ■ 4:3 □ 5:4 □ 16:9 □ 16.10 KOPIERSCHUTZ keine Ang.
TON ■ Stereo □ 4.0 □ 5.1 □ 6.1 □ 7.1

3D-GRAFIKKARTEN
- 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

MULTIPLAYER GUT

SPIELMODI (SPIELER)	Szenarien (4)		
SPIELTYPEN	Internet, Netzwerk	SERVERSUCHE	Gamespy
DEDICATED SERVER	Nein	MULTIPLAYER-SPASS	15 Stunden
FAZIT	Motivierende Profitgier, auch im Mehrspieler-Modus.		

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ detaillierte Züge ⊕ Landschaften ⊕ Städte wachsen ⊖ Größenverhältnisse stimmen nicht ⊖ Clippingfehler bei Brücken	7/10
SOUND	⊕ typische Tycoon-Begleitmusik ⊕ ordentliche Soundeffekte ⊖ keinerlei Sprachausgabe	7/10
BALANCE	⊕ drei Schwierigkeitsstufen ⊕ gutes Tutorial ⊕ viele Automatikfunktionen ⊖ viel zu leicht ⊖ Wirtschaft nicht allzu komplex	6/10
ATMOSPHÄRE	⊕ reale Szenarien ⊕ passende Loks ⊕ Neuentwicklungen und Patente ⊖ Entfernungen unrealistisch klein	8/10
BEDIENUNG	⊕ einfacher Schienenbau ⊕ Komfortfunktion für Doppelgleis ⊖ Undo-Funktion fehlt ⊖ späteres Erweitern der Gleise schwierig	7/10
UMFANG	⊕ 7 Szenarien ⊕ 8 Fantasiekarten ⊕ Modellbaumodus ohne Aufgaben ⊕ Epoche von 1828 bis 1980 ⊖ Karten recht klein	8/10
MISSIONSDESIGN	⊕ Karten grob realen Regionen nachempfunden ⊕ Erscheinungsbild der Landschaften verändert sich ⊖ Aufgaben wiederholen sich	7/10
KI	⊕ CPU-Gegner bauen rentable Strecken ⊕ Konkurrenzkampf ⊖ Wegfindungsprobleme der Züge ⊖ nach einigen Jahren passiv	6/10
EINHEITEN	⊕ knapp 50 Loks ⊕ Züge aus allen Epochen... ⊕ ...mit unterschiedliche Stärken ⊖ nur rund zehn Loks pro Szenario	8/10
ENDLOSSPIEL	⊕ abwechslungsreiche Szenarien ⊕ Missionsziele ⊖ kein echtes Endlosspiel ⊖ zu schnell vorbei	6/10

PREIS/LEISTUNG GUT SOLOSPIELZEIT 25 Stunden

FAZIT: HÜBSCHE MODELLBAHN MIT SIMPLER BEDIENUNG.

Frischfleisch für die Völkerschlacht

DAWN OF WAR DARK CRUSADE

Gestern: Blut. Heute: Morde. Morgen: Blut und Morde. Mangelt's der Warhammer-Welt an Abwechslung? Denkste: Zwei neue Völker greifen ins Gemetzel ein, erstmals in einem rundenbasierten Feldzug.

Es gibt Sachen, mit denen fängt man am besten gar nicht an. Mit dem Rauchen etwa, mit dem Computerspielen oder mit Krieg. Weshalb? Weil man davon schwer wieder loskommt. Dass sich Kriege in die Länge ziehen können, zeigt ein Blick ins **Warhammer 40k**-Universum. Dort tobt seit Jahrtausenden eine brutale Völkerschlacht: **Dawn of War** (2004) erweckte die Gemetzel spektakulärzum Leben und bekommt nun das zweite, auch ohne Hauptprogramm lauffähige Addon. In **Dark Crusade** greift der Konflikt auf die Welt Kronus über. Dort gibt's zwei neue Völker sowie eine rundenbasierte Kampagne. Doch die bislang umfangreichste Erweiterung ist nicht automatisch die beste.

Die Necrons überrennen die Tau, der Held der Gruftroboter verwandelt sich in den Nachtbringer-Sensenmann.

Seid ihr alle da?

Sieben Völker balgen sich um Kronus. Zu Space Marines, Orks, Eldar und Chaos Marines gesellt sich die imperiale Garde aus dem ersten Addon **Winter Assault**. Den Abschluss bilden die Neulinge: Necrons und Tau. Erstere sind böse Roboter, die aus uralten Katakomben kriechen. Die edlen Tau beanspruchen Kronus für ihr Hightech-Imperium. Auch jedes der bekannten Völker verfolgt eigene Ziele – selbst Space Marines und Imperiale kämpfen gegeneinander. Eine der Fraktionen führen Sie in die Schlacht um Kronus.

Die Kampagne läuft rundenweise ab: Auf der Übersichtkarte verschieben Sie Ihr Heer. Um Provinzen zu erobern, schlagen Sie Echtzeit-Schlachten. Unterjochte Landstriche werfen Rohstoffe ab, mit denen Sie Garnisonstruppen kaufen. Zudem erweitern Sie die Ehrengarde Ihres Generals. Einige Ländereien geben Boni, etwa auf die Rohstoffproduktion. Durch Siege verdient Ihr Held Upgrades, darunter stärkere Waffen. Das motiviert: Sie wollen noch ein Upgrade freischalten, noch eine Provinz erobern – aber nur zehn bis 15 Stunden lang. Auf Dauer fehlt Abwechslung: Es gibt zu wenige Ländereien, zu wenige strategische Möglichkeiten.

SO SPIELT SICH DIE KAMPAGNE

Auf der Übersichtskarte ① verschieben Sie Ihre Armee und erobern Provinzen. Ihrem General spendieren Sie Upgrades ②, die sich auf sein Aussehen und seine Kampfkraft auswirken. Allerdings bestreiten Sie nur wenige Story-Missionen mit Zwischensequenzen ③ und abwechslungsreichen Aufgaben.

Die Tau machen ernst: Hinten schlägt ein Luftangriff ein, links feuert ein Hammerhead-Gleiter, rechts wütet ein nahkampfstarkes Gnarloc-Biest.

Tau-Firewarrior ① müssen sich im Nahkampf auf die kräftigen Kroot ② verlassen. Die fallen den Necron-Kämpfern ③ hier in den Rücken.

Was zählt, ist die Mission

Der Siebenkampf klingt nach einer guten Grundlage für eine spannende Story. **Dark Crusade** verschenkt diese Chance: In der Kampagne absolvieren Sie nur dann Story-Einsätze, wenn Sie Hauptstädte oder bonusspendende Provinzen angreifen. In den anderen Gefechten ringen Sie jeweils mit einem KI-Feind. Die Scharmützel verlaufen nach dem Motto »Vernichte alle Feinde«, ohne besondere Ziele und Zwischenfilme. Auf lange Sicht stört das Reißbrett-Muster trotz der klugen, aggressiven Feinde.

Die Story-Aufträge machen's besser. So legen Sie beim Sturm auf die Necron-Katakomben eine Bombe im Thronsaal des Roboterkönigs. Zuvor müssen Sie Obelisken einreißen, die Ihre Truppen einfrieren oder per Gedankenkontrolle Panzer übernehmen. In den Story-Einsätzen stecken also viele nette Ideen. Der Feldzug von **Winter Assault** bot aber mehr Handlung.

