



Gunnar Lott
gunnar@gamstar.de

HISTORIE UND HOLLYWOOD

DER AUFSTIEG. Nur eine etwas zu schwache KI verhindert den Sprung des innovativen Echtzeit-Strategiespiels **Rise & Fall** in die magische Region jenseits der 85 Wertungspunkte. Schade, denn in Sachen Bedienung, Grafik, Sound und Missionsdesign kann der Midway-Titel mit den Genre-Größen gut mithalten. Wer sich für das Thema erwärmen kann, sollte den Kauf in Erwägung ziehen.

MONAT DER ADDONS. **The Movies** bekommt ein Addon, übrigens trotz mangelnden Erfolgs. Die Erweiterung aber ist zu wenig umfangreich. Das phänomenale **Rome** bekommt ein Addon, das aber ist – wenig umfangreich. Liebe Publisher, was soll denn das? Ein Addon lohnt sich für Spieler nur dann, wenn man quasi eine Version 1.5 bekommt, mit sinnvollen Erweiterungen und einer Spielzeit in ähnlicher Länge wie beim Original. Schließlich kostet **Stunts und Spezialeffekte**, das **Movies**-Addon, satte 30 Euro, ebenso viel wie derzeit das Hauptspiel (30 Euro). **Rome: Alexander** gibt's für zehn Euro, es ist aber nur online erhältlich, ohne Packung. Und damit ohne Wiederverkaufswert.

INHALT

TESTS

Rise & Fall	84
Cossacks 2: Battle for Europe	89
Rome: Alexander	90
Brigade E5	91
Die Römer	92
The Movies: Stunts & Spezialeffekte	93
Wächter der Nacht	94
Chessmaster 10	95
Ticket to Ride	95
Zoo Tycoon 2: Abenteuer Afrika	95
Kakuro XXL	95

GAMESTAR-STRATEGIE-CHARTS 08/2006

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

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

Hier kommt Alex

RISE & FALL

Können konventionelle Echtzeit-Strategie und eher simple Action-Einlagen zusammen ein gutes Spiel ergeben?

Aus den zehn Geboten für GameStar-Redakteure: »Beginne einen Test nie, nie, nie mit uninteressanten Fakten zum Entwickler oder der meist öden Entstehungsgeschichte des Spiels!« Jetzt muss es aber doch sein, denn **Rise & Fall** hat nun mal einen spannenden Werdegang hinter sich, der sich oben drein deutlich auf die Qualität des Titels auswirkt: Ursprünglich stammt **Rise & Fall** von Rick Goodman und seinen Stainless Steel Studios. Der kompromisslose Perfektionist Rick ist für häufige Publisher-

wechsel bekannt, sein **Empire Earth** erschien bei Vivendi, der inoffizielle Nachfolger **Empires – Die Neuzeit** bei Activision. Mit **Rise & Fall** landete er schließlich bei Midway. Das Spiel sollte bereits 2005 erscheinen, wurde aber aus Furcht vor **Age of Empires 3** verschoben. Dazu kamen Streitereien zwischen Rick Goodman und seinem Publisher, so dass Stainless Steel wegen Geldmangel schließen musste. **Rise & Fall** wurde danach von einem Midway-internen Team und ehemaligen Kollegen von Rick fertig gestellt. Der Entwicklerwechsel hat dem Spiel nicht gut getan: KI- und Balance-Mängel der Action-Einlagen plagen die Historien-Hatz.

Allein in der Übermacht

Mittlerweile Standard bei Echtzeit-Strategiespielen: Auch in **Rise & Fall** kämpfen Helden wie Alexander der Große, Caesar oder Ramses. Doch während Sie den



In den Zwischensequenzen stört die lächerliche Gestik der Helden die Atmosphäre.

