



Gunnar Lott
gunnar@gamstar.de

DIE HELDEN DER HISTORIE

GESCHICHTE. Das Lesen dieses Strategie-Teils ist wie das Blättern in einem Geschichtsbuch: Die Themen beginnen mit der Verwaltung des römischen Reiches um 100 v. Chr. und reichen dann über die Wirtschaft des Mittelalters und den Unabhängigkeitskrieg der USA bis zur Haustierzucht der Gegenwart. Okay, die Weltraumschlachten der Zukunft (wie auf Seite 112) finden Sie in seriösen Geschichtsbüchern eher nicht. Schön aber, dass so ein breites Spektrum möglich ist. Manchmal hat man ja bei den Genres Strategie und Action das Gefühl, die Bandbreite der Themen dürfe nur von 1939 bis 1945 reichen...

HELDEN. Wo wir gerade bei 1939-1945 sind – der beste Strategietitel des Monats spielt ausgerechnet im Zweiten Weltkrieg. Und schafft es, der abgegriffenen Thematik ein paar neue Seiten abzugewinnen und eine wirklich dichte Atmosphäre zu erzeugen. Die Rede ist von **Company of Heroes**, THQs überzeugendem Echtzeit-Taktik-Titel, über den wir ja schon ein paar Mal berichtet haben. Blättern Sie gleich um, auf den nächsten Seiten gibt's tolle Bilder dazu. Und natürlich eine ausführlich begründete Wertung.

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

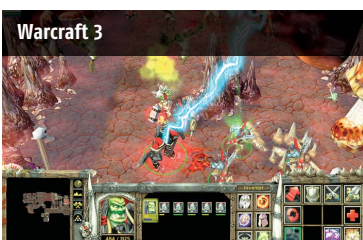
TESTS

| | |
|-----------------------|-----|
| Company of Heroes | 98 |
| Caesar 4 | 104 |
| Faces of War | 108 |
| Die Gilde 2 | 110 |
| Sword of the Stars | 112 |
| Die Sims 2: Haustiere | 114 |
| Birth of America | 114 |
| Alfa: Antiterror | 114 |

GAMESTAR-STRATEGIE-CHARTS 11/2006

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



Schlachtfest für Helden

COMPANY OF HEROES

Wie erwartet fesselt Relics Weltkrieg mit Tiefgang und Atmosphäre. Doch ganz unerwartet schwächelt er beim Missionsdesign.



Wenn Valve es schafft, die Irrwege eines drögen Physikers auf immer mehr **Half-Life**-Episoden zu strecken – dann muss dieses Häppchen-System bei einem Weltkrieg doch erst recht funktionieren! Wir wollen Relic (**Dawn of War**) zwar nicht unterstellen, dass sie bei ihrem neuesten Werk **Company of Heroes** so gedacht ha-

ben, aber ein deutliches Indiz für Episodenabsicht gibt es doch: Im Echtzeittitel spielen Sie nur einen einzigen Abschnitt des Zweiten Weltkriegs nach und befreien die Normandie von der deutschen Armee. So führen Sie die Soldaten und Fahrzeuge der amerikanischen Able-Kompanie vom D-Day bis zum Showdown bei Falaise. **Company of Heroes** ist allerdings so intensiv und voller Staunmomente, dass Sie die Serien-Schelte schnell vergessen. Das ist auch ein Verdienst der grandiosen Physik, doch wir können Sie beruhigen: Dröge Physiker kommen keine vor.

Unkomplizierter Krieg

Company of Heroes stellt den Krieg keinesfalls so realistisch dar wie **Sudden Strike** oder **Blitzkrieg**. Stattdessen greift der Entwickler Relic auf seine **Dawn of War**-Philosophie zurück: Die Schlachten sollen rasant und knallig sein. Der Basisbau ist daher simpel: Die Alliierten errichten nur sechs Hauptgebäude, in denen sie Soldaten und Fahrzeuge kaufen sowie Upgrades erforschen. Zudem dürfen sie beliebig viele Häuser zu Kasernen umbauen, wo sie Infanterie-Gruppen (je



Auf **deutscher Seite** spielen Sie nur im Skirmish- oder Multiplayer-Modus, taktisch unterscheiden sich die Parteien allerdings nicht.

ein bis sechs Mann) anheuern oder nach Verlusten wieder auf Sollstärke bringen.

Die drei Ressourcen Treibstoff, Munition und Arbeitskraft bekommen Sie im Verlauf der Gefechte fast automatisch: Wie in **Dawn of War** fließen die Rohstoffe stetig auf Ihr Konto, wenn Sie entsprechende Kontrollpunkte erobern. Das bringt Dynamik: Sie müssen ständig ins gegnerische Territorium vorstoßen und dort Punkte angreifen, zugleich aber auch die eigenen Stellungen verteidigen. Aufgrund des niedrigen Einheitenlimits ist das knifflig – alle Punkte gleichzeitig können Sie

nicht sichern. Daher klagt Ihnen die kluge KI öfter mal einen unbewachten Punkt, die Frontlinie verschiebt sich häufig.

Bombenstimmung

Klingt Ihnen »Die Frontlinie verschiebt sich« zu trocken? Keine Angst, denn hier kommt die größte Stärke von **Company of Heroes** zum Tragen: Die Gefechte sind schlichtweg spektakulär! Bei Artillereschlägen etwa schießen Dreckfontänen in die Luft, dank Physik regnet es Trümmer, vor dem Explosionskrach hören Sie die Geschosse durch die Luft pfeifen. Die Kamera dürfen Sie frei zoomen



Zwischen den Missionen gibt es immer wieder stimmungsvolle **Story-Sequenzen** in der Spielgrafik.



Detail-Wahnsinn: Die beiden Soldaten halten sich beim Schuss aus dem Mörser sogar die Ohren zu.

TANZ DER PANZER



Das dauert: **Zwei Tanks** stehen sich gegenüber und beißen sich an ihren Panzerungen die Zähne aus.

Wir versuchen, uns hinter den Gegner zu setzen, wo seine **verwundbare Stelle** ist, er weicht aus.

Endlich, wir haben ihn ausgebremst. Jetzt reichen drei **Volltreffer**, um den Tank zu zerlegen.



Schlappe für die Deutschen: **Alliierte Panzer** haben das Hauptquartier erreicht und schleifen es mit Flammenwerfern. Aber noch halten die Achsenmächte im Osten einen Kontrollpunkt.

und drehen, in der Nahansicht können Sie den fein animierten Soldaten regelrecht über die Schulter schauen. Elite-Ranger etwa werfen sich bäuchlings in Bombenkrater, um aus der Deckung zu feuern. An Panzern erkennen Sie jede Luke, jedes Rad, jede eingedellte Stahlplatte – denn die Vehikel sind genau wie die Infanteristen hochdetailliert. Häuserblocks dürfen Sie Wand für Wand zerlegen, per Artillerie einebnen oder mit Flammenwerfern abfackeln.

Gemeinsam mit den tollen Waffensounds und der Physik fesselt diese überzeichnete Darstellung ungemein.

Deckung dank Physik

Hinter der packenden Inszenierung steckt zudem ein taktisch forderndes Spiel, in dem Sie ohne Überlegung nicht weit kommen. Fußsoldaten etwa suchen intelligent Deckung hinter Mauern oder in Kratern – aber nur, wenn Sie Ihnen eine passende Position zuweisen. Dabei hilft der Mauszeiger, der mittels Icon die Qualität der Deckung von rot (gefährdet) bis grün (Nichts wie hin!) angibt. Zudem zeigen Punkte, wie sich die Jungs in der Deckung verteilen werden. So kann es passieren, dass nicht alle Kämpfer im Bombenkrater Platz finden. Dann sollten Sie den übrigen Soldaten eine neue Position zuweisen. Oder einen neuen Krater ins Gelände sprengen. Denn die Physikeffekte sind spiele-

risch sinnvoll; zum Beispiel können Sie mit einem Panzer einen Torbogen kaputt rammen, damit sich ein MG-Trupp hinter den Trümmern verschanzen kann. Alternativ schicken Sie die Soldaten in Häuser,

wo sie aus den Fenstern feuern – falls kein feindlicher Tank anrollt und die Wände sprengt.

Tanz der Panzer

Apropos Panzer: Die Kolosse sind mächtig, aber nicht über-



Mit unserem **Maschinengewehr** haben wir den Motor des Panzerwagens in Brand geschossen.



Vorrücken bei Nacht: Aus der Deckung nimmt unser Team die Deutschen unter Beschuss.

MARKUS SCHWERDEL markus@gamestar.de

Dass ich eigentlich keine Weltkriegs-Schlachten mehr spielen mag, habe ich nun wirklich schon oft genug geschrieben. Aber Company of Heroes lässt meine Entschlossenheit wanken, denn die Gefechte sind einfach zu mitreißend. Vor allem die Multiplayer-Duelle haben es mir angetan: Kaum glaube ich, den Sieg gegen Michael in der Tasche zu haben, erobert der mit seinem letzten Truppenhäufchen einen unbewachten Kontrollpunkt zurück und ist plötzlich wieder im Spiel – grandios!

Ständig muss ich an allen Ecken der Karte gleichzeitig sein, um die Übersicht zu bewahren. Und obendrein sollen meine Fabriken stetig Nachschub ausspucken, den ich natürlich auch erst mal in Auftrag geben muss. Bei der Hektik vergesse ich regelmäßig, meine Talente auszubauen. Dumm von mir, denn diese Spezialfertigkeiten sehen meist nicht nur klasse aus, sondern räumen zudem gehörig unter den Gegnern auf.



»Schlachtenglück«

mächtig. Denn ihre Panzerung ist hinten dünner als vorne, schon ein einziger Treffer in den Rücken kann schweren Schaden anrichten. Also sollten Sie versuchen, Kettenfahrzeuge auszumanövrieren und zu flankieren. Das artet meist in Mikromanagement aus, etwa wenn sich zwei Panzer sekundenlang umkreisen. Ein Rückwärtsgang-Befehl à la **Panzer** fehlt allerdings; Sie müssen Ihre Fahrzeuge in Mini-Schritten bewegen, wenn sie rückwärts rollen sollen. Dafür gibt's in den Kämpfen eindeutiges visuelles Feedback: Von der Frontpanzerung prallen Geschosse harmlos ab, bei Rückentreffern wirbeln die Panzerplatten. Zudem können Sie den Motor oder das Geschütz des Panzers zerstören.