Die Frischlinge

Necrons und Tau passen in die Welt und setzen spielerische Akzente. Die Necrons erobern Kontrollpunkte nicht, um Rohstoffe zu verdienen. Stattdessen bauen Sie Einheiten und Gebäude umso schneller, je mehr Stellungen sie halten. Dafür hungern die Gruftroboter nach Energie und müssen viele teure Kraftwerke errichten. Die Talente der Mechano-Killer bringen taktische Tiefe. So buddeln sich Nahkämpfer an einem beliebigen Ort aus der Erde, Spinnen beleben Roboter wieder.

Die Tau nutzen teure Hightech-Truppen: Schon ihre Standard-Infanteristen, die Firewarrior, teilen auf Distanz gut aus. In den Nahkampf schicken die Tau die kräftigen Kroot-Aliens. Strahlen- und raketenbewehrte Mechs sowie Schwebepanzer ergänzen das Arsenal. Der Clou: Die Tau entscheiden sich zwischen zwei Taktikpfaden. Entweder schalten sie den Hammerhead frei, einen starken Fernkampf-Gleiter. Oder sie erwerben bessere Kroot-Krieger.

Stimmung im Netz

Auch jede der fünf alten Rassen bekommt eine neue Einheit. So schnetzeln die Eldar mit dem Harlekin-Mörder Infanteristen. Das bereichert vor allem die Mehrspieler-Schlachten, in denen Sie dank Tau und Necrons neue Strategien testen können. Wer **Dawn of War** nicht besitzt, darf **Dark Crusade** dennoch spielen. Die Kampagne läuft dann ohne Einschränkungen, in Multiplayer-Gefechten sind aber nur Tau und Necrons spielbar.

Die Stärke von **Dawn of War** bleibt auch in **Dark Crusade** erhalten: Die Hatz nach Kontrollpunkten unterhält großartig – auch wenn Ihre Trupps bei der Wegfindung irren. Doch dieses Problem ist vergessen, wenn Ihre Necron-Klauenroboter die Tau zerfetzen. Die geniale **Warhammer**-Stimmung motiviert bestens – vom Krieg kommt man schwer wieder los. GR

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2917

MICHAEL GRAF micha@gamestar.de

Die Necrons haben's mir angetan: Ich grinse herrlich böse, wenn ich mit den Gruselrobotern die Lebenden zerfleische. Auch die Tau sind reizvoll, weil sich die beiden Neulinge angenehm unterschiedlich spielen. So fügen sich die Frischlinge gut ins Spiel ein, die neuen Einheiten bringen noch mehr taktische Tiefe – insbesondere in den Mehrspieler-Partien.

Doch bei der Kampagne schwächelt Dark Crusade. Zu Beginn motiviert der Echtzeit-Runden-Mix dank des »Nur noch eine Provinz«-Suchtfaktors. Auf Dauer langweilen aber die stets gleichen Gefechte. Warhammer-Fans kann das egal sein, Dark Crusade fängt das Flair der Vorlage perfekt ein. Wer Dawn of War mag, kann zugreifen. Auch, weil das dicke Addon mit 30 Euro nicht die Welt kostet.

»Necrons vor!«

DAWN OF WAR: DARK CRUSADE ECHTZEIT-STRATEGIE

ENTWICKLER	Relic (Company of Heroes, GS 11/06: 87 Punkte)		
PUBLISHER	THQ	TERMIN (D)	27.10.2006
SPRACHE	Englisch, Deutsch in Vorbereitung	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 30 S. Handbuch	USK	ab 16 Jahre

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCs			FÜR HIGHEND-PCs		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,6 GHz Intel	2,2 GHz Intel	2,8 GHz Intel
1,5 GHZ AMD	XP 2000+ AMD	XP 2600+ AMD
256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
4,1 GB Festplatte	4,1 GB Festplatte	4,1 GB Festplatte

PROFITIERT VON	EAX						
BILDFORMATE	4:3	5:4	16:9	16.10	KOPIERSCHUTZ	Securom	
TON	Stereo	4.0	5.1	6.1	7.1		

3D-GRAFIKKARTEN
- 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

MULTIPLAYER SEHR GUT

SPIELMODI (SPIELER)	Deathmatch (8), Team-Deathmatch (8)		
SPIELTYPEN	LAN, Internet, Direct IP	SERVERSUCHE	Intern, Direct IP
DEDICATED SERVER	Nein	MULTIPLAYER-SPASS	40 Stunden
FAZIT	Tau und Necron machen die flotten Gefechte noch abwechslungsreicher.		

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ detaillierte Einheiten und Gebäude ⊕ flüssige Animationen ⊕ schöne, teils neue Effekte ⊖ langweilige Landschaften	8/10
SOUND	⊕ bombastische Kampfkulisse ⊕ orchestraler Soundtrack ⊕ markige Sprüche für jede Einheit ⊕ guter Surroundsound	9/10
BALANCE	⊕ gute Einheiten-Balance ⊕ Völker fügen sich gut ein ⊕ drei Schwierigkeitsgrade ⊖ schon auf »normal« knackig schwer	8/10
ATMOSPHÄRE	⊕ spektakuläre Gefechte ⊕ perfekt umgesetztes Warhammer-Universum ⊖ wenige Zwischenfilme ⊖ oft lahme Missionen	9/10
BEDIENUNG	⊕ viele hilfreiche Tastaturkürzel ⊕ Interface lässt sich ausblenden ⊕ automatisches Speichern ⊕ sehr nützliche Pausefunktion	10/10
UMFANG	⊕ zwei neue Völker ⊕ neue Einheiten für die bekannten Parteien ⊕ rundenbasierte Kampagne… ⊖ …auf einem kleinen Planeten	9/10
MISSIONSDESIGN	⊕ Story-Einsätze mit mehreren Zielen und guten Skriptsequenzen ⊖ viele Reißbrett-Aufträge nach dem Motto »Vernichte alles«	6/10
KI	⊕ Gegner greifen aggressiv und schlau an, die Schlachten wogen hin und her ⊖ Truppenmassen verklumpen ⊖ miese Wegfindung	8/10
EINHEITEN	⊕ viele neue Truppentypen und Spezialfähigkeiten ⊕ noch mehr taktische Tiefe ⊕ mächtige Helden entscheiden Schlachten	10/10
KAMPAGNE	⊕ motivierende Mischung aus Runden- und Echtzeit-Strategie ⊕ Helden-Upgrades ⊖ dünne Story ⊖ auf Dauer eintönig	7/10

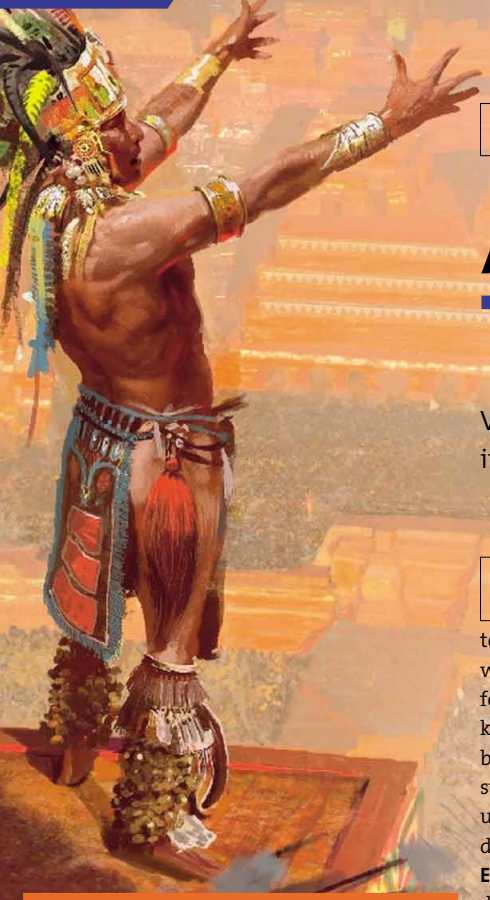
PREIS/LEISTUNG SEHR GUT SOLOSPIELZEIT 15 Stunden

FAZIT: UMFANGREICHES ADDON MIT DÜNNER STORY.