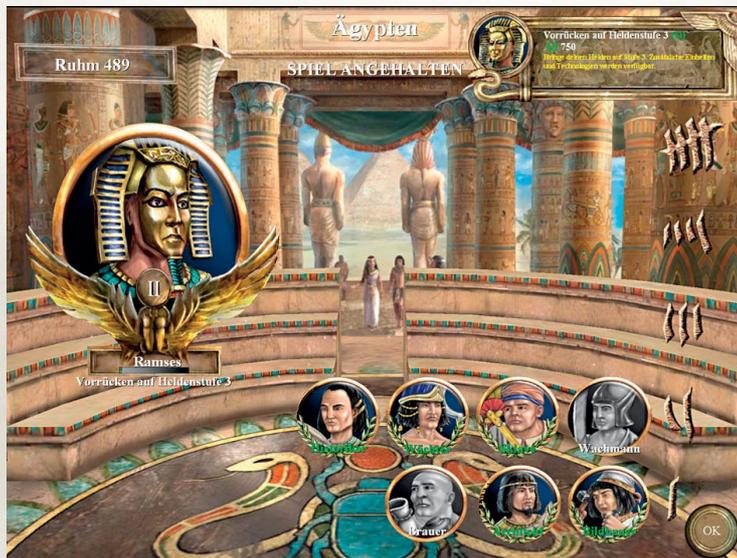
Recken sonst nur von oben auf die Helme schauen, wechseln Sie jetzt auf Knopfdruck (oder wenn es die Missionsskripts wollen) in eine Schulterperspektive. Dann mutiert **Rise & Fall** zum Actionspiel, mit den WASD-Tasten laufen Sie über die Karten und pflügen zum Beispiel mit Nebukadnezars Krummsäbel durch die gegnerischen Reihen. Auch wenn **Rise & Fall** technisch kaum mit reinrassigen Actiontiteln mithalten kann: Die Kampfszenen machen durch die unheimlich dichte Schlachtfeld-Atmosphäre einen Riesenspaß. Der Held ist superstark und nahezu unverwundbar – so lange seine Ausdauer gefüllt ist. Lediglich im Level verteilte Amphoren halten den Balken oben. Die Designer verhindern so, dass Sie mit dem übermächtigen Kämpfer leichte Siege erringen.

Das Weiße im Auge...

Die Helden sind nicht nur exzellente Nahkämpfer, sondern auch Bogen-Scharfschützen. Dadurch pflückt etwa Kleopatra mit zweistufigem Zoom Feinde von den Zinnen einer Burg und unterstützt so die Leiterträger der eigenen Armee. Apropos: Während Sie im Heldenmodus spielen, müssen Sie das Kommando nicht abgeben. Über Tastaturkürzel befehlen Sie den Truppen anzugreifen oder zu warten und lösen Spezialfähigkeiten wie einen Moral-Booster aus. Die Männer gehorchen brav und halten die Stellung, wenn Sie mal alleine auf Erkundungstour gehen wollen. Klasse: Im Verlauf der Kampagne finden Alexander & Co. immer stärkere Waffen und verschießen etwa Flammenpfeile.

FACTS

- > 2 Kampagnen
- > 4 Zivilisationen
- > 8 Helden
- > 80 Einheiten
- > 24 Multiplayer-Karten



Im Beratermenü kaufen Sie gegen Ruhm Technologie-Upgrades oder verbessern den Helden.



Ägypteranführer Ramses prügelt sich mit Persern. ① Lebenskraft, Ausdauer und Bodycount ② Minikarte und derzeit verfügbare Waffen ③ Truppenbefehle mit Tastenkürzeln. (1600x1200)

Also alles gut im Heldenland? Nicht ganz, denn bei der Balance der Actionsequenzen haben die Entwickler geschlampt. Dabei ist nicht das Problem, dass die Helden zu mächtig wären. Vielmehr stört der schwankende Schwierigkeitsgrad der Ein-

lagen. Mal erledigen Sie dank Flammenfeilen hundert Perser mit links, gleich danach stehen Sie alleine mehreren Kriegselefanten gegenüber. Und der angeblich schwierige Kampf in der Arena von Babylon lässt sich mit einem simplen Trick

ganz einfach gewinnen (siehe Tipps-Teil). Hier merkt man, dass unterschiedliche Designer die Finger im Spiel hatten.