Der **Kontrollpunkt** unten ist hart umkämpft, der **Panzerwagen** der Alliierten behält jedoch die Oberhand.

Das klappt auch mit Bazooka-Teams, die Stahlkolossen im Häuserkampf schwer zusetzen. Die Panzerabwehr-Geschütze schließlich laden zwar langsam nach, machen aber kurzen Prozess mit Kettenfahrzeugen. Blöd aber, dass sich die KI sinnloserweise ab und zu nicht gegen Pak-Beschuss wehrt.

Ihr seid alle wichtig!

Für noch mehr taktischen Tiefgang sorgt die gute Einheitenbalance: Jeder Truppentyp ist nützlich, auch bei der Infanterie. Ingenieure etwa reparieren Fahrzeuge und verlegen Minen, Sandsäcke (als Deckung) oder

Stacheldraht. MG-Teams sichern Engpässe, Mörsertrupps zermürben Gegner, Flammpanzer räuchern besetzte Häuser aus. Fast jede Einheit hat zudem sinnvolle Spezialtalente: Solda-

ten werfen Granaten, Sherman-Tanks hüllen sich zum Schutz in eine Nebelwand. Der Einsatz der Fähigkeiten kostet Rohstoffe; nach Gebrauch müssen sie sich zudem wieder aufla- ➤➤

TECHNIK-CHECK

TECHNIK-TIPPS

- Benutzen Sie zunächst die Automatik um die Grafikoptionen an Ihr System anzupassen. Falls Ihr PC dann noch Reserven hat, erhöhen Sie einzelne Einstellungen schrittweise per Hand.
- Stellen Sie mit 512 MB Video-RAM die Texturen auf »Ultra«.

➤ Schalten Sie bei schlechter Performance schrittweise als erstes die Schatten zurück.

CHECKLISTE

- 4,0 GByte Speicherplatz
- 2,0 GHz Prozessor
- 512 MByte RAM
- DirectX-8-Karte
- DirectX 9.0c

FK

SO LÄUFT COMPANY OF HEROES AUF IHREM PC

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

| | | | | | | | | | | |
|-------------|--------------|-------------|---------|----------|----------|----------|------------|-----------|----------|----------|
| Grafikkarte | 1 | Radeon 9xxx | 9250 | 9600 Pro | 9800 XT | | | | | |
| | | Geforce 6 | 6200 | | 6600 GT | 6800 GS | 6800 Ultra | | | |
| | | Radeon X100 | X300 | X600 Pro | X700 Pro | X800 XL | X850 XT | | | |
| | | 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 | | |
| Prozessor | 2 | 2 | 3 | 4 | | | | | | |
| | | 3,8 GHz | | | | | | | | |
| | | Pentium 4 | 2,0 GHz | 2,4 GHz | 3,0 GHz | | | | | |
| | | Athlon 64 | | | | 3200+ | 3500+ | 4000+ | FX-57 | |
| | | Pentium D | | | | 915 | 950 | | 965 XE | |
| | Athlon 64 X2 | | | | | | | | | |
| | Core 2 Duo | | | | | | | E6300 | E6600 | X6800 |
| 3 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | |
| | | 128 | 256 | 512 | 768 | 1.024 | 1.536 | 2.048 | 3.072 | |

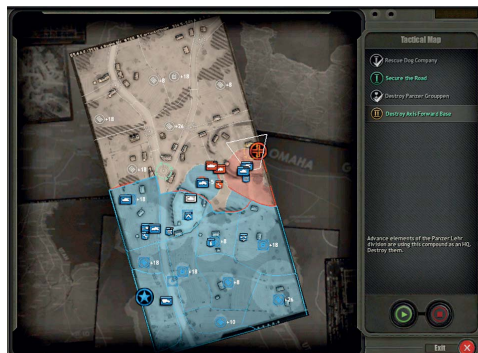
| | | | | | |
|---------|---|---------------------|--|--|--|
| Legende | 4 | technisch unmöglich | läuft so flüssig: 1024x768, Niedrig: Texturen, Terrain, Effekte, Physik, Reflexionen, Modellqualität | läuft so flüssig: 1280x1024, Mittel: Texturen, Terrain, Effekte, Physik, Reflexionen, Modellqualität | läuft so flüssig: 1280x1024, maximale Details Ab Geforce 7900 GT/Radeon X1900 XT: 4x Kantenglättung, 8x anisotrope Filterung |
| | | ruckelt stark | Aus: Schatten, Post Processing | Niedrig: Schatten | |



Der **Feuersturm** ist eine Spezialfertigkeit und erledigt Feinde im Umkreis.



Per Fallschirm landen unsere Männer in einer Fabrik.



Die Übersichtskarte zeigt Kontroll- und Ressourcenpunkte.



Nur noch ein letzter deutscher Kontrollpunkt ist auf dem Hügel übrig, doch unser Raketenwerfer unten stürmt auch den.

den. Dennoch entscheiden Spezialangriffe oft die Schlachten.

Durch erledigte Gegner gewinnen die Panzer und Soldaten Erfahrung und steigen bis zu dreimal im Rang auf, was ihre Kampfkraft erhöht. Zugleich sammeln Sie als Befehlshaber auch selbst Erfahrungspunkte, mit denen Sie ähnlich wie in **C&C Generäle** Spezialfähigkeiten freischalten. Hierzu wählen Sie zunächst einen von drei Talentbäumen, bei den Alliierten etwa sind das Infanterie, Panzer und Luftwaffe. Wer sich für die

Flieger entscheidet, darf unter anderem Fallschirmjäger abwerfen; Panzer-Kommandeure rufen mächtige Sherman-Raketenwerfer aufs Feld. Die Talentwahl eröffnet daher noch mehr taktische Möglichkeiten.

Feldzug ohne Biss

Auch in den Einsätzen der Kampagne dürfen Sie diese Talente freischalten, was für Wiederholungsspiele sorgt: Jede gewonnene Mission können Sie erneut angehen, um andere Fähigkeiten und Taktiken auszuprobieren.

Sonst ist der Einzelspieleranteil jedoch eher solide als überraschend – und leistet sich sogar Schwächen. Zwar erzählen filmreife inszenierte Zwischensequenzen in Spielgrafik die Geschichte der Able-Kompanie, doch in den Schlachten selbst fehlen Identifikationsfiguren. Das kostet Stimmung, bei der Handlung von **Dawn of War** hat sich Relic mehr Mühe gegeben. Zudem schwankt der Anspruch der Kampagne, besonders die letzten beiden Missionen sind zu simpel. Und auf

dem normalen Schwierigkeitsgrad gewinnen erfahrene Spieler recht leicht, sie sollten gleich auf einer der beiden höheren Stufen einsteigen. Ebenfalls schwach: In vielen Missionen gibt's zwar Nebenziele, doch wer die erfüllt, verdient nur spielerisch sinnlose Orden. Die Kampagne verschenkt also viele Chancen – hat aber auch Höhepunkte: So kehren Sie zweimal auf bereits besuchte Schlachtfelder zurück und kämpfen sich mit Ihren überlebenden Truppen durch verwüs-

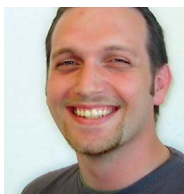
LESER-TEST: COMPANY OF HEROES

Drei Leser spielten in der GameStar-Redaktion ausführlich Company of Heroes. Hier ihre Meinungen:

Weltkrieg meets Warhammer

Das finde ich gut: Das Einheiten-Management in der Einzelspieler-Kampagne ist übersichtlich und benutzerfreundlich. Das Grundkonzept von Dawn of War – das Erobern von Ressourcenpunkten – erkennt man deutlich wieder. Wer Dawn of War kennt, wird sich bei Company of Heroes schnell zurechtfinden. Außerdem schaffen es die Missionen, Atmosphäre zu erzeugen und eine Geschichte zu erzählen.

Das finde ich weniger gut: Im Skirmish-Modus gerät man aufgrund der relativ starken KI schnell unter Druck und verliert zudem auf unbekannteren Karten leicht die Übersicht. Hier gilt es, Geduld und Lernfähigkeit zu zeigen, wenn man sich an die Taktik der KI gewöhnen will und anfangs mit Niederlagen leben kann. Ganz klar: Die extrem dynamischen Multiplayer-Matches sind eher was für Profis.

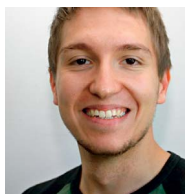


Markus Böhm, 26, Student

Action und Taktik

Das finde ich gut: Die detaillierte Grafik mit ihren tollen Landschaften und lebensechten Animationen ist alleine schon einen Kauf wert. Man fühlt richtig mit seinen Soldaten mit, wenn sie verwundet werden. Zum Glück gibt es die Möglichkeit, die Männer durch geschicktes Nutzen der Deckung zu schützen – dem übersichtlichen Interface und der taktischen Tiefe sei Dank. Generell ergänzen sich Action und Taktik in Company of Heroes nahezu perfekt und sorgen zusammen für jede Menge Spielspaß.

Das finde ich nicht so gut: Eigentlich habe ich gar nicht viel zu mäkeln, für mich ist Company of Heroes nahe an der Perfektion. Lediglich an den Ladezeiten sollte Relic per Patch noch arbeiten, denn die sind momentan noch viel zu lang und unterbrechen dadurch den Spielfluss unangenehm – das kostet Atmosphäre.