84 SPIELSPASS

➤ AB-16/18-DVD: Video-Special

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK 2918



Im Westen viel Neues

AGE OF EMPIRES 3
THE WAR CHIEFS

Vergessen Sie die Friedenspfeife! Denn die drei neuen Indianervölker graben im Addon nicht nur das Kriegsbeil aus, sondern auch jede Menge Spielspaß.

DAS IST NEU

- Azteken, Sioux und Irokesen als spielbare Indianer-Völker
- zwei Kampagnen mit insgesamt 15 Missionen
- 48 Einheiten, darunter auch Verstärkung für die alten Parteien
- Revolution als Variante zur fünften Epoche
- zehn Gebäude, darunter Saloon und Indianerbotschaft
- neun zusätzliche Zufallskarten für Skirmish- und Multiplayer-Partien
- neue Erweiterungen für die Heimatstädte

Revolution in der GameStar-Redaktion! Alle Untergebenen legen ihre Arbeit wieder und greifen zu den Waffen. Oberhäuptling Gunnar bekommt einen Riesenschreck... bis er schließlich erleichtert feststellt, dass der Aufstand nur auf unseren Testrechnern stattfindet. Denn dort läuft das **Age of Empires 3**-Addon **The War Chiefs**, das mit der Revolution die Endphase von Multiplayer-Partien um ein gnadenlos spannendes Spielelement bereichert. Aber auch vaterlandstreue Feldherren bekommen erfreulich viele motivierende Gründe um erneut in den Krieg zu ziehen.

Kumpel Washington

Zwei neue Kampagnen mit insgesamt 15 Missionen erzählen die Geschichte von zwei weiteren Mitgliedern der aus dem Hauptprogramm bekannten Familie Black. Zunächst unterstützen Sie als Nathanial Black mit einer Irokesen-Miliz die Freiheitskämpfer um George Washington im Unabhängigkeitskrieg gegen die Engländer. Dann erliegen Sie als dessen Enkel Chayton Black dem Goldrausch und geraten mitten in den Konflikt zwischen Siedlern und Indianern. Diese Verknüpfung von fiktiven Einzelschicksalen und historischer Realität gelingt in **The War Chiefs** deutlich besser als beim Hauptprogramm. Zum einen liegt das an den interessanteren Geschichten, zum anderen an den erheblich spannenderen Missionen: Sie überlisten eine feindliche Armee durch das Legen von Signalfeuern, schützen Arbeiter beim Bau eines gewaltigen Forts und beweisen Ihr Feldherrengeschick in spektakulär inszenierten historischen Schlachten wie Englands entscheidende Niederlage in Yorktown oder General Custers Untergang am Little Bighorn. Einziger Wermutstropfen: Zwar kämpfen Sie zeitweilig sowohl mit Irokesen- als auch mit Sioux-Einheiten, dennoch spielen die drei neuen Indianervölker eine eher untergeordnete Rolle in den Kampagnen – die Azteken müssen sogar komplett draußen bleiben.

Mit dem Saloon bauen Sie Ihre eigene Söldnerquelle.

Kriegspfad mit drei Richtungen

Eigentlich unverständlich, dass sich Sioux, Irokesen und Azteken in den Kampagnen so zurückhalten, denn sie haben erfreulich viele strategische Kniffe auf Lager und unterscheiden sich deutlich stärker voneinander als die Kriegsparteien des Hauptprogramms. So können die Sioux schon zu Partiebeginn das volle Einheitenlimit ausschöpfen und schicken bereits in der zweiten Epoche starke Reitereinheiten wie den Tomahawk-Krieger aufs Schlachtfeld.

Angriff auf eine Artilleriestellung ❶: Plänkler ❷ räumen mit ihren Gewehrsalven unter der Infanterie auf, mit den Sioux-Kavallerie ❸ fallen wir dem Feind in die Flanke. Ein Medizinmann ❹ kümmert sich um Verwundete.

HEIKO KLINGE heiko@gamestar.de

Eigentlich hasse ich schwierige Entscheidungen – es sei denn, sie sind so spannend wie in The War Chiefs. Brauche ich die Arbeiter dringender auf der Baumwollplantage oder beim Kriegstanz? Sichere ich mir durch die Revolution die Spezialeinheiten oder wähle ich lieber die fünfte Epoche und stelle so einen steten Nachschub an Rohstoffen und Soldaten sicher? The War Chiefs schafft genau das, was ich von einer guten Erweiterung erwarte: Es fügt sich nahtlos ins Bekannte ein, stellt mich trotzdem vor neue Herausforderungen, motiviert im Gegenzug mit vielen Belohnungen und entfacht so meine Begeisterung für Age of Empires 3 aufs Neue. Für mich das beste Strategie-Addon seit The Frozen Throne und ein Muss für jeden AoE-Fan!

»Entscheidend großartig«

Eine Azteken-Siedlung: Die Ureinwohner Mexikos sind besonders defensivstark und können als einziges Indianervolk Steinmauern ① bauen. Ihre Helden ② zähmen bis zu zwölf Jaguare. Je mehr Arbeiter an der Feuerstelle ③ tanzen, desto effektiver die Spielboni. Große Schwäche: Sie kämpfen ausschließlich mit Infanterie ④.

Da sie jedoch weder Artillerie noch Mauern kennen, müssen sie den Gegner so früh wie möglich besiegen. Anders die Azteken, die sich am liebsten hinter massiven Steinmauern verschanzen, um ihre Feinde schließlich mit Massen von nahkampfstarken Jaguar- und Totenschädelkriegern zu überrennen. Die Irokesen verbündeten sich mit den Europäern, beherrschen deshalb den Umgang mit Kanonen und überraschen ihre Feinde gern mit den Tarnfähigkeiten ihrer Waldläufer.

Trotz der großen Unterschiede haben die Indianervölker auch eine Gemeinsamkeit: die Feuerstelle. Hier führen Ihre Arbeiter Kriegstänze auf und verschaffen Ihnen dadurch diverse Spielboni, wie schnellere Einheitenproduktion oder größere Kampfkraft. Je mehr Zivilisten Sie zur Feuerstelle schicken, desto größer der Bonus. Die Folge: ein ständiges Jonglieren zwischen Tanzen und Ressourcenabbau – knifflig, aber spannend.

Revolution ohne Arbeiter

Spannende Entscheidungen müssen auch Feldherren der alten Völker treffen. Allen voran, ob Sie statt dem Aufstieg in die fünfte Epoche lieber die Revolution wählen. Riesenvorteil: Alle Arbeiter werden sofort zu kampfstarken Milizen und in der neuen revolutionsexklusiven Heimstadt warten besonders mächtige Spezialeinheiten wie das Panzerschiff auf ihren Einsatzbefehl. Riesennachteil: Sie haben keine Arbeiter mehr und müssen fortan ohne Rohstoffabbau klarkommen.