Ruhmloser Aufbau

So innovativ der Heldenmodus ist, so bieder fällt der Strategie-

teil von **Rise & Fall** aus: Sie bauen Stadtzentrum, Hafen, Tempel, drei Kasernentypen und Wachtürme, das war's an Gebäuden. Für manche gibt's teils mehrere Upgrades, die zum Beispiel die Reichweite der Türme oder das Bevölkerungslimit er-



Höchstpersönlich unterbricht der Held die gegnerische Goldproduktion, indem er Arbeiter erledigt. Mit der rechten Maustaste starten Sie einen Rundumschlag, der kostet aber Ausdauer.



Wer Ausdauer sparen will, startet die Gold-Sabotage-Aktion in der Standardperspektive und lässt die manchmal zweifelhafte KI ran. Die Kamera ist jederzeit frei dreh- und zoombar.



Zuerst holt **Kleopatra** mit ihrem Sniper-Bogen römische Schützen von den Zinnen...



...bevor sie mit ihrer Armee eine **Galeere** entert. Die Amphore rechts steigert die Ausdauer.

höhen. Das Stadtzentrum bildet ab Stufe 2 Helden aus, außerdem dürfen Sie Katapult und Rammbock erforschen. Praktisch: Wer auf der Karte verteilte Außenposten erobert, erhöht den Ausstoß der Kasernen. Wenn Sie etwa drei der Türme besetzt halten, galoppieren für jeden gekauften Kavalleristen gleich vier aus dem Stall. Deshalb sind die Außenposten hart umkämpft. Und noch eine Besonderheit: Neben Gold und Holz ist die dritte Ressource Ruhm. Die bekommen Sie durch den Bau von Statuen oder für erledigte Gegner. Ruhm ist wichtig, denn nur damit bringen Sie den Helden auf höhere

Stufen (insgesamt fünf), die ähnlich wie die Epochen in **Age of Empires 2** funktionieren. Außerdem kaufen Sie mit Ruhm Berater-Upgrades.

Männer mit Einfluss

Hinter den hochtrabend titulierten Beratern verbirgt sich nichts anderes als ein profaner Forschungs-Technologiebaum. Abhängig von der Heldenstufe erhöhen Sie gegen Ruhmpunkte zum Beispiel die Produktivität der Holzfäller oder die Kampfkraft der Speerträger. In den Kampagnen ist es reichlich egal, welche Upgrades Sie wählen – die Missionen sind mit jeder Wahl zu schaffen, und ge-

gen Ende haben Sie ohnehin alles erforscht. Wesentlich spannender sind die Berater in Skirmish- oder Multiplayer-Matches, da sie Ihre grundlegende Strategie bestimmen. Wer erst mal ruhig siedeln will, investiert vornehmlich in die Produktion. Wenn Sie jedoch einen frühen Angriff fürchten, verbessern Sie lieber das Militär oder verstärken die Gebäude.

Hopliten wie gehabt

Griechen, Perser, Römer, Ägypter – die vier Zivilisationen in **Rise & Fall** sind sattem bekannt, entsprechend überraschungslos fällt das Einheiten-Spektrum aus. Die Griechen schi-

cken unter anderem Hoplitens, die Ägypter Streitwagen, die Perser Kriegselefanten. Eine wichtige Rolle spielen Schiffe; Sie können darauf sogar Truppen rekrutieren und so auf dem Weg zum Gegner die Armee aufstocken. Immerhin: Trotz des Entwicklerwechsels haben die Designer das Einheiten-Balancing hervorragend hinbekommen. Das Papier-Stein-Schere-Prinzip funktioniert einwandfrei, und nicht mal die kampfstarken Helden sind zu mächtig.

Zu doof zum Entern

Wie im Genre üblich können Sie den Truppen Verhaltensbefehle erteilen, ausgeklügelte Forma-