Rene Honcak, 21, Fachinformatiker

Kein Weltkriegs-Einheitsbrei

Das finde ich gut: Das Spiel fängt die D-Day Atmosphäre perfekt ein. Die Missionen sind sehr einsteigerfreundlich, die Erfahrungspunkte motivieren dazu, auch wirklich auf die eigenen Männer aufzupassen. Mit dem Ressourcen-System erbt Company of Heroes die Stärke von Dawn of War: actionreiche Schlachten.

Das finde ich nicht so gut: Meine erfahrenen Truppen kann ich leider nicht in die nächste Mission mitnehmen, sodass mir meine Leute nicht so ans Herz wachsen, wie ich mir das wünschen würde. Außerdem tauchen die Kl-Kämpfer auf der Karte immer wieder an festen Punkten auf. Das führt schlimmstenfalls dazu, dass die Männer inmitten einer Feindeshorde materialisieren und dann unter schwerer Feuer zu ihrer Stellung laufen müssen. Das hätte Relic wirklich besser lösen können.



Stephan Kalhöfer, 25, Jurist



Ein **Flammenwerfer-Soldat** im Haus hütet den Munitions-Kontrollpunkt.



Jede Partei hat drei solcher **Talentbäume**, hier einer der Deutschen.

tete Landschaften. Besonders fesselnd ist **Company of Heroes**, wenn Sie Minuten lang die Stellung halten sollen. Zwar sind einige KI-Skripts unflexibel, zum Beispiel schicken die Feinde dauernd ein Mörserteam zum gleichen Punkt. Doch Ihre Gegner finden andererseits immer einen Weg, Sie zu überraschen und Ihnen in die Flanke zu fallen.

Weltkrieg im Netz

Wer auch mal mit den Deutschen in die Schlacht ziehen möchte, kann in Skirmish-Partien gegen schon fast unfair starke KI-Feinde kämpfen. Auf 15 Karten für bis zu acht Spieler füllen Sie freie Slots mit KI-Gegnern in vier Schwierigkeitsstufen. Umgewöhnen müssen Sie sich beim Rollentausch nicht, die Deutschen spielen sich fast wie die Alliierten – mit Ausnahme der Generals-Talentbäume. So können sich die Achsenmächte dank ihrer Verteidi-

gungs-Doktrin effektiver verschancen. Dafür werden sie jedoch nur wenig Zeit haben, denn die Multiplayer-Partien sind durch die ständige Gier nach Siegpunkten extrem flott.

Siegpunkte? Ja, wie in **Battlefield 2** hat jede Partei ein Ticketkonto, das sich leert, wenn sie weniger Punkte hält als der Gegner. Wer keine Tickets mehr hat, verliert. Die Gefechte wogen daher dauernd hin und her, weil die Gegner unbewachte Punkte erobern. Der taktische Anspruch ist hoch – obwohl **Dawn of War** mit vier Völkern und deutlich mehr Karten mehr Abwechslung bietet. **Company of Heroes** fesselt dennoch durch seine Intensität. Das wird sicher auch auf die nächste Episode zutreffen – oje, jetzt haben wir Relic doch Häppchen-Denke unterstellt. Aber von der Normandie nach Berlin ist es ja auch noch ein weiter Weg. **GR**

> www.gamestar.de QUICKLINK: 2848

COMPANY OF HEROES ECHTZEIT-TAKTIK

ENTWICKLER Relic (Dawn of War: Winter Assault, GS 10/05: 85 Punkte)
 PUBLISHER THQ TERMIN (D) 29.9.2006
 SPRACHE Englisch, Deutsch in Vorbereitung CA. PREIS 45 Euro
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 22 S. Handbuch USK ab 16 Jahre

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 15 Stunden

GENRE: STRATEGIE

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

ANSPRUCH

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

HILFEN Vier Schwierigkeitsgrade, Tutorial
 SPEICHERSYSTEM Freies Speichern

TECHNIK

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

PROFITIERT VON EAX, Dual-Core-Prozessoren
 BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Securom
 TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch (8), Punkte halten (8)
 SPIELTYPEN Netzwerk, Internet SERVERSUCHE Intern
 DEDICATED SERVER Nein MULTIPLAYER-SPASS 60 Stunden
 FAZIT Wenige Modi und Karten, die Schlachten unterhalten dennoch prächtig.

BEWERTUNG

| | | |
|----------------|---|-------|
| GRAFIK | + detaillierte Soldaten, Gebäude und Vehikel + spektakuläre Explosionen + schöne Animationen + handgebaute Landschaften | 10/10 |
| SOUND | + knackige Kampfeffekte + orchestraler Soundtrack + Soldaten kommentieren ihre Umgebung + erstklassiger Surroundsound | 10/10 |
| BALANCE | + vorbildliche Einheitenbalance, alle Truppen sind nützlich + vier Schwierigkeitsgrade - Anspruch der Kampagne schwankt | 8/10 |
| ATMOSPHÄRE | + spektakuläre und temporeiche Bombast-Schlachten, die stets aufs Neue unterhalten + sehenswerte, sinnvolle Physikeffekte | 10/10 |
| BEDIENUNG | + nützliche Armeeübersicht + Missionen anwählbar - kein Rückfahr-Befehl - Kamera zoomt nicht weit heraus | 8/10 |
| UMFANG | + 15 teils umfangreiche Einsätze + spaßige Multiplayer-Modi - Kampagne im Konkurrenzvergleich recht kurz | 8/10 |
| MISSIONSDESIGN | + Wiederspielwert dank Talentwahl + verknüpfte Einsätze - sekundäre Ziele nur Beiwerk - oft gleiche Aufgaben | 7/10 |
| KI | + Feinde flankieren Ihre Armee + Infanterie sucht Deckung - Gegner wehren sich teils nicht - unflexible Skripte | 9/10 |
| EINHEITEN | + Infanterie kein Kanonenfutter + Dreifach-Talentbaum bringt Tiefgang + zahllose taktische Möglichkeiten | 10/10 |
| KAMPAGNE | + filmreif erzählte... - aber dünne Geschichte + Helden tauchen nur in Zwischensequenzen auf | 7/10 |

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

FAZIT: INTENSIVES, SCHNELLES WELTKRIEGS-SPEKTAKEL.



MICHAEL GRAF micha@gamestar.de

Ich fordere, dass im Wörterbuch hinter dem Begriff »Spektakel« ein Bild von Company of Heroes abgedruckt wird. Denn Relics Weltkriegs-Hit hat sich dieses Prädikat verdient: Die Schlachten sind so intensiv, so flott, so fesselnd, dass sie stets aufs Neue motivieren. Das liegt nicht nur der Präsentation, sondern auch an der guten KI. Die hat zwar auch Macken, nutzt aber oft schlaue Schwachstellen in meiner Verteidigung aus. So wogen die Gefechte stets hin und her, Verschnaufpausen sind rar. Klar, das führt schnell zu Hektik, doch der hohe Staunfaktor entschädigt dafür locker. Schade aber, dass die Kampagne recht kurz und die Story belanglos ist. Die Einsätze hätten zudem mehr Ziele und Skriptereignisse vertragen können – beim Missionsdesign liegt deshalb Stormregions Panzers-Reihe klar vorn. Dafür geht bei Company of Heroes neben der 1A-Atmosphäre auch der taktische Anspruch in Ordnung, dank guter Einheitenbalance und spielerisch sinnvoller Physik (endlich!). Diese Stärken kommen auch im Mehrspieler-Modus zum Tragen, obwohl ich mir mehr Karten und Varianten gewünscht hätte. Wer die Fehler der Kampagne verschmerzen kann und Action-Strategie mag, darf dieses Weltkriegs-Spektakel aber nicht verpassen.

»Siegen und staunen«

AB-16/18-DVD: Video-Special

TIPPS-TEIL: Taktiken

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK 2842

Geliebter Imperator

CAESAR 4

Werkeln wie früher: Alte Fans von Pharao und Caesar 3 fühlen sich im antiken Rom genauso wohl wie Aufbau-Einsteiger.



Kanalisation, Hallenbad, Rechtssystem – ohne die alten Römer müssten wir auf eine Menge Annehmlichkeiten des modernen Lebens verzichten. Fehlen würden uns sicher auch hervorragende Spiele wie

Rome oder **Caesar 3**, in denen das römische Weltreich im Mittelpunkt steht. Während die ersten Teile der **Caesar**-Reihe von den mittlerweile in alle Winde zerstreuten Impressions Studios entwickelt wurden, stammt **Caesar 4** nun von Tilted Mill. Die haben sich mit der Pharao-Neuaufgabe **Kinder des Nils** (GameStar 02/2005, 59) nicht gerade mit Ruhm bekleckert, wollen aber mit ihrem

neuen Römerspiel alles besser machen. Und tatsächlich: Durch die gewiefte Kombination alter Aufbautugenden mit neuen Kniffen ist **Caesar 4** einer der besten Genre-Vertreter geworden.

Hemden im Wind

Vor zwei Monaten haben wir uns noch über die schmucklose Optik von **Civ City Rom** beschwert, jetzt zeigt **Caesar 4**, wie es richtig geht: Die teils riesigen 3D-Städte strotzen vor Details, es wuselt wie in einer echten antiken Siedlung. Das sieht nicht nur hübsch aus, sondern hilft Ihnen zudem beim Analysieren der Lage: Ein Springbrunnen plätschert munter vor sich hin? Alles in Ordnung, dann liegt er im Einzugsbereich eines Wasserreser-

voirs. Die Arbeiter in den Textilfabriken lassen Drachen aus alten Tuniken steigen? Sorgen Sie lieber schnell für Wollnachschub! Und wie gewohnt zeigen Warenstapel vor Gebäuden und in Lagern, wie es um die Güterversorgung bestellt ist.

Zu diesen eher zweckmäßigen grafischen Details kommen etliche Mätzchen, die einfach nur für Atmosphäre sorgen. Zum Beispiel geht regelmäßig die Sonne unter, taucht die Stadt in warme Farben und lässt realistische Schatten tanzen. In Gewässern spiegeln sich dekorativ Schiffe und Gebäude. Das gilt aber nur für fixe PCs. Auf älteren Rechnern müssen Sie **Caesar 4** mit unzähligen Einstellungen optisch bremsen.