Aber selbst ohne Revolution gibt's im Addon viel zu entdecken: neue Gebäude wie die söldnerspendende Indianerbotschaft oder frische Spezialeinheiten, etwa Ninja und Gatling-Gun. Multiplayer- und Skirmish-Fans freuen sich über die zusätzlichen Erweiterungen für die Heimatstädte, zumal sie Ihre liebevoll hochgepäppelte Stadt aus dem Hauptprogramm problemlos ins Addon übertragen können. HK

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2959

In der Revolutions-Heimatstadt können Sie Spezialeinheiten bestellen.

AOE 3: THE WAR CHIEFS ECHTZEIT-STRATEGIE-ADDON

ENTWICKLER	Ensemble (Age of Empires 3, GS 12/2005: 89 Punkte)		
PUBLISHER	Punkte	TERMIN (D)	20.10.2006
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 CD, 21 S. Handbuch	USK	ab 12 Jahre

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs 1 2 3 | FÜR STANDARD-PCs 4 5 6 7 | FÜR HIGHEND-PCs 8 9 10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,5 GHz Intel	2,4 GHz Intel	3,2 GHz Intel
1,4 GHz AMD	XP 2200+ AMD	A64 3000+ AMD
256 MB RAM	512 MB RAM	2,0 GB RAM
2,9 GB Festpl.	2,9 GB Festpl.	2,9 GB Festpl.

3D-GRAFIKKARTEN
- 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 5:4 16:9 16.10 KOPIERSCHUTZ SmartE
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

SPIELMODI (SPIELER)	Spielmodi: Vorherrschaft (8), Deathmatch (8)		
SPIELTYPEN	Netzwerk, Internet	SERVERSUCHE	Ensemble Studios Online
DEDICATED SERVER	Nein	MULTIPLAYER-SPASS	30 Stunden
FAZIT	Langzeitmotivation dank neuer Völker, Karten und Heimatstadt-Erweiterungen.		

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ wunderschöne Schlachtfelder ⊕ spektakuläre Wasser- und Physikeffekte ⊕ Animationen ⊖ etwas detailarme Einheiten	9/10
SOUND	⊕ Indianervölker mit jeweils eigener Stammessprache ⊕ neue stimmungsvolle Musik ⊕ krachende Kanonen und Gewehrsalven	10/10
BALANCE	⊕ Indianer eine Bereicherung für Multiplayer-Matches ⊕ Kampagne angenehm knifflig ⊕ Revolution ist strategisch sinnvoll	10/10
ATMOSPHÄRE	⊕ Kolonialisten-Feeling dank Revolution ⊕ historische Authentizität ⊕ lebendige Karten ⊖ Mauern immer noch schussdurchlässig	8/10
BEDIENUNG	⊕ Enzyklopädie-Erklärungen für neue Einheiten ⊕ stets präsente Anzeige der Tanz-Auswirkungen ⊖ fummelige Formationen	8/10
UMFANG	⊕ jedes Indianervolk ein anderes Spielerlebnis ⊕ viele sinnvolle Neuerungen für alte Fraktionen ⊖ Kampagnen etwas kurz	9/10
MISSIONSDESIGN	⊕ deutlich mehr Überraschungen als im Hauptprogramm ⊕ abwechslungsreiche Ziele ⊖ Indianerfähigkeiten häufig irrelevant	9/10
KI	⊕ attackiert früh und aggressiv ⊕ setzt Feuerstelle ein ⊕ auch für Profis herausfordernd ⊖ in Kampagnen sehr skriptlastig	8/10
EINHEITEN	⊕ ebenso coole wie sinnvolle neue Einheiten ⊕ Bonuskämpfer durch Revolution ⊕ noch mehr taktische Gebäude-Optionen	10/10
KAMPAGNEN	⊕ historische Schlachten ⊕ Motivation dank Heimatstadt ⊖ Indianervölker zu wenig präsent ⊖ schwache Zwischensequenzen	7/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT SOLOSPIELZEIT 20 Stunden

FAZIT: PFLICHT-ADDON FÜR JEDEN KOLONIAL-STRATEGEN.

➤ DVD: Test-Check

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK 2958

➤ ADDON: Hauptprogramm benötigt

Zwischen 1848 und 1852 wuchs die Einwohnerzahl von San Francisco in Folge des Goldrausches von 14.000 auf 230.000.

Es war (schon wieder) einmal...

STRONGHOLD LEGENDS

Das Mittelalter ist tot, lang lebe König Artus und seine Tafelrunde. Im neuen Teil der Burgenbau-Simulation von Firefly dreht sich alles um Mythen und Fabelwesen.

Die Story wird zu großen Teilen in langweilig präsentierten Textnachrichten erzählt, wichtig ist sie aber ohnehin nicht.

Eine Burg im Aufbau mit Vorratslager, Scheune und Kaserne. Bis Feinde kommen, muss eine Verteidigung aufgebaut werden.

Legenden wollen erzählt werden. Das dachten sich wohl auch die **Stronghold**-Entwickler Firefly und verlegten die Story des Ablegers der Burgenbauerei ins Reich der Mythen und Sagen. Statt sich im Mittelalter gegen Ritter zu wehren, verteidigen Sie in **Stronghold Legends** Ihre Burg gegen Drachen, Werwölfe und Fledermäuse. Drei Sagen stehen im Mittelpunkt der Kampagnen: Die Geschichten um König Artus und seine Tafelrunde, die deutsche Nibelungensage und die Legenden um Vlad Dracul.

Stein auf Stein

Wie in den Vorgängern geht es auch in **Stronghold Legends** um den Aufbau und die Verteidigung von Burgen. Mit Holzfällern, Steinmetzen und diversen Farmen errichten Sie einen Stützpunkt und rahmen diesen später mit Mauern zu einer Burg ein. Abwehrmaßnahmen wie Türme, Katapulte oder Ölfallen sorgen dafür, dass die Burg vor Attacken sicher ist. Der Wirtschaftspart entspricht weitgehend dem aus **Stronghold 2**, nur einige Bereiche wurden etwas entschlackt. So stehen für den Mauerbau nicht mehr so viele Bauteile zur Verfügung. Das raubt dem Aufbaupart zwar ein wenig an Spieltiefe, ist aber von den Entwicklern beabsichtigt. Denn die meiste Zeit spielt sich **Stronghold Legends** wie ein typisches Echtzeitstrategiespiel. In vielen Einsätzen schlagen Sie sich ohne Stützpunkt mit einer großen Armee durch die Landschaft und müssen mit den vorgegebenen Einheiten auskommen.

Die Bogenschützen auf der Anhöhe haben eine ausgezeichnete taktische Position und sind nur mit großen Verlusten zu knacken.