»MEHR ABWECHSLUNG = MEHR TAKTIK!«



Actionspiele mit Strategie-Elementen gibt es einige. Strategiespiele mit Action-Anleihen sind noch immer selten. Warum eigentlich? Die Sorge, dass hektische Ego-Klickerei vom Kampfgeschehen ablenken könnte, entkräftet Rise & Fall stilvoll. Denn die Action-Helden sind in erster Linie ein zusätzliches Element für die eigene Schlacht-Taktik: als Kundschafter, als Lockvogel, als Nothilfe-Einheit. Das gibt den Kämpfen zusätzliche Tiefe. Für Leute wie mich, die Strategie genauso mögen wie Action, ist Rise & Fall doppelt süß. Denn die entspannenden, gut geskripteten Solo-Einlagen machen sehr viel Spaß und bieten eine willkommene Abwechslung. Der Atmosphäre tut das gut: Ich habe ein ganz neues, spannendes Mittendrin-Gefühl. Hardcore-Strategen werden also nur eines lernen müssen: die Shooter-Steuerung mit Maus und Tastatur. Aber ich bin sicher, die meisten von Ihnen können das schon.

Christian Schmidt

»ZWISCHEN DEN STÜHLEN WILL NIEMAND SITZEN«



Wenn ich ballern und mich abregieren will, dann spiele ich einen Ego-Shooter. Habe ich dagegen Lust auf Nachdenken, dann stürze ich mich in Strategie-Gefechte. Aber beides gleichzeitig? Nein danke, ich mische ja auch nicht Kakao und Orangensaft – jedes für sich schmeckt lecker, aber zusammengepanscht wird's ungenießbar. Wenn Rise & Fall mir wenigstens die Wahl lassen würde, wann ich mich abregieren und wann ich grübeln will! Aber nein, das enge Skript-Korsett der Story-Missionen zwingt mich garantiert genau dann zum Action-Einsatz, wenn ich am wenigsten Lust dazu habe. Oder umgekehrt: Ich würde gerne kämpfen, habe aber wieder mal nicht genug Ausdauer. Und für sich betrachtet sind die Baller- und Schnetzeleinlagen noch nicht einmal sonderlich gut. Unter Zeitdruck hundert Feinde zu erschießen, ist für mich keine spannende Aufgabe, sondern Fleißarbeit. Rise & Fall kann mir gestohlen bleiben, ich spiele – je nach Stimmung – Rise of Legends oder Darkstar One.

Heiko Klinge



Kleopatra zerstört schlauerweise zuerst das **Katapult**.



Doofe KI: **Landungsoperationen** gehen oft schief.

LESER-TEST: RISE & FALL

Action und Epos

Welcher Strategie-Fan wünscht sich nicht, das Schlachtenglück mit eigenen Händen wenden zu können. Und genau hier setzt Rise & Fall an. Jedoch tröstet das nicht darüber hinweg, dass man mitten in einem Gefecht mit der doofen Wegfindung zu kämpfen hat und so zum Beispiel dringend benötigte Reserven partout nicht mit der Galeere anlanden wollen. Ebenso ist der wirtschaftliche Spielraum zu beschränkt und bietet kaum Variationen, was den Basisbau teilweise langatmig gestaltet.



Tassilo Singer, 19, Student

Doch lässt man diese Kleinigkeiten außer Acht, erkennt man die wahren Stärken von Rise & Fall: die gelungene Mischung aus Action und Epos in einer wunderschönen Szenerie.

Ich bin ein Held

Rise and Fall begeistert mich von Anfang an. Das tolle Intro versetzt mich sofort in die Welt der großen Schlachten. Dann die Ernüchterung, es beginnt wie jedes andere Strategiespiel: Ich sammle Rohstoffe, baue Einheiten und kümmerge mich um meinen Helden. Bisher öde, aber in der ersten richtigen Schlacht zeigt sich die geniale Neuerung: Mein Held lässt sich per Egoperspektive selbst steuern, großartig! Ich verleihe die Schwertheie an die Gegner und kann trotzdem Befehle an den Rest der



Thomas Uebe, 20, Auszubildender

Truppe weitergeben. Dieses einzigartige Spielerlebnis lässt mich über die häufigen KI- und Balancingfehler hinwegsehen. Es macht einfach zu viel Spaß und ich freue mich auf jede neue Schlacht!

treue. Alexander klappert in seiner Kampagne immerhin den ein oder anderen realistischen Schauplatz ab, bei Kleopatra dagegen werden sich Ägyptologen wegen der hanebüchener Story in tiefste Grabkammern wünschen. Wenn Sie diese Hollywood-Herangehensweise

nicht stört, bekommen Sie allerdings hübsch ausgedachte und designte lineare Aufträge mit vielen Unterzielen serviert, in denen sich Strategie und Action in etwa die Waage halten.