Drei-Klassen-Gesellschaft

Wer jemals einen Titel wie **Pharao** oder **Caesar 3** gespielt hat, kennt auch das Spielprinzip von **Caesar 4**. Für alle anderen: Als Statthalter Roms errichten Sie in fernen Provinzen Städte. Dazu legen Sie Straßen (etwas fummelig), bestimmen Wohngebiete und sorgen mit Feldern, Märkten, Schulen, Ärzten, Brunnen oder Theatern für die nötige Infrastruktur. Das Problem ist dabei die Balance zwischen Bevölkerungsgröße und der Leistungsfähigkeit der Stadt. Was nützen volle Mietskasernen, wenn Sie die Bürger nicht ernähren können? Umgekehrt sind Felder nichts wert, wenn die Arbeitskräfte dafür fehlen.

Dazu kommt in **Caesar 4** eine Besonderheit: Niedrige Arbeiten in der Landwirtschaft und in Fabriken erledigen Plebejer, die kaum Ansprüche stellen und in unansehnlichen Wohnblöcken, so genannten Insulas, hausen. Ärzte, Architekten oder Lehrer dagegen rekrutieren sich aus den Reihen der Equites. Diese Mittelschicht will hübsche Gebäude in besseren Vierteln der Stadt, die Sie tunlichst weitab der Industriebezirke anlegen sollten. Die dritte Schicht stellen schließlich die Patrizier. Die arbeiten überhaupt nicht und wohnen in prunkvollen Villen, zahlen aber dafür gehörig Besitzsteuern – sofern Sie einen Eintreiber engagieren.

Marsch zum Markt

In den alten Impressions-Titeln funktionierte die Infrastruktur so: Ein Arzt, Händler oder Priester patrouillierte von seinem Arbeitsplatz aus durch die Wohngebiete und versorgte –

FACTS

- Kampagnen
- 6 Szenarios
- 100 Gebäude
- 25 Güter
- 10 Industriezweige



Das Theater im Vordergrund bespaßt die Bürger aus Villen (links) und Mietskasernen (Mitte) gleichermaßen. (1600x1200)



Das **Badehaus** im Vordergrund grenzt Wohngebiete von den unansehnlichen Feldern im Hintergrund ab.



Ein so genanntes **Overlay** zeigt besonders unbeliebte Stadtgebiete, Grund ist die Schwerindustrie dort.



Die **Stadtmauer** erhöht das Sicherheitsgefühl der Bürger und damit das Ansehen des Statthalters.

sofern er nicht an einer Ecke falsch abbog – die Bürger. Um eine gleichmäßige Versorgung zu garantieren, mussten Sie als Spieler deshalb oft unschöne Rasterstädte konstruieren, in denen sich die Amtsträger ja nicht verlaufen konnten. Ganz anders in **Caesar 4**, denn jetzt machen sich die Bürger selber auf den Weg ins Badehaus oder zum Markt, wenn sie ein Bedürfnis haben. Das macht Sie als Bürgermeister wesentlich freier in der Stadtplanung, wenngleich die Wege nach wie vor nicht zu weit sein sollten. Denn sonst sind die Untertanen zu lange unterwegs (schadet der Produktivität) oder verweigern den Marsch gleich ganz. Dann gilt das Bedürfnis als nicht erfüllt, und die Leute ver-

zichten auf einen weiteren Ausbau ihrer Behausungen.

Senat der Nervensägen

Eine ideale Kommune versorgt sich komplett selbst. Also legen Sie auf fruchtbarer Erde (auf manchen Karten sehr knapp) Felder und Weiden an, die von Farmen aus bewirtschaftet werden. Holzfäller, Minenarbeiter und Lehmsammler sorgen für Rohstoffe. Die liefern sie an Fabriken, wo daraus Möbel, Klamotten oder Waffen entstehen. Sämtliche Güter stehen am Markt zum Verkauf und bringen Umsatzsteuer in den Stadtsäckel. Klingt simpel, ist in der Praxis jedoch ganz schön komplex. Es gilt zum Beispiel, die richtige Balance zwischen Zulieferern, Fabriken und Verbrauchern zu finden, damit

nichts auf Halde liegt. Und natürlich wollen alle Arbeiter Lohn, der allein durch Steuermittel kaum zu bezahlen ist. Ein Glück, dass Ihnen Handelspartner im ganzen römischen Reich Güter abnehmen und ihrerseits Material liefern, das es in der aktuellen Provinz nicht gibt.

Doof: Diplomatische Beziehungen zwischen den Städten

wie noch in **Pharao** gibt es in **Caesar 4** nicht mehr. Lediglich der Senat in Rom verlangt hin und wieder Warenlieferungen und beurteilt Ihre Leistungen. Schlaue Statthalter stellen den Debattierclub mit regelmäßigen Geschenken ruhig und achten darauf, dass das eigene Gehalt sowie die Gouverneursvilla nicht zu protzig ausfallen.

TECHNIK-CHECK

TECHNIK-TIPPS

- Deaktivierte Schatten bringen einen enormen Leistungssprung.
- Ohne die Effekte »Specular« und »Bloom« sieht das Spiel nicht viel schlechter aus, läuft aber knapp 10 Prozent schneller.
- Je weiter Sie in das Geschehen hineinzoomen, umso weniger

Performance braucht **Caesar 4**. Im Extremfall erhöht sich die Framerate um das Doppelte.

CHECKLISTE

- 1,3 GByte Speicherplatz
- 2,4 GHz Prozessor
- 512 MByte RAM
- DirectX-8-Karte
- DirectX 9.0c

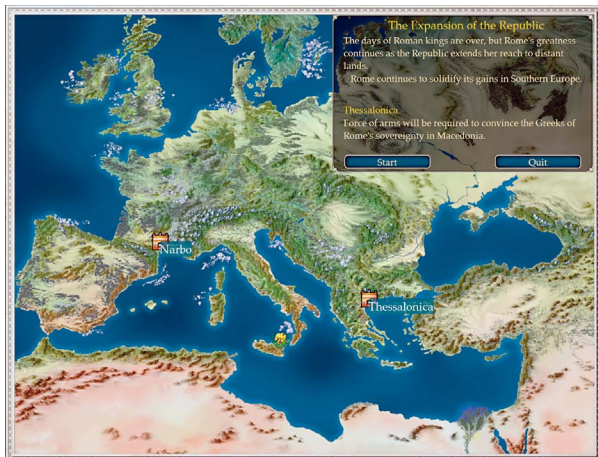
HW

SO LÄUFT CAESAR 4 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.

| Grafikkarte | 1 | | | | 2 | | | | 3 | | | | | |
|----------------|-------------|---------|----------|---------|-----------|---------|---------|---------|------------|-------------|------|----------|----------|---------|
| | 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 |
| Geforce 7 | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | |
| Radeon X1000 | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | |
| Prozessor | 2 | | | | 3 | | | | 4 | | | | | |
| | 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 | | | | | | | E6200 | E6600 | X6800 | | | | | |
| Speicher in MB | 3 | | | | 4 | | | | 5 | | | | | |
| | 128 | | | | 256 | 512 | 768 | 1.024 | | | | 1.536 | 2.048 | 3.072 |

| Legende | 4 | | 5 | | 6 | | 7 | |
|---------|---------------------|---------------|--|---|---|-----------------------------------|---|--|
| | technisch unmöglich | ruckelt stark | läuft so flüssig: 800x600, Niedrige Details, Aus: Schatten | läuft so flüssig: 1024x768, mittlere Details Aus: Specular, Bloom, Schatten | läuft so flüssig: 1280x1024, maximale Details Aus: Schatten | Niedrig: Figure Clipping Distance | | |
| | | | | | | | | |



Auf der **Weltkarte** wählen Sie Militär- oder Wirtschaftsmissionen.



Jupiter ist sauer: Die Blitze des Gottes setzen Häuser in Brand.



Die Berater stehen Ihnen mit Auswertungen und Tipps zur Seite.

Schlaue Onkels

Der Statthalter-Job hört sich nach verdammte viel Arbeit an? Stimmt, deshalb stehen Ihnen für alle wichtigen Fachgebiete (Nahrungsversorgung, Bildung, Religion etc.) Berater zur Seite. Die Herren analysieren die Lage, weisen auf Missstände hin und liefern kleine Lösungsvorschläge, die Sie in entsprechenden Menüs oft sofort umsetzen können. Der wichtigste Mann im Beratergremium ist der Arbeitsaufseher, den wir in **Civ City Rom** so schmerzlich vermisst haben. Bei ihm schichten Sie

zum Beispiel alle Plebejer in die Landwirtschaft um, wenn das Essen knapp ist. Oder Sie schicken Schafhirten nach Hause, weil sich in den Lagern schon die Wolle stapelt. Dank der Berater können Sie immer auf alle Aspekte der Stadt Einfluss nehmen, das unguete Gefühl der Ohnmacht wie in **Civ City Rom** kommt gar nicht erst auf.

Die Barbaren kommen!

In den beiden schwereren der drei Kampagnen dürfen Sie immer wieder zwischen Wirtschafts- und Militärmissionen wählen. Bei ersteren reicht es oft, eine bestimmte Bevölkerungszahl zu erreichen oder den Senat zufriedenzustellen. In letzteren müssen Sie dagegen Bedrohungen – meist Barbaren – militärisch zurückschlagen. Dazu errichten Sie Stadtmauern und Kasernen. Die mit Legionären zu füllen ist nicht leicht, denn die dazugehörigen Waffen müssen Sie langwierig aus Eisen und Holz basteln. Dafür fallen die eigentlichen Gefechte recht simpel aus, Sie schicken Ihre



In den Wohnhäusern der mittleren Stufe leben bis zu 80 Equites, die im gehobenen Dienst arbeiten.