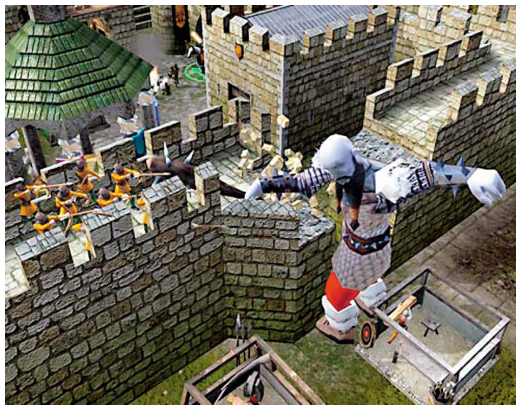
Fabelhafte Schlachten

Ohne Action läuft kein Einsatz in **Stronghold Legends** ab. Diese Schwerpunktverlagerung in Richtung Kampf dürfte Fans von Aufbau-Simulationen zu Recht abschrecken. Auch eine Wirtschaftskampagne wie im Vorgänger suchen Sie vergebens. Selbst in den wenigen Missionen, in denen Sie Ihre eigene Burg gegen Angriffe der Feinde schützten, kommt das typische **Stronghold**-Spielgefühl kaum auf, da Sie sich lediglich im Stützpunkt einigeln. Dabei setzen Ihnen die über 30 neuen Einheiten zu. Ob Oger, Dämonen oder gar Drachen – selbst die dicksten Verteidigungsmauern halten diese Kreaturen kaum vom Burgfried fern. Mit Leichtigkeit reißen beispielsweise Riesen die Wälle ein, während Dämonen in einem Satz über die Mauern springen. Mit klassischen Einheiten wie Bogenschützen hat man daher kaum eine Chance. Da bedarf es schwererer Kaliber wie eigener Drachen oder Feuer-Imps.

Helden-Power

Zu den selbst gezüchteten Monstern kommen die Helden der Kampagne, die besonders gut kämpfen und viele Treffer einstecken. Ein Held kann den Kampf gegen einen Drachen fast allein aufnehmen. Zudem stehen jedem Heroen aber auch Spezialkräfte zur Verfügung. So darf Artus etwa Mauern einreißen oder versteckte Fallen sichtbar machen, Magier Merlin unterstützt den König hingegen mit einem Zauberangriff. Welche dieser Superkräfte in einem Einsatz zur Verfügung stehen, schreibt Ihnen das Spiel vor. Stirbt einer der Helden, gilt die Mission als verloren, so dass Sie ständig abwägen müssen, ob Sie die Recken trotzdem an der Front mitkämpfen lassen.

Drachen schleudern Feuerstösse, die ganze Armeen brutzeln.



Ein Riese reißt unsere Mauern mit einem Keulenschlag ein.

Dumme Untertanen

Das Missionsdesign von **Stronghold Legends** ist recht durchwachsen. Besonders die Einsätze ohne Burgenbau spielen sich sehr langweilig und erreichen das Niveau eines **Warcraft 3** noch nicht mal ansatzweise. Durch die vielen neuen und interessanten Einheiten freut man sich zwar auf die Auseinandersetzungen, doch die Kämpfe selbst laufen viel zu hektisch und unübersichtlich ab, das Erteilen von Befehlen ist fast unmöglich. Das liegt auch an der schwachen Einheiten-KI. Selbst wenn einige Meter neben einem Soldaten der größte Kampf der Geschichte tobt, greift dieser nur in den seltensten Fällen von alleine zum Schwert. Besonders Bogenschützen bedürfen ständiger Überwachung. Gibt man einer großen Armee mit unterschiedlichen Einheiten-Typen einen gemeinsamen Angriffsbefehl, bleiben die Schützen einfach an Ort und Stelle sitzen.

Auch die Wegfindung ist alles andere als optimal. So war es uns kaum möglich, die Truppen an aufgedeckten Fallen vorbei zu lotsen. Wenigstens die KI der Feinde agiert glaubwürdig. Speziell die Eroberung einer Burg erfordert den geschickten Einsatz aller verfügbaren Truppen. Das Balancing der Truppen und der drei Parteien mit ihren Sondereinheiten scheint ausgewogen, auch wenn man sich zuerst an die starken Fabelwesen gewöhnen muss. Der Schwierigkeitsgrad von **Stronghold Legends** ist allerdings nicht ohne, selbst auf der einfachsten Stufe sieht man sich oftmals einer Übermacht gegenüber.

Mittelalter-Grafik

Neben den drei Kampagnen bietet **Stronghold Legends** einen Legenden-Pfad, auf dem Sie story-unabhängig immer schwieriger werdende Einsätze absolvieren. Zusammen mit dem Karten-Editor und dem abwechslungsreichen Mehrspielermodus ist der Spielumfang erstklassig. Das kann man von der Technik freilich nicht behaupten. Ist der Sound mit seiner gelungenen Sprachausgabe und Effekten noch in Ordnung, sieht die Grafik mit ihren verwaschenen Boden-Texturen und den geradezu lächerlich anmutenden Einheiten-Animationen schlichtweg grausam aus. Auch die Kämpfe, immerhin der Schwerpunkt von **Stronghold Legends**, werden optisch nur viertklassig präsentiert. Wenn alle Truppen wild durcheinander laufen und ein riesiger, nicht mehr definierbarer Pulk entsteht, hat **Stronghold Legends** seine schlechtesten Momente. Nur die hübsch detaillierten Gebäude und Burgen retten das Spiel vor dem kompletten Absturz in der Grafikwertung. BP

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2911

BENEDIKT PLASS

Auch wenn Technik natürlich nicht alles ist: Muss ich mich im Jahr 2006 wirklich noch durch eine so altbackene Grafik kämpfen? Zudem überzeugt Stronghold Legends auch spielerisch nicht. Die Fabelwesen sind zwar eine nette Ergänzung, doch das neue Spieldesign Richtung Kampf funktioniert nicht. Die Entwickler sollten lieber bei ihren Stärken bleiben, nämlich dem Aufbau, der Verteidigung und der Eroberung von Burgen. Die auf den einfallslos designten Karten ablaufenden Echtzeit-Kämpfe sind langweilig und werden von vielen Genre-Konkurrenten in weitaus besserer Qualität geboten. Aufbau-Fans holen sich lieber Stronghold 2, Echtzeitstrategie-Profis werden mit Spellforce 2 oder Paraworld besser bedient.

»Interessantes Setting, optisch grauenvoll«

STRONGHOLD LEGENDS ECHTZEIT-STRATEGIE

ENTWICKLER	Firefly (Stronghold 2, GS 06/2005: 85)		
PUBLISHER	2K Games	TERMIN (D)	13.10.2006
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD , 108 S. Handbuch	USK	ab 12 Jahre

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

➤ DVD: Test-Check

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK 2910

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs (1 2 3)	FÜR STANDARD-PCs (4 5 6 7)	FÜR HIGHEND-PCs (8 9 10)
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,6 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 MB RAM 2,5 GB Festpl.	2,0 GHz Intel XP 2200+ AMD 512 MB RAM 2,5 GB Festpl.	2,4 GHz Intel XP 2600+ AMD 1,0 GB RAM 2,5 GB Festpl.

3D-GRAFIKKARTEN: 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 · 5:4 · 16:9 · 16:10 KOPIERSCHUTZ: keine Ang.
TON: Stereo · 4.0 · 5.1 · 6.1 · 7.1

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

SPIELMODI (SPIELER)	Deathmatch (4), King of the Hill (4), Wirtschaftskrieg (4), Capture the Flag (4)		
SPIELTYPEN	Internet, Netzwerk	SERVERSUCHE	Gamespy
DEDICATED SERVER	Nein	MULTIPLAYER-SPASS	6 Stunden
FAZIT	Interessante Modi und viele Einstellungen, Spaß macht es trotzdem kaum.		