Atmosphäre-Manko: Die Geschichte wird in grobkörnigen Zwischenfilmen erzählt, die mit der Spiel-Engine aufgenommen wurden. Nicht so schlimm, hätte man nicht für das Motion Capturing offenbar einen Gangsta rekrutiert, der mit seiner Hip-Hop-Gestik besser zu **Need for Speed Most Wanted** passen würde als zu Alexander.

Multi-Geschnetzel

Erstaunlich: Trotz mächtiger Helden hatten wir in unseren

MARKUS SCHWERTDEL

markus@gamestar.de

Zu Beginn war ich ganz schön enttäuscht: Alexanders Startmission ist ein ödes Abklappern von Stationen auf der Karte, die miese Wegfindung hat ihren ersten »großen« Auftritt. Doch schon im zweiten Auftrag steht eine Passage im Heldenmodus an, von da an war ich gefangen. Rundum schlagen Pfeile ein, Feinde schreien, die eigene Armee jubelt – und mit-drin stehe mit blutigem Schwert ich, Markus der Große!

Das Third-Person-Geschnetzel vermittelt ein unglaubliches Gefühl der Überlegenheit. Das wissen offenbar auch die Entwickler und zwingen Sie während der Kampagne deshalb immer wieder in diese Perspektive. Dadurch kommt jedoch in den stark geskripteten Missionen der Strategieteil für meinen Geschmack fast schon etwas zu kurz.

Im freien Spiel oder im Multiplayer-Modus dagegen müssen Sie sehr wohl gut planen, um gegen KI oder menschliche Gegner eine Chance zu haben. Dann gewinnen auch die im Soloteil eher unwichtigen Berater an Bedeutung. Und der Heldenmodus erfüllt seine ursprünglich geplante Funktion als sinnvolle Action-Ergänzung eines Echtzeit-Strategiespiels und macht Rise & Fall zu etwas ganz Besonderem – trotz der Mängel.



»Mit Schwert und Strategie«

Multiplayer-Duellen mit keinerlei Balanceproblemen zu kämpfen. Im Gegenteil, der Einsatz der Recken kann das Blatt wenden. In den Matches laufen auch die Berater zur Hochform auf und werden wichtig. Rusher haben keine Chance: Mauern und Tore lassen sich nur mit Rammen

und Belagerungstürmen knacken, die Sie bewacht von einer gemischten Armee losschicken sollten. Und damit wäre zumindest eins der zehn Gebote für Spiele-Redakteure erfüllt: »Der Multiplayer-Absatz kommt immer zum Schluss!«

MS > WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F123



RISE & FALL ECHTZEIT-STRATEGIE

PUBLISHER	Stainless Steel / Midway	RELEASE (D)	23.6.2006
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 46 S. Handbuch	USK	ab 16 Jahre

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT Rise of Legends (89, GS 07/06) Hardcore-Strategie mit komplexer Weltkarte. Empires (80, GS 11/03) Inoffizieller Vorgänger, drei starke Kampagnen.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 4 Ti	1,8 GHz Intel	2,6 GHz Intel	3,0 GHz Intel
Rad. 9500/9600	XP 1600+ AMD	XP 2400+ AMD	XP 2800+ AMD
Rad. X600/X700	512 MB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM
GF FX 5800/5900	2,5 GB Festpl.	2,5 GB Festpl.	2,5 GB Festpl.
Rad. 9700/9800	Geforce 7800		

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT Schnelle Gefechte mit vier Nationen, Balance trotz Heldenmodus gut.
MODI Deathmatch, Wunderrennen