MARKUS SCHWERDTL

markus@gamestar.de

Ich geb's ja zu: Die alten Impressions-Spiele wie Pharoa haben einen Ehrenplatz auf meiner Festplatte. Bis jetzt, denn mit Caesar 4 ist der Sprung in die 3D-Neuzeit so gut gelungen, dass die Ägypter endlich in Ruhestand gehen können. Bis auf kleine Klick-Ungenauigkeiten bei Straßen- und Aqüduktbau klappt die Bedienung perfekt, ich habe meine Siedlungen immer im Griff. Dazu trägt auch die für ein Aufbauspiel ebenso wunderhübsche wie übersichtliche Grafik bei, bei der sogar manche Kollegen aus der Action-Abteilung gestaunt haben.

Zu Mäkeln gibt es natürlich trotzdem was: Zum einen bieten die Kampagnen auf Dauer zu wenig Abwechslung, die Ziele sind immer gleich. Außerdem vermisse ich tiefere diplomatische Möglichkeiten. So ein Statthalter hatte doch politisch sicher mehr zu tun, als einfach nur alle zwei Monate dem Senat Geschenke zu schicken. Aber das sind nur Kleinigkeiten, die Sie nicht davon abhalten sollten, diese Aufbauperle zu spielen.

»Ich bin der Imperator«



Leute einfach per Mausclick zum Gegner, der nur selten nennenswerten Widerstand leistet. Wahrscheinlich erkennen in

Caesar 4 sogar die wilden Barbaren, dass die Römer einfach ein überlegenes Volk waren.

MS
WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2834

CAESAR 4 AUFBAUSPIEL

ENTWICKLER Tilted Mill (Kinder des Nils, GS 02/2005: 59 Punkte)
 PUBLISHER Vivendi
 SPRACHE Englisch, Deutsch in Vorbereitung
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 2 CDs, 24 S. Handbuch

TERMIN (D) 6.10.2006
 CA. PREIS 40 Euro
 USK ohne Beschränkung

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 50 Stunden

GENRE: STRATEGIE

IRGENDWANN HAT MAN ALLES GESEHEN.

SPASS: EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

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

ANSPRUCH

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

EINSTIEG leicht / schwierig
 SPIELMECHANIK einfach / komplex
 SPIELTEMPO langsam / schnell

HILFEN Tutorial-Kampagne, Hilfetexte, Berater, Lexikon
 SPEICHERSYSTEM Freies Speichern

TECHNIK

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

PROFIERT VON -
 BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHSCHUTZ Securom
 TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

BEWERTUNG

| | | |
|------------|---|-------|
| GRAFIK | + extrem detaillierte Gebäude + unterschiedliche Landschaften + hübsche Tageszeitenwechsel - auf Dauer fehlt Abwechslung | 8/10 |
| SOUND | + unaufdringliche, nie eintönige Musik + passende Hintergrundgeräusche + Bürgerkommentare... - ...wiederholen sich | 8/10 |
| BALANCE | + leichter Einstieg durch sehr gutes Tutorial + sanft steigender Schwierigkeitsgrad + Berater + Sackgassen möglich | 9/10 |
| ATMOSPHÄRE | + sehr lebendige Stadt mit vielen Bürgern + Statthalter-Gefühl durch Berater und Weltkarte - keine echten Bedrohungen | 9/10 |
| BEDIENUNG | + klare Menüs + Tastenkürzel für wichtige Funktionen - Straßen- und Aqüduktbau manchmal hakelig | 9/10 |
| UMFANG | + drei lange Kampagnen in der ganzen antiken Welt + sechs Szenarios + umfangreicher Editor für eigene Karten | 8/10 |
| MISSIONEN | + zusammenhängende Aufträge, vom Anfänger zu Cäsars Gleichling + unterschiedliche Ziele... - ...auf Dauer doch immer gleich | 7/10 |
| KI | + schlaue Bürger kümmern sich um ihre Bedürfnisse + Berater analysieren die Lage - Feinde greifen immer gleich stumpf an | 8/10 |
| EINHEITEN | + massenhaft Gebäude und Waren + Militär mit unterschiedlichen Waffengattungen... - ...hat nur wenig Bedeutung | 10/10 |
| KAMPAGNE | + motivierender Aufstieg im römischen Reich + Wahlmöglichkeit zwischen Militär- und Wirtschaftsaufträgen | 9/10 |

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

FAZIT: DER KAISER UNTER DEN STÄDTBAU-SIMULATIONEN.



Call of Duty für Strategen

FACES OF WAR

Im inoffiziellen Nachfolger zum Echtzeit-Taktikspiel *Soldiers* rollen Sie erneut mit einem Panzer über das Schlachtfeld.

Sie kennen jeden Granatentrichter in der Normandie und parken einen Tiger-Panzer im Schlaf rückwärts ein? Kein Wunder, schließlich gibt es genug Echtzeit-Strategiespiele, die mit Ihnen in den Zweiten Weltkrieg ziehen. Auch in **Faces of War** erleben Sie historische sowie fiktive Schlachten aus Sicht der Deutschen, Alliierten sowie Russen. Spielerische Abwechslung ergibt sich durch die drei Parteien kaum, nur die Einsatzgebiete sind unterschiedlich. Mit den Alliierten landen Sie – wer hätte das gedacht – an der Küste der Normandie, während die Russen wie in **Rush for Berlin** den Reichstag erobern. Insgesamt gibt es für jede Partei sieben Einsätze plus drei Tutorials. Die Missionen hängen dabei kaum zusammen; ohnehin wird die Geschichte recht lieb-



Für dieses Geschütz empfiehlt sich die **direkte Steuerung**.



Im **Panzer** sind Sie vor gegnerischer Infanterie weitgehend sicher.

los erzählt: Lediglich ein paar kurze Sätze stimmen auf den nächsten Auftrag ein. Erst beim Kameraflug über die Karte kurz vor dem Start kommt etwas Kriegs Atmosphäre auf.

Nobelpreis-Soldaten

Eine Besonderheit von **Faces of War**: Sie befehlen immer nur

eine kleine Gruppe von Soldaten. Da der eigene Trupp nur ein kleiner Teil einer oftmals großen Angriffsarmee ist, kämpft man somit Seite an Seite mit computergesteuerten Männern. Die KI der Kameraden hat was auf dem Kasten, besetzen sie doch geschickt herumstehende MG-Nester oder greifen mit vol-

ler Feuerkraft einen anrollenden Panzer an. Die eigenen Untergebenen verhalten sich ebenfalls sehr selbstständig: Wenn Sie keine Befehle erteilen, gehen die Teammitglieder bei Feindbeschuss in Deckung und schießen ohne zu zögern zurück. Außerdem setzen sie stets die optimale Waffe ein, sofern genügend Munition vorhanden ist. Gegen einen Panzer zücken sie beispielsweise spezielle Granaten. Diese Selbstständigkeit macht **Faces of War** vor allem zu Beginn des Spiels zum Ärgernis für Taktikfüßler – ihnen wird zu viel aus der Hand genommen, weil der Trupp einfach stürmt.

Anders als in den **Panzer**-Spielen verbrauchen auch die Fußsoldaten mit ihren Waffen Munition – über kurz oder lang müssen Sie sich daher um Nachschub kümmern. Den finden Sie, wenn Sie die Körper gefallener Feinde durchsuchen. Dann öffnet sich ein kleines Inventarfenster, in dem Sie relativ umständlich Waffen, Erste-Hilfe-Pakete, Granaten und eben Munition zwischen den Soldaten transferieren können. Klingt gut, doch hemmt die ständige Suche nach neuer Munition sowie das Kramen in den Rucksäcken der Gefallenen (die Zeit läuft auf Wunsch dabei langsamer) den Spielfluss stark.



Die Mission auf der holländischen Halbinsel **Walcheren** gehört zu den umfangreichsten und optisch hübschesten Schlachten.

BENEDIKT PLASS

Ich und meine Kameraden im Kugelhagel – so stelle ich mir ein atmosphärisches Weltkriegsspiel vor! Zwar ist die KI der Teammitglieder so clever, dass die Soldaten vieles von alleine erledigen, dennoch artet Faces of War in späteren Einsätzen fast in Arbeit aus. Das viele Mikromanagement – vor allem das häufige Suchen nach Munition – und die komplizierte Steuerung bremsen den Spielspaß stark. Dafür sind die Missionen an Action und Abwechslungsreichtum kaum zu überbieten. Der Schwierigkeitsgrad ist gegenüber dem Vorgänger Soldiers zwar leicht entschärft, dennoch bleibt Faces of War vor allem ein Spiel für Profis. Nach wie vor einmalig ist die direkte Steuerung der Soldaten. Deshalb (und wegen der Optik) lohnenswert.

»Komplizierte Taktik, viel Atmosphäre«



Viele Klicks, voller Tank

Wie schon der Vorgänger **Soldiers** erfordert **Faces of War** relativ viel Mikromanagement, das durch die teils fummelige Bedienung erschwert wird. In einer zu klein geratenen Menüleiste wählen Sie diverse Angriffsmanöver, etwa den Granateneinsatz oder das Benutzen eines Erste-Hilfe-Pakets. Richtig kompliziert ist die Reparatur eines Panzers ausgefallen: Zunächst müssen Sie mit einem Soldaten aus dem Panzer einen Werkzeugkasten entnehmen, dann auf der Menüleiste das Reparatursymbol suchen und nach getaner Arbeit den Werkzeugkasten wieder im Panzer verstauen. Das ginge auch wesentlich einfacher! Genauso unnötig komplex läuft das Betanken der Fahrzeuge, obwohl bei anderen Spielen für solche Aktionen ein Mausklick ausreicht.

Man könnte fast glauben, die Entwickler von **Faces of War** mit der komplizierten Steuerung eine höhere Spieltiefe und mehr Realismus vorgaukeln.

Direkt in den Kampf

Dass es auch besser geht, zeigt der direkte Steuerungsmodus. In diesem dürfen Sie ihre Soldaten mit den Pfeil- oder WASD-Tasten selbst über die Schlachtfelder bewegen. Interessant ist das vor allem, während die Männer in einem Fahrzeug sitzen. Allein schon die komplett zerstörbare Landschaft macht das Panzerfahren zu einem Heidenspaß, aber auch spielerisch ist die direkte Steuerung durchaus sinnvoll. Von Hand erzielen Sie deutlich bessere Trefferquoten – sei es hinter einem Geschütz oder in einem Panzer – als mit der automatischen Ziel-funktion der Soldaten. In vielen Missionen ist der richtige Einsatz der manuellen Steuerung daher unumgänglich.