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ ansehnliche Burgen ⊖ verwaschene Optik ⊖ grausame Animationen ⊖ langweilige Landschaften	5/10
SOUND	⊕ gute deutsche Sprecher ⊕ ordentliche Soundeffekte ⊖ kaum wahrnehmbarer Soundtrack	7/10
BALANCE	⊕ Tutorial ⊕ drei Schwierigkeitsgrade ⊖ selbst auf leichtester Stufe sehr anspruchsvoll ⊖ schwierige Kämpfe	6/10
ATMOSPHÄRE	⊕ Mythen und Sagen ⊕ Helden wie König Artus ⊖ schwache Präsentation ⊖ sterile Umgebungen	7/10
BEDIENUNG	⊕ Vogelperspektive erleichtert den Burgbau ⊖ Einheiten reagieren oft nicht ⊖ bei Angriffsbefehl bleiben Bogenschützen zurück	5/10
UMFANG	⊕ viele Missionen ⊕ drei umfangreiche Kampagnen ⊕ Legenden-Pfad ⊕ Karteneditor liegt bei	10/10
MISSIONSDESIGN	⊕ abwechslungsreiche Ziele ⊕ taktische Belagerungen ⊖ Schwerpunkt liegt zu stark auf Kämpfen ⊖ fades Kartendesign	6/10
KI	⊕ agiert bei Verteidigungen sehr geschickt ⊖ katastrophale Wegfindung ⊖ Einheiten verhalten sich sehr passiv und unselbständig	5/10
EINHEITEN	⊕ über 30 neue Einheiten ⊕ interessante Fabelwesen ⊕ Parteien unterschiedlich ⊖ unspektakuläre Heldenfähigkeiten	7/10
KAMPAGNE	⊕ abwechslungsreiche Kampagnen ⊕ drei Parteien mit unterschiedlichen Helden und Einheiten ⊖ öde Storypräsentation	7/10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND — SOLOSPIELZEIT 20 Stunden

FAZIT: HOFFNUNGSLOS VERALTETE FORTSETZUNG.

Von den Firefly-Studios kam in diesem Jahr bereits das ordentliche CivCity Rom (GS 09/06: 74)

Niemand gewinnt wirklich

DEFCON

Das ultimative Kriegsspiel sieht aus wie aus den Achtzigern, klingt wie ein Drogenrausch und lässt Sie abstrakt zig Millionen Menschen töten.

Sechs Spieler treten an: Die Farben markieren diplomatische Bündnisse.

Mindestens einmal pro Jahr gibt es auf irgendeinem Kanal den Film **Wargames** von 1983 zu sehen. Darin muss der Held am Ende gegen ein computergesteuertes Verteidigungssystem Atomkrieg spielen, um einen Atomkrieg zu verhindern. Genau das war Inspiration für **Defcon**. Im Taktik-Spiel von Introversion (**Darwinia**) schicken Sie nukleare Sprengköpfe über eine Minimaldarstellung der politischen Weltkarte.

Defense Condition

Jede Partie **Defcon** wird in fünf Eskalationsstufen gegen maximal fünf Spieler (oder CPU-Gegner) gespielt. Die Phasen Defcon 5 und 4 dienen der Positionierung Ihrer eher simplen Verteidigungs- und Angriffsanlagen: Sie benötigen Scanner, um den Luftraum zu erkunden, aus Silos werden Abwehrraketen oder atomare Sprengköpfe losgeschickt, von Flughäfen starten Jäger und Bomber. Auf den Ozeanen tummeln sich Flugzeugträger sowie Kampfschiffe, unter der Wasseroberfläche schleichen U-Boote, ebenfalls mit Atomraketen ausgestattet. In den Phasen Defcon 3 und 2 gibt es lediglich kleinere Echtzeit-Scharmützel in der schlichten, piktogramm-ähnlichen Grafik – allerdings mit konventionellen Waffen. Erst Defcon 1 ermöglicht den Einsatz von Atomraketen.

Spielen sich die ersten vier Defcon-Stufen noch recht gemächlich, wird es spätestens in Stufe 5 dramatisch: Während bei Ihnen die Bomben einschlagen und das Spiel die Anzahl der Opfer durch eine schlichte Einblendung vermerkt, schicken Sie Raketen auf feindliche Abwehrsysteme, Flugbasen und Städte. Sehr schräg: Unter all dem liegt sphärische Musik.

Erst bei Defcon 1 dürfen Sie Atomraketen abschießen.

Weltschlacht

Je nach Modus gewinnt der Spieler mit den meisten Überlebenden oder der die meisten Einheiten, Städte, Menschen der Feinde auf dem Gewissen hat. Im Big-World-Modus sorgen größere Einheitenmengen für mehr Möglichkeiten, im Speed-Modus macht das höhere Tempo die Partien anspruchsvoller.

Weil für **Defcon** die Weltkarte als Schlachtfeld dient und jede Atommacht mit der gleichen Menge Kriegsmaterial startet, entstehen kleine Probleme in der Balance. So lässt sich beispielsweise Europa viel besser verteidigen als etwa die große Sowjetunion. Und wenn Ihre Kontrahenten in einer Partie »Genocide« (Völkervernichtung) Nord- und Südamerika halten, Sie selbst aber den Südost-Asiatischen Staatenbund repräsentieren, kann es passieren, dass die beiden Gegner sich fix gegenseitig auslöschen und nichts mehr für Ihre Raketen übrig ist, wenn die dann ankommen. PET

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2926

PETRA SCHMITZ petra@gamestar.de

Defcon ist einfach zu spielen, aber schwer zu beherrschen. Bis man ein Gefühl dafür entwickelt hat, wann der beste Zeitpunkt für den Atomschlag ist, vergehen mehr als ein paar Runden. Aber wo bleibt bei der ganzen Taktik die Ethik? Atomkrieg spielen! Geht's noch? Geht! Die Minimal-Grafik, die seltsame Musik – all das macht Defcon unwirklich. Wenn dann die Meldungen über Millionen Tote erscheinen, kippt die Wahrnehmung für Sekunden. Und man empfindet gleichzeitig Abscheu und Faszination. Seltsam beklemmend.

»Abscheu und Faszination«

DEFCON STRATEGIESPIEL

ENTWICKLER	Introversion (Darwinia, GS 06/05: 71 Punkte)		
PUBLISHER	Introversion / Steam	TERMIN (D)	29.9.2006
SPRACHE	Englisch	CA. PREIS	Internet: 17 ¤, Box: 21 ¤
AUSSTATTUNG	DVD-Box	USK	nicht geprüft

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs 1 2 3 | FÜR STANDARD-PCs 4 5 6 7 | FÜR HIGHEND-PCs 8 9 10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
800 MHz Intel	2,0 GHz Intel	2,4 GHz Intel
800 MHz AMD	XP 1800+ AMD	XP 2000+ AMD
128 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
60 MB Festpl.	60 MB Festpl.	60 MB Festpl.

PROFITIERT VON –

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16.10 KOPIERSCHUTZ

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKKARTEN
- 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

MULTIPLAYER SEHR GUT

SPIELMODI (SPIELER)	Default, Office Mode, Speed Defcon, Diplomacy, Big World, Tournament		
SPIELTYPEN	Netzwerk, Internet	SERVERSUCHE	Intern
DEDICATED SERVER	Nein	MULTIPLAYER-SPASS	100 Stunden
FAZIT	Fesselnde Tiefentaktik mit minimalsten Einheiten.		