BEWERTUNG

GRAFIK	+ bombastische Schlachten - manchmal kantig	8 / 10
SOUND	+ treibende Musik + passende Effekte + Synchronisation	9 / 10
BALANCE	+ Tutorial + fordernde Strategie - schwankend schwere Action	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ im Heldenmodus erstklassig - lächerliche Zwischensequenzen	9 / 10
BEDIENUNG	+ Strategie-Standards + auch im Heldenmodus volle Kontrolle	10 / 10
UMFANG	+ zwei Kampagnen + Multiplayer-Modi - keine Szenarios	8 / 10
MISSIONSDESIGN	+ mehrstufig + Strategie-/Helden-Wechsel - wenig Variation	8 / 10
KI	+ setzt Einheiten geschickt ein - grobe Wegfindungs-Probleme	6 / 10
EINHEITEN	+ überschaubare Menge + Berater... - ...später unwichtig	9 / 10
KAMPAGNE	+ gute Story + Alexander historisch... - ...Kleopatra nicht	9 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 1 Stunde SOLO-SPASS 40 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden

FAZIT: BIEDERE STRATEGIE, MITREISSENDER HELDENMODUS.



- DVD: Video-Special
- TIPPS-TEIL: Taktiken
- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK F87

BATTLE FOR EUROPE

Neue Schlachten im Cossacks-2-Look.

Allein lauffähiges Programm statt Addon: **Cossacks 2: Battle for Europe** erweitert das Spielkonzept von

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Auch Battle for Europe leidet unter der wuseligen, Cossacks-typischen Darstellung. Die Krümel-Grafik mit den Bonsaisoldaten ist ein Witz. Außerdem kann man immer noch nicht weit genug herauszoomen, um in den teilweise riesigen Gefechten (Stichwort: Völkerschlacht bei Leipzig) den Überblick zu behalten. Und ehrlich gesagt: Ich will es auch gar nicht mehr. Mittlerweile ist die Konkurrenz optisch und spielerisch mindestens zwei Generationen weiter.

»Das Ende der Krümelkrieger«



Cossacks 2 nicht, stattdessen gibt's mehr vom Gleichen: neue Schlachten, neue Kampagnen und tonnenweise Wusel-Soldaten, die sich zwischen 1806 und 1815 um Europa balgen. Neben den Franzosen dürfen Sie jetzt eine Kampagne lang auch die Polen befehligen, ein Feldzug ist dem Rheinbund gewidmet. Einmal spielen Sie auch auf Seiten Spaniens, um schließlich Napoleons Armee zu befehligen. Dazu gibt's 18 Einzelgefechte, darunter die berühmten Schlachten von Borodino, Austerlitz und natürlich Waterloo. Der »König von Europa«-Modus wurde um zehn Provinzen erweitert. Darin versuchen Sie, auf einer Europakarte die Alte



In der Völkerschlacht wuseln Tausende Einheiten übers Schlachtfeld.

Welt rundenweise unter Ihre Kontrolle zu bringen. Die einzelnen Gefechte werden allerdings wie in **Cossacks 2** in Echtzeit ausgetragen. Spielerisch hat sich nichts geändert: Sie schicken rudelweise ruckelige Figürchen über die 2D-Landkarten. Wichtig dabei: Die richtige Formation und der passende Abstand zum Feind. In den Gefechten tummeln sich teilweise bis zu 64.000 Einheiten. Doch die im Auge zu behalten, ist

nicht leicht, denn es gibt nur eine Zoomstufe. Damit Sie den Überblick nicht verlieren, kommen Sie um häufiges Karten-Scrollen nicht herum.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F85

BATTLE FOR EUROPE

GENRE	Echtzeit-Strategie
PUBLISHER	GSC Gameworld / CDV
CA. PREIS	35 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM	1,5 GHz, 512 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	GUT



► [GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE): Screenshot-Galerie
QUICKLINK: F92

Noch älter als das alte Rom

ROME ALEXANDER

Die Total War-Serie wird ihrem Namen gerecht: Mit Alexander dem Großen erleben Sie im Download-Addon zu Rome Krieg nur ohne Atempause.



Mazedonische Phalangen halten Reiter auf Distanz.

Römische Kaiser waren keine Eroberer, sondern Schlappschwänze! Den ganzen Tag thronten sie im Palast, becherten Wein und mampften Trauben. Ein wahrer Eroberer sieht anders aus: Er schläft im Zeltlager und reitet mit seinen Soldaten. So wie Alexander der Große. Dem