Szenen des Krieges

Auch wenn die Missionen innerhalb der Kampagnen lieblos zusammenhängen, strotzen die Einsätze selbst nur so vor Abwechslung und Action. In einem der besten Aufträge müssen Sie etwa auf Seite der Deutschen zunächst die Brücke von Nimwegen mehrere Minuten gegen angreifende Infanteristen, Panzer und sogar Schiffe verteidigen. Anschließend wird die Brücke jedoch in einer spektakulären Sequenz gesprengt, und Sie treten den Rückzug zu einem Versorgungslager an. Der Weg dorthin führt durch einen hübsch angelegten Park;

hinter jedem Busch wartet jedoch ein Gegner. Endlich am Ziel angekommen, erobern Sie schnell das Lager, halten sich die angreifenden Feinde vom Leib und steigen dann in einen besonders starken Panzer, mit dem Sie zum Abschluss des Einsatzes das letzte Kampfboot auf dem Fluss zerstören. Während solcher abwechslungsreichen Missionen fühlt man sich wie in **Call of Duty 2** mitten im Geschehen. Allerdings sind die Auftragsziele oft nur vage beschrieben, mit den hektischen Schlachten wird **Faces of War** deshalb recht schwer – vor allem in den Kampagnen der Alliierten und Russen. Noch kniffliger ist der so genannte Taktik-Modus: Die Gegner schießen noch besser, die eigenen Soldaten halten weniger Treffer aus.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2824



Gefallene Soldaten durchsuchen wir nach Munition.



Panzerfahrten profitieren von der Direktsteuerung.

FACES OF WAR ECHTZEIT-TAKTIK

ENTWICKLER Best Way / 1C Company (Soldiers, GS 08/2004: 84 Prozent)
 PUBLISHER Ubisoft TERMIN (D) 14.9.2006
 SPRACHE Deutsch CA. PREIS 45 Euro
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 20 S. Handbuch USK ab 16 Jahre

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

TECHNIK

| FÜR ÄLTERE PCs | FÜR STANDARD-PCs | FÜR HIGHEND-PCs | 3D-GRAPHIKKARTEN |
|----------------------------|----------------------------|----------------------------|---------------------|
| MINIMUM | STANDARD | OPTIMUM | Radeon 9500 / 9600 |
| 1,5 GHz Intel XP 1600+ AMD | 2,4 GHz Intel XP 2600+ AMD | 3,0 GHz Intel XP 3200+ AMD | Geforce 6600 GT |
| 512 MB RAM | 1,0 GB RAM | 2,0 GB RAM | Radeon X600 / X700 |
| 1,5 GB Festpl. | 1,5 GB Festpl. | 1,5 GB Festpl. | Geforce 9700 / 9800 |
| | | | Geforce 6800 GT |
| | | | Radeon X800 XL |
| | | | Geforce 7600 GT |
| | | | Radeon X850 XT |
| | | | Radeon X1900 XT |
| | | | Geforce 7900 GTX |

PROFIERT VON –
 BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Securom
 TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

► AB-16-DVD: Test-Check

► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK 2815

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

SPIELMODI (SPIELER) Kampfbzonen (8), Hühnerjagd (6), Kampf (8), Coop (4), Frontlinie (6)
 SPIELTYPEN Netzwerk, Internet SERVERSUCHE Gamespy
 DEDICATED SERVER Nein MULTIPLAYER-SPASS 8 Stunden
 FAZIT Mikromanagement bremsiert die Mehrspielerduelle, der Coop-Modus macht Spaß.

BEWERTUNG

| | | |
|---------------|---|------|
| GRAFIK | + viele zerstörbare Objekte + hübsche Effekte, viele Details + Physik-Engine - begrenzter Zoom | 9/10 |
| SOUND | + markerschütternde Soundeffekte und Schreie + atmosphärischer Soundtrack - nur englische Sprachausgabe | 8/10 |
| BALANCE | + Autosaves + umfangreiches Tutorial - anspruchsvoller und stark schwankender Schwierigkeitsgrad - steile Lernkurve | 6/10 |
| ATMOSPHÄRE | + Schlachtfeld-Gefühl + fast alles lässt sich zerstören + Missionen hängen nicht zusammen - lieblose Story voller Klischees | 8/10 |
| BEDIENUNG | + direkter Steuerungsmodus - anwählen der Soldaten knifflig - viel zu viel Mikromanagement mit futzelligen Buttons | 6/10 |
| UMFANG | + große Karten + 24 teils lange Missionen + besonders schwerer Taktik-Modus für Profis - kein Skirmish-Modus | 8/10 |
| MISSIONSDSIGN | + Abwechslung + Action + interessante Einsatzgebiete - Missionsziele nicht immer verständlich - zuweilen unübersichtlich | 9/10 |
| KI | + Kameraden kämpfen weitgehend selbstständig + Gegner greifen geschickt an - Wegfindung - Soldaten bleiben hängen | 8/10 |
| EINHEITEN | + viele Fahrzeuge und Panzer + Munitionsverbrauch - Inventar nervt, anstatt Spieltiefe zu erzeugen - Soldaten austauschbar | 6/10 |
| KAMPAGNE | + Kampagne auch im Coop + drei Parteien (Deutsche, Alliierte, Russen)... - ...fast identisch - zusammenhanglose Missionen | 7/10 |

PREIS/LEISTUNG **GUT** SOLOSPIELZEIT 12 Stunden
 FAZIT: ZU VIEL MIKROMANAGEMENT: NUR FÜR PROFIS.



Kurze Kameraflüge über Kriegsschauplätze wie diesen Dorfplatz sorgen für Atmosphäre.

Meine Werkstatt, mein Karren, meine Frau

DIE GILDE 2

Als spätmittelalterlicher Yuppie verdienen Sie einen Haufen Goldstücke und heiraten sogar.

Für den einen besteht das Lebensglück aus einer dicken Geldbörse, ein anderer will von seinen Mitmenschen geachtet werden. Und ein dritter braucht »nur« eine hübsche Frau. Im Aufbauspiel **Die Gilde 2** versuchen Sie, gleich alle drei Verheißungen des Glücks zu ergattern. Dabei sind neben redlichem Handel auch zwielichtige Mittel recht, von der Bestechung bis zum Mord. Klingt aufregend, doch trotz der Möglichkeitenflut kommt das Spiel nur schwer in Gang.

Sternzeichen: Pfeffersack

Zu Beginn Ihrer Mittelalter-Karriere im Jahr 1400 steht die Charaktererschaffung. Vier Klassen gibt es – Handwerker, Patron, Gelehrter und Schurke – die Ih-

re Berufswahl bestimmen. Patrone können zum Beispiel Bäcker, Brauer oder Bauer werden. Außerdem wählen Sie ein Sternzeichen, das einen Bonus auf einen der zehn Charakterwerte gibt. Widder haben etwa eine bessere Konstitution und deshalb mehr Lebenspunkte. Später bauen Sie mit verdienten Erfahrungspunkten zudem Fertigkeiten wie Feilschen oder Mitarbeitermotivation aus.

Am Anfang von **Die Gilde 2** wählen Sie auch das Spielziel, etwa der reichste Bürger zu werden oder alle Gegner auszubooten. Das war's dann aber auch schon mit der »Hintergrundgeschichte«, eine Solo-Kampagne gibt es ebenso wenig wie richtige Missionen oder gar Unteraufgaben – dadurch



Wer seine Finanzen nicht im Griff hat und ins Minus rutscht, landet schnell im **Schuldturm**.

fehlt **Die Gilde 2** ein wichtiger Motivationsfaktor!

Autohandel im Jahr 1402

Ist der Held perfekt, geht's endlich auf eine der nur acht Karten von **Die Gilde 2**. In einem von zwei oder drei Dörfern (je nach Kartengröße) starten Sie mit einer einfachen Hütte, in der Ihr, wie in einem Echtzeit-Strategie-spiel steuerbare, Held schlafen kann. Zuerst sollten Sie einen Betrieb wie eine Mine, einen Bauernhof oder eine Apotheke

kaufen, um damit Geld zu erwirtschaften. Zu Beginn kümmern Sie sich selbst um Rohstoffbeschaffung, Produktionsaufträge, Gebäude-Upgrades, Personal und Transporte zum Markt. Das nervt schnell, weil die Bedienung dieser Funktionen recht umständlich ist und Sie stets lange (trotz Zeitbeschleunigung) auf fertige Produkte warten, um diese dann per Karren zum Markt zu bugisieren. Zum Glück können Sie ab der zweiten Gebäude-Ausbaustufe auf die Verwaltung-KI zurückgreifen. Die agiert allerdings so effektiv, dass Sie sich gleich gar nicht mehr um die Betriebe sorgen müssen. Außerdem kostet die Automatik Geld, was allerdings später im Spiel kaum mehr ins Gewicht fällt.



Während wir uns den Kauf der **Weberei** rechts überlegen, brennt das Gebäude eines Konkurrenten. Ob **Sabotage** im Spiel war?

PATCH 1.1

Wir haben die Version 1.1 getestet, den entsprechenden Patch finden Sie auf unserer Heft-DVD. Die Verkaufsversion plagen Abstürze sowie zahlreiche Bugs, die den Titel nahezu unspielbar machen. Vor allem aber ist sie durch die übermächtige, schon von Anfang an verfügbare Automatikfunktion viel zu leicht.



Verbrechern droht eine **Gerichtsverhandlung**.



Die Produkte der Gießerei bringt der gelbe Karren zum Markt.



Mit einem leidenschaftlichen Kuss betören wir eine Bürgerin.