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ stimmiger, eigentümlich beklemmender Retro-Stil ⊕ erinnert an Wargames ⊖ farblich eintönig	5/10
SOUND	⊕ sphärische Musik ⊕ Gänsehaut-Sounds ⊖ Soundkulisse etwas spärlich	9/10
BALANCE	⊕ keine Vorteile durch mehr oder stärkere Einheiten ⊕ erstklassiges Tutorial ⊖ durch Weltkarte teils ungünstige Positionierung	7/10
ATMOSPHÄRE	⊕ surreale Umsetzung eines echten Szenarios ⊕ schafft Mischung aus Abscheu und Faszination	9/10
BEDIENUNG	⊕ funktionale Minimal-Menüs sind schnell erlernbar ⊕ sehr übersichtlich	8/10
UMFANG	⊕ durch verschiedene Spielmodi abwechslungsreich ⊕ Sucht erregendes Spielprinzip ⊖ nur ein Szenario	7/10
KAMPFSYSTEM	⊕ sehr einfach in der Bedienung… ⊕ …sehr effizient… ⊕ …und gleichzeitig sehr komplex. ⊖ wenig Waffen	7/10
KI	⊕ zu Beginn guter Sparringspartner ⊖ nach ein paar Runden auszuhebeln	8/10
EINHEITEN	⊕ sehr effektiv ⊕ Aufgabenbereiche klar umrissen ⊖ vergleichsweise wenige Einheitentypen	7/10
MULTIPLAYER-MODI	⊕ viel Abwechslung durch sechs Spielarten ⊕ mehr Anspruch im Speed- und Big-World-Modus	8/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT SOLOSPIELZEIT 5 Stunden

FAZIT: TAKTIK MIT SCHRÄGER FASZINATION.

➤ DVD: Test-Check

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK 2927

Verbrecher gegen Vader

FORCES OF CORRUPTION

Als interstellarer Mafiapate mischen Sie im Addon zu Empire at War den Krieg der Sterne auf. Ein Angebot, das Sie nicht ablehnen können?

Auf der Galaxiskarte verderben Sie feindliche Welten.

Bodentruppen des Konsortiums erobern Bespin.

Milch kann verderben, Wurst auch, und von Eiern wollen wir gar nicht erst anfangen. Aber Planeten? Die verderben ebenfalls, in **Forces of Corruption**. Im **Empire at War**-Addon unterwandern Sie als Gangsterpate Tyber Zann die **Star Wars**-Galaxis. Zann führt eine neue Fraktion ins Feld, das Konsortium. In pausierbarer Echtzeit verwalten Sie dessen Planeten und schlagen Boden- sowie Raumschlachten. Die mächtigste Waffe der Gangster ist der »Verderber«. Mit dem begehen Sie je nach Welt andere Verbrechen, etablieren etwa die organisierte Kriminalität. Das ist teuer, aber nützlich. Wenn Sie zum Beispiel die Sklaverei einführen, werben Sie billige Kämpfer an. Außerdem nutzt Zann reguläre Waffen, darunter mächtige Schlachtschiffe. Imperium und Rebellen kontern mit neuen Einheiten wie dem Supersternenzerstörer, dem B-Wing und dem Tie-Abfangjäger.

Lieber ohne Story

In der Kampagne suchen Sie mit Zann nach dem Schatz des Imperators. Die spannende Handlung (mit offenem Ende) verläuft parallel zu den Filmen **Das Imperium schlägt zurück** und **Die Rückkehr der Jedi-Ritter**. Doch der Feldzug ist zu anspruchslos. Zwischen den Missionen bauen Sie in aller Ruhe Ihre Flotte aus und häufen Geld an, auch auf der höchsten Schwierigkeitsstufe. Zudem ist die Kampagne kurz, nach rund sechs Stunden haben Sie gewonnen. Die Einsätze sind lahm, meist kämpfen Sie auf kleinen Karten. Viel spaßiger: Im freien Spiel ringen Sie ohne Story-Korsett um die Galaxis, auf Seiten des Imperiums, der Rebellen oder des Konsortiums. Dabei wogt der Krieg ständig hin und her. Um die Galaxis dürfen Sie auch im Mehrspieler-Modus kämpfen, allerdings nur gegen einen Mitspieler. Die dritte Partei übernimmt die KI. Warum erlaubt Petroglyph nicht drei Teilnehmer? Dafür peppt das Konsortium die Partien auf; im Gegensatz zu verdorbenen Eiern sind verdorbene Planeten eben durchaus erfrischend. GR

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: B72

MICHAEL GRAF micha@gamestar.de

Die Mächte der Verderbnis sind offenbar auch bei Petroglyph am Werk. Anders kann ich mir nicht erklären, warum die Entwickler keine vernünftige Story-Kampagne hinbekommen. Dabei macht Forces of Corruption vieles richtig, das Konsortium spielt sich erfrischend anders als Allianz und Imperium. Der taktische Anspruch geht ebenfalls in Ordnung, stets muss ich die Stärken und Schwächen meiner Truppen beachten. Wie in Empire at War motiviert das freie Spiel mehr als die Kampagne, weil ich mich hier in der ganzen Galaxis austoben darf. Wer das mag und auf ausgefeilte Missionen verzichten kann, darf mit Tyber Zann getrost in den Sternenkrieg ziehen.

»Freiheit für Tyber«

Harte Nuss: Tyber Zanns Flotte trifft auf den neuen Supersternenzerstörer.

EAW: FORCES OF CORRUPTION STRATEGIE-ADDON

ENTWICKLER	Petroglyph (Empire at War, GS 04/06: 82 Punkte)		
PUBLISHER	LucasArts /Activision	TERMIN (D)	26.10.2006
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 24 S. Handbuch	USK	ab 12 Jahre

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs 1 2 3 | FÜR STANDARD-PCs 4 5 6 7 | FÜR HIGHEND-PCs 8 9 10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,8 GHz Intel	2,2 GHz Intel	3,0 GHz Intel
XP 1200+ AMD	XP 2000+ AMD	XP 2800+ AMD
512 MB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM
3,6 GB Festplatte	3,6 GB Festplatte	3,6 GB Festplatte

3D-GRAFIKKARTEN: 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: EAX 4.0
BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ: keine Ang.
TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER GUT

SPIELMODI (SPIELER)	Deathmatch (8), Team-Deathmatch (8), Kampagne (2), Szenario (2)		
SPIELTYPEN	LAN, Internet	SERVERSUCHE	Gamespy
DEDICATED SERVER	Nein	MULTIPLAYER-SPASS	30 Stunden
FAZIT	Die Kampagne und die Szenarien machen Spaß, die öden Einzelschlachten nicht.		

BEWERTUNG

GRAFIK	+ schöne Effekte + flüssig animierte Bodentruppen − überwiegend öde Schlachtfelder − vergleichsweise detailarme Einheiten	7/10
SOUND	+ bewährt ohrwurmiger Star-Wars-Soundtrack + knallige 6.1-Kampfkulisse + von Profisprechern vertonte Dialoge	10/10
BALANCE	+ exzellent ausbalancierte Einheiten am Boden und im All + herausforderndes freies Spiel − Kampagne viel zu leicht	7/10
ATMOSPHÄRE	+ gut umgesetzte Star-Wars-Welt + aus Filmen und Büchern bekannte Charaktere wie Han Solo − keine Originalstimmen	8/10
BEDIENUNG	+ viel Komfort + in den Gefechten können Sie weit herauszoomen + Pausefunktion − Zoom-Zwang auf der Hauptkarte	9/10
UMFANG	+ neue Fraktion, die frische Strategien erfordert + zusätzliche Einheiten für die bekannten Parteien − zu kurze Kampagne	8/10
MISSIONSDESIGN	+ Schauplätze passen ins Universum − meist öde Umgebungen − viele langweilige Aufgaben − Einsätze generell sehr kurz	5/10
KI	+ Gegner gehen in den Schlachten klug vor… − …handeln im Strategiemodus aber teils wirr − Wegfindungsprobleme	9/10
EINHEITEN	+ Truppentypen und Gebäude allesamt nützlich + sinnvolle Spezialfähigkeiten + Verderber peppen den Strategiemodus auf	10/10
KAMPAGNE	+ freies Spiel motiviert, weil sich die Frontlinien oft verschieben + nette Handlung… − …aber viel zu kurze Kampagne	7/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT SOLOSPIELZEIT 20 Stunden

FAZIT: KURZE ADDON-KAMPAGNE MIT FRISCHEM VOLK.