Mammon, Minne, Macht

Das anfangs mühsam angehäufte Geld können Sie gut gebrauchen, um sich im Rathaus neue Titel zu kaufen. Wer sich zum Beispiel zum Patrizier aufschwingt, darf ein großes Giebelhaus bauen und in dessen Hinterzimmer Sabotageakte anzetteln. Außerdem können Sie mit dem höheren Rang weitere Betriebe akquirieren und so noch mehr Kohle scheffeln.

Schlaue Bürger denken heute schon an morgen und planen die Erbfolge ihrer Familie. Deshalb sollten Sie auf Brautschau gehen, sobald die Kasse stimmt. Im unhandlichen Dynastie-Menü suchen Sie eine geeignete Kandidatin, um sie per Button zu betören. Wenn Sie der Angeboteten konsequent Komplimente machen und sie reich beschenken, sind Sie in zehn Minuten verheiratet und haben nach weiteren fünf Minuten

den ersten Nachkommen, der später mal Ihr Imperium erbt.

Wer beruflich und familiär alle Schäfchen im Trockenen hat, wagt sich in die Politik. Je nach Stadtgröße können Sie sich für unterschiedliche Ämter bewerben, Ihr hoffentlich guter Ruf und wohl platzierte »Spenden« helfen den Ratsmitgliedern bei der Entscheidung. Was bringt's? Als Landvogt werfen Sie beispielsweise Konkurrenten in den Kerker, als Bürgermeister setzen Sie den Steuersatz fest. Nervig ist allerdings, dass Sie zur Bewerbung immer extra ins Rathaus latschen und bei den Ratssitzungen zugegen sein müssen – deren Termine übersieht man leicht.

Engagierte Schergen

Wer viel Geld und Macht vereint, zieht Neider auf sich. Darum sollten Sie Leibwachen anheuern, die den Helden auf seinen Wegen durch die Stadt be-

schützen und notfalls die kleinen Kampfsequenzen übernehmen. Außerdem können Sie sich mit Schwert und Rüstung eindecken, um Attentätern die Arbeit zu erschweren. Doch Vorsicht: Wer zu viele Angestellte hat, erlebt vielleicht am Quartalsende einen Personal-

MARKUS SCHWERDEL markus@gamestar.de

Ich kann mir schon vorstellen, wie der Auftrag an die Entwickler lautete: »Bastelt ein Aufbauspiel im Mittelalter (kommt immer gut an, sagt das Marketing!) mit folgenden Elementen: Handel, Intrigen, Liebe!« Das hat 4Head auch brav gemacht, aber einen wichtigen Punkt vergessen: Man muss die Elemente auch verknüpfen und einen ständigen Zyklus aus Herausforderung und Belohnung schaffen. Denn sonst kommt kein Spiel, sondern ein Bildschirmschoner heraus. Schade, denn für sich betrachtet funktioniert alles gut und auch die Technik passt. Meine Hoffnungen ruhen jetzt auf späteren Patches, sonst muss ich eben weiter Port Royale 2 spielen.



»Viel Stoff, kein Spiel«

kostenschock! Und im Schuldenturm finden Sie Ihr Lebensglück ganz sicher nicht.

WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2829

DIE GILDE 2 WIRTSCHAFTSSIMULATION

| | |
|-------------|---|
| ENTWICKLER | 4Head (Die Gilde, GS 04/2002: 65 Prozent) |
| PUBLISHER | Jowood |
| SPRACHE | Deutsch |
| AUSSTATTUNG | Papp-Box, 1 DVD, 60 S. Handbuch |
| TERMIN (D) | 15.9.2006 |
| CA. PREIS | 4,5 Euro |
| USK | ab 12 Jahre |



- DVD: Test-Check
- Patch 1.1

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

TECHNIK

| FÜR ÄLTERE PCs | | | FÜR STANDARD-PCS | | | FÜR HIGHEND-PCS | | | 3D-GRAPHIKKARTEN | | |
|----------------------------|---|---|----------------------------|---|---|-----------------------------|---|---|--------------------|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| MINIMUM | | | STANDARD | | | OPTIMUM | | | Radeon 9500 / 9600 | | |
| 2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD | | | 2,6 GHz Intel XP 2400+ AMD | | | 3,0 GHz Intel A64 3500+ AMD | | | Geforce 6600 GT | | |
| 512 MB RAM | | | 1,0 GB RAM | | | 2,0 GB RAM | | | Radeon X600 / X700 | | |
| 1,5 GB Festpl. | | | 1,5 GB Festpl. | | | 1,5 GB Festpl. | | | Radeon 9700 / 9800 | | |
| | | | | | | | | | Geforce 6800 GT | | |
| | | | | | | | | | Radeon X800 XL | | |
| | | | | | | | | | Geforce 7600 GT | | |
| | | | | | | | | | Radeon X850 XT | | |
| | | | | | | | | | Radeon X1900 XT | | |
| | | | | | | | | | Geforce 7900 GTX | | |

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

| | |
|---------------------|---|
| SPIELMODI (SPIELER) | Dynastie (8), Auslöschung (8), Zeitlimit (8), Zufallsziel (8), Einheitsziel (8) |
| SPIELTYPEN | Netzwerk, Internet |
| SERVERSUCHE | Quazal Rendez-Vous |
| DEDICATED SERVER | Nein |
| MULTIPLAYER-SPASS | 10 Stunden |
| FAZIT | Teils langatmige Partien, in denen man zu lange »nebeneinander« spielt. |

BEWERTUNG

| | | |
|-----------------|---|------|
| GRAFIK | + massig Details + Animationen + hübsche Charaktere - wenig Abwechslung - Clipping-Fehler | 8/10 |
| SOUND | + passende Synchronisation aller Charaktere + hübsche mittelalterliche Musik... - ...jedoch nicht nervt | 7/10 |
| BALANCE | + ausführliches Tutorial führt in die Zusammenhänge ein - nach zähem Anfang zu einfach - Hilfinweise oft unpassend | 6/10 |
| ATMOSPHÄRE | + Gebäude begehbar + emsiges Dorfleben mit Karren etc. - Rahmenhandlung fehlt - Gespräche nicht immer möglich | 6/10 |
| BEDIENUNG | + Funktionen schnell erreichbar + umständlicher Handel + zu wenig Feedback - wichtige Personen nur über Menü auffindbar | 5/10 |
| UMFANG | + vielschichtiges Mittelalter, vom Bauern zum Fürsten + große Karten... - ...aber nur acht - später kaum Überraschungen | 7/10 |
| STARTPOSITIONEN | + Sternzeichen beeinflussen Charakterwerte + stark unterschiedliche Klassen... - ...aber nur vier davon - nur eine Startzeit | 6/10 |
| KI | + kompetente Automatikfunktion übernimmt Fleißaufgaben + gewiefte Konkurrenten - manchmal planlose Dorfbewohner | 8/10 |
| EINHEITEN | + viele Waren, Fertigkeiten, Ämter + Persönlichkeiten wie Stadträte + Gebäude-Ausbaustufen - simple Produktionskreisläufe | 9/10 |
| ENDLOSSPIEL | + motivierende Jagd nach Besitz, Ruhm und Eheglück + unterschiedliche Wege zum Ziel - auf Dauer wenig Abwechslung | 7/10 |

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT SOLOSPIELZEIT 40 Stunden

FAZIT: VIELE SPIELELEMENTE, DÜRFITG VERKNÜPFT.



Klasse und Sternzeichen bestimmen die Grundcharakterwerte wie Charisma.

Per aspera ad astra

SWORD OF THE STARS

Ein Sternenspiel von den Homeworld-Machern mischt Galaxis-Ausbau mit Echtzeit-3D-Schlachten. Gut gedacht! Und schlecht gemacht.

Echtzeit-Taktik und Echtzeit-Strategie als Spielspaß-Kombo ist seit der Total War-Reihe (Rome) salonfähig, allerdings bislang erdgebunden. Das kanadische Team Kerberos trägt die Idee zu den Sternen: **Sword of the Stars** verbindet All-Eroberung à la **Galactic Civilizations** mit Schlachten, die entfernt an **Homeworld** erinnern.

Wie viel Sternlein stehst du?

Um die Vorherrschaft in den Zufalls-Galaxien

rangeln vier Rassen, die sich hauptsächlich in der Art ihrer Fortbewegung und ihrer Schiffe unterscheiden. Diplomatie beschränkt sich auf Bestechungsgeld und Allianzen. Jedes Volk baut dreiteilige Schiffe, die Sie in einem Editor erstellen und bewaffnen. Das Ergebnis ist ein Schwung hochspezieller Raumer – etwa Tanker, Biokriegs-Flotten oder Sensorschiffe. Damit geht's von Planet zu Planet, die als simple Kolonien geschluckt werden. Die Ausbaustufe bestimmen Sie



Die 3D-Allkarte sieht nicht nur unübersichtlich aus – sie ist es auch.

CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamestar.de

Die einzige gute Idee in **Sword of the Stars** ist der variable Technikbaum, und selbst der kommt Spielern von **Master of Orion 2** bekannt vor. Alles andere haben andere Weltraum-Strategiespiele längst besser gelöst. Die aufgesetzten 3D-Kämpfe lasse ich automatisch berechnen, weil die Kamerasteuerung eine Zumutung ist – so geht **Sword of the Stars** die gesamte taktische Ebene flöten. Da Diplomatie praktisch fehlt, beschränkt sich die Völker-Interaktion auf Krieg. Was bleibt, ist ein dürres Strategie-Gerüst für duldsame Freunde des Genres.



»Sternenschwert? Stumpfe Klinge!«

über zwei Schieberegler, einen Aufbauart gibt's nicht. Das Spiel setzt auf flotte Expansion und große Reiche. Im Forschungsmenü bieten verzweigte Technik-Bäume rund 150 Ausbaustufen. Netter Kniff: Vor jeder Partie wählt das Spiel aus dem Pool einige Technologien aus, die Sie nicht zu Gesicht bekommen. So führt die Forschung immer zu leicht anderen Ergebnissen.