➤ DVD: Test-Check

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK 2981

➤ ADDON: Hauptprogramm benötigt

Wem ist nur dieser Name eingefallen?

HEROES OF ANNIHILATED EMPIRES

Die Cossacks-Macher wagen einen Mix aus Rollenspiel und Echtzeit-Schlachten. Gelingt der Spagat?

Der Titel ist Programm: **Heroes of Annihilated Empires**. Das Spiel von GSC Game World vereint Echtzeitstrategie-Massenschlachten wie etwa in **Age of Empires** mit heldenorientiertem Rollenspiel à la **Heroes of Might & Magic**. Heraus kommt ein Genre-Mischmasch, der sich am ehesten mit **Spellforce 2** vergleichen lässt.

Bedrohtes Reich

In der packend erzählten Kampagne schlüpfen Sie in die Rolle des elfischen Helden Elhant, der seine Heimat vor der Bedrohung durch ein Untoten-Heer zu retten hat. Im Rollenspielmodus kämpfen Sie sich mit dem Recken in einer 3D-Landschaft durch riesige Monsterhorden, meist mittels mächtiger Flächenzaubersprüche. Das klingt schwer? Ist es auch, zumal Heil- und Manatränke rar sind. Da die Regenerationszeit elend lang ist, bleibt Ihnen nach Kämpfen nichts weiter übrig, als weite Wege zurück zum letzten Heilbrunnen oder für eine halbe Stunde Kaffee trinken zu gehen. So oder so, echter Spielfluss sieht anders aus.

Von Zeit zu Zeit stellt Ihnen die Kampagne Arbeits-Feen zur Seite, mit denen Sie in klassischer Echtzeit-Strategie-Manier eine Basis errichten und Truppen aus dem Boden stampfen. Grundsätzlich ist der Vorrat an Rohstoffen wie Holz oder Eisen unerschöpflich, so dass Sie bald eine riesige Armee von vielen Hundert Einheiten befehlen dürfen – **Cossacks** lässt grüßen. Trotz Truppenmassen sind die Schlachten kein Kinderspiel: Wer zeitgleich von Hundertschaften Untoter aus drei Richtungen angegriffen wird, kommt ins Schwitzen.

Ausgelöschte Helden

Zusätzlich zur Kampagne gibt es Einzelschlachten. Der Clou: Sie müssen sich entscheiden, ob Sie als Rollenspielheld oder Echtzeitstratege kämpfen wollen. Allerdings stimmt die Balance nicht. Je länger die Partie dauert, umso mehr kommen Rollenspieler gegen die riesigen Heere unter die Räder. PCL

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2908

Typisch Rollenspielmodus: Von vielen Monstern umzingelt, helfen nur noch mächtige Flächenzauber.

PATRICK C. LÜCK

Als großer Spellforce-2-Fan war ich sehr gespannt auf Heroes of Annihilated Empires und wurde zunächst enttäuscht. Die bockschwere Kampagne, einige Bedienungsmängel und die Balanceprobleme ließen mich fast aufgeben. Doch mit zunehmender Spieldauer entfalten sich Qualitäten. Es macht Spaß, riesige Truppen auszuheben. Und im Rollenspielmodus greift der alte Level- und Aufrüsttrieb. Sollten Teil 2 und 3 der geplanten Trilogie sich steigern, könnte am Ende ein ganz großes Spiel stehen.

»Noch viel Potenzial nach oben«

HEROES OF ANNIHILATED EMPIRES STRATEGIESPIEL

ENTWICKLER	GSC Game World (Stalker)		
PUBLISHER	Deep Silver	TERMIN (D)	06.10.2006
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	40 Euro
AUSSTATTUNG	Eurobox, 1 DVD, 48 S. Handbuch	USK	ab 12 Jahre

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs 1 2 3 | FÜR STANDARD-PCs 4 5 6 7 | FÜR HIGHEND-PCs 8 9 10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,0 GHz Intel	3,0 GHz Intel	3,5 GHz Intel
2,0 GHz AMD	XP 3200+ AMD	XP 3500+ AMD
512 MB RAM	1,0 GB RAM	2,0 GB RAM
2,5 GByte	2,5 GByte	2,5 GByte

PROFITIERT VON –

BILDFORMATE ■ 4:3 □ 5:4 □ 16:9 □ 16.10 KOPIERSCHUTZ Starforce

TON ■ Stereo □ 4.0 □ 5.1 □ 6.1 □ 7.1

3D-GRAFIKKARTEN
- 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

MULTIPLAYER AUSREICHEND

SPIELMODI (SPIELER)	Einzelgefechte (2-7)		
SPIELTYPEN	Netzwerk, Internet	SERVERSUCHE	Nein
DEDICATED SERVER	Intern, GSC-Registrierung	MULTIPLAYER-SPASS	10 Stunden
FAZIT	Massenschlachten mit bis zu sieben Gegnern. Balance stimmt jedoch nicht.		

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ farbenfrohe, atmosphärische, frei drehbare Welt ⊕ gute Weitsicht ⊖ Einheiten teils hässlich	7/10
SOUND	⊕ stimmungsvolle Musik, wird nicht so schnell langweilig ⊖ schwache Effekte und Kampfgeräusche	7/10
BALANCE	⊕ anfangs klappt die Balance gut… ⊖ … doch der Rollenspielpart wird zu schwer ⊖ Echtzeitstrategie zu simpel	5/10
ATMOSPHÄRE	⊕ schöne Fantasy-Welt ⊕ viel »Herr der Ringe«-Ambiente ⊕ Comic-Zwischensequenzen	8/10
BEDIENUNG	⊕ Held gut zu steuern ⊖ mieses Truppenmanagement ⊖ Komfortfunktionen fehlen ⊖ Icons winzig	6/10
UMFANG	⊕ viele Spielmodi für Single- & Multiplayer ⊕ hoher Wiederspielwert durch unterschiedliches Vorgehen	8/10
MISSIONSDESIGN	⊕ spannende Aufträge ⊕ teils mehrere Lösungsmöglichkeiten ⊖ wichtige Items werden leicht verpasst	7/10
KI	⊕ arbeitet effektiv und fordernd ⊕ versucht Linien zu durchbrechen ⊖ greift teils stupide an	7/10
EINHEITEN	⊕ vier unterschiedliche Rassen ⊕ viele Einheitentypen ⊕ Monstervielfalt mit unterschiedlichen Eigenheiten	9/10
KAMPAGNE	⊕ nette Kampagnenstory, schön erzählt ⊕ interessanter Held ⊖ kaum Nebenquests	8/10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND SOLOSPIELZEIT 15 Stunden

FAZIT: INTERESSANTER GENRE-MIX, NOCH NICHT AUSGEREIFT.

72 SPIELSPASS

➤ DVD: Test-Check

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK 2909

Unsere kleine 400-Mann-Armee mit Held (Mitte) und Basis (Hintergrund).