Käse: Kamera & KI

Begegnungen führen in **Sword of the Stars** immer zum Kampf. Der findet in Echtzeit und 3D statt (aber ohne Höhe, das All bleibt flach). Ihre Schiffe kommandieren Sie wie in normalen Echtzeit-Strategiespielen, allerdings immer nur eine Handvoll auf einmal. Theoretisch können Sie feindliche Schiffsteile als Ziele markieren, taktische An-



In den 3D-Kämpfen steuern Sie Ihre Schiffe in Echtzeit und mit realistischer Trägheitsphysik.

weisungen geben und Verstärkung bestimmen. In der Praxis verzweifeln Sie an der unsäglichen Kamera, die immer auf ein Schiff fokussiert ist und sich nicht frei bewegen lässt. Zudem sorgt die Trägheitsphysik dafür, dass Schiffe in kuriosen Tänzen ineinander krachen, sich verkeilen oder mühsam um sich selbst drehen. Die KI ignoriert im Angriffsmodus Ihre Befehle. Zum Glück lassen sich die Schlachten auf Wunsch berechnen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2797

SWORD OF THE STARS STRATEGIESPIEL

ENTWICKLER Kerberos Productions (Homeworld: Cataclysm, GS 11/00: 85 Punkte)
 PUBLISHER Frogster
 SPRACHE Deutsch
 AUSSTATTUNG Minibox, 1 CD, 42 S. Handbuch



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

TECHNIK

| | FÜR ÄLTERE PCs | FÜR STANDARD-PCs | FÜR HIGHEND-PCs | | | | | | | |
|----------------|-----------------|------------------|-----------------|---|---|---|---|---|---|----|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| MINIMUM | STANDARD | | OPTIMUM | | | | | | | |
| 1,0 GHz Intel | 2,0 GHz Intel | | 2,8 GHz Intel | | | | | | | |
| 1,0 GHz AMD | XP 1800+ AMD | | XP 2800+ AMD | | | | | | | |
| 512 MB RAM | 1,0 GB RAM | | 1,5 GB RAM | | | | | | | |
| 970 MByte | 970 MByte | | 970 MByte | | | | | | | |

3D-GRAPHIKKARTEN

- 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 Securom
 TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER BFRIEDIGEND

SPIELMODI (SPIELER) Endlosspiel (2-8), Szenarien (2-8)
 SPIELTYPEN Netzwerk, Internet SERVERSUCHE Intern / Gamespy / Xfire
 DEDICATED SERVER Nein MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden
 FAZIT Nett, aber einfalllos. Die Wartezeiten während der Kämpfe ermüden.

BEWERTUNG

| | | |
|-------------|--|-------|
| GRAFIK | + schickes Intro + farbenfrohe Planeten und Schiffe - ansonsten schmucklos und effektlarm - unübersichtlich | 5/10 |
| SOUND | + unaufdringliche Musik + hilfreiche Sprachmeldungen... + ...mit ständigen Wiederholungen - magere Effekte | 6/10 |
| BALANCE | + einstellbare KI-Stärke + faire Startpositionen | 8/10 |
| ATMOSPHÄRE | + anfangs spannende Expansion - bald Leerlauf und Abklicken von Standards - Einzelkampf-Gefühl durch fehlende Diplomatie | 5/10 |
| BEDIENUNG | + funktionale Menüs und Tabellen - umständliche Kamera - fehlende Übersicht - unpraktisches Nachrichtensystem | 4/10 |
| UMFANG | + Wiederspielwert durch Zufallstechnologien + unterschiedliche Rassen + Szenario-Missionen | 8/10 |
| KAMPFSYSTEM | - fehlende Übersicht - Bewegungsträgheit verhindert sinnvolle Taktik - eigenmächtige KI - Zeitbeschleunigung versteckt | 4/10 |
| KI | + expandiert sinnvoll - minimale Diplomatie - bei Fremdkontakt immer Kampf - Schiffs-KI nicht nachvollziehbar | 5/10 |
| EINHEITEN | + Schiffseditor + massig Technologien + spezialisierte Schiffe | 10/10 |
| ENDLOSSPIEL | + Galaxie-Optionen - nur rudimentäre Planetenentwicklung - keine Rassen-Individualisierung | 5/10 |

PREIS/LEISTUNG **GUT** SOLOSPIELZEIT 20 Stunden

FAZIT: FEHLENDE TIEFE UND BEDIENUNGSMÄNGEL.



DIE SIMS 2 HAUSTIERE

Das niedrigste Sims-Addon – aber auch das spielerisch schwächste!

Sie stinken nicht und pieseln keine Pfütze auf Omis teuren Teppich – bis hierhin schon mal eine Menge Pluspunkte für die **Sims**-Haustiere. Bleibt nur noch zu klären, ob es auch Spaß macht mit ihnen zu spielen. Doch bevor das erste

Stöckchen fliegt, kommt zunächst ein dicker Keulenschlag: Das mittlerweile vierte Addon verweigert die Zusammenarbeit mit Spielständen des Hauptprogramms – extrem ärgerlich! Immerhin stellt der Haustier-Editor sicher, dass garantiert jeder seinen Wunsch-Vierbeiner bekommt. Entweder Sie wählen aus Dutzenden vorgefertigten Katzen- und Hundarten, oder Sie basteln sich mithilfe zahlreicher Schieberegler einen zwerggedackelten Pudelpinscher. Im Spiel können Sie neben enttäuschend wenigen Katzen- und Hunde-Accessoires auch Vögel, Meerschweinchen und Fische kaufen – außer Füttern und Reinigen gibt's aber kaum Interaktion mit dem Kleinvieh. Deutlich komplexer verhalten sich Bello und Mieze selbst: Wie die Sims haben Sie zahlreiche Bedürfnisse wie Energie, Spaß und Kauen. Wenn Sie etwa letzteres nicht befriedigen, bekommen Ihre Möbel ein paar kreative Bissdekorationen. Wer fleißig trainiert, kann seinem besten Freund zahlreiche Tricks beibringen, vom



Mit **Stöckchenholen** befriedigen wir den Spieltrieb von Ballo.

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Erster Kommentar der Kollegen: Ooh, ist der putzig! Der zweite: Naja, viel kann dein Ballo aber nicht! Okay, vielleicht habe ich die Erziehung etwas vernachlässigt, weil es einfach zu niedlich aussieht, wenn Ballo meinen Sessel in Einzelteile zerlegt. Aber mir fehlte auch die Motivation: Warum soll ich so viel Mühe in die Dressur von Ballo investieren, wenn mich das Addon so wenig dafür be-

lohnt? Knuddlig, aber seicht.

»Kein Freund fürs Leben«



Männchen Machen bis zum tot Stellen. Besonders talentierte Vierbeiner bekommen sogar einen Job im Show-, Sicherheits- oder Dienstleistungsgeschäft. Echte motivierende Spielziele wie zum Beispiel Dressur- oder Schönheitswettbewerbe wie im Konsolenhit **Nintendogs** fehlen jedoch.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2839



► **GAMESTAR.DE:** Screenshot-Galerie **QUICKLINK 2839**

DIE SIMS 2: HAUSTIERE

| | |
|----------------|-------------------------|
| GENRE | Aufbauspiel-Addon |
| PUBLISHER | Maxis / Electronic Arts |
| CA. PREIS | 30 Euro |
| ANSPRUCH | Fortgeschrittene |
| MINIMUM | 1,8 GHz, 512 MB |
| PREIS/LEISTUNG | AUSREICHEND |



► **ADDON:** Hauptprogramm benötigt

ALFA: ANTITERROR



Beim **Häuserkampf** müssen Sie vorsichtig sein.

Kennen Sie das? Stundenlang tut sich kaum etwas, dann passiert plötzlich so viel, dass Sie den Überblick verlieren. So spielt sich **ALFA**: In der Planungsphase geben Sie Ihren Soldaten Befehle und schauen ihnen dann 20 Sekunden lang beim Kampf zu. Die Qualität des Vorbilds **Jagged Alliance** erreicht **ALFA** aber nie. **PM**

STRENGTH & HONOUR



Farbige Quadrate markieren den Aktionsradius.

Das hätte sich nicht mal Hannibal getraut: Die Entwickler von **Strength & Honour** klauen frech bei **Rome** und schicken Sie rundenweise auf eine Karte der antiken Welt. Bei Schlachten wechselt das Spiel wie das Vorbild in einen Echtzeit-3D-Modus, allerdings geht in den Pixelmassen schnell die Übersicht flöten. **MS**

BIRTH OF AMERICA



Im Süden der jungen USA lauern die **Engländer**.

Franzosen gegen Indianer, Engländer gegen Unabhängigkeitskämpfer – im Runden-Strategiespiel **Birth of America** spielen Sie in den Jahren von 1755 bis 1783 gleich zwei Konflikte nach. Wen die puritanische Optik nicht schreckt, der bekommt ein forderndes, aber faires Schwergewicht mit vielen Taktik-Mätzchen. **MS**



► **DVD:** Test-Check

ALFA: ANTITERROR

| | |
|----------------|-----------------|
| GENRE | Rundenstrategie |
| PUBLISHER | Mistland / Bhv |
| CA. PREIS | 20 Euro |
| ANSPRUCH | Profis |
| MINIMUM | 1,0 GHz, 256 MB |
| PREIS/LEISTUNG | BEFRIEDIGEND |



STRENGTH & HONOUR

| | |
|----------------|------------------|
| GENRE | Strategiespiel |
| PUBLISHER | Magitech / TGC |
| CA. PREIS | 30 Euro |
| ANSPRUCH | Fortgeschrittene |
| MINIMUM | 2,0 GHz, 512 MB |
| PREIS/LEISTUNG | BEFRIEDIGEND |



BIRTH OF AMERICA

| | |
|----------------|--------------------|
| GENRE | Rundenstrategie |
| PUBLISHER | Ageod / Koch Media |
| CA. PREIS | 25 Euro |
| ANSPRUCH | Profis |
| MINIMUM | 1,6 GHz, 512 MB |
| PREIS/LEISTUNG | SEHR GUT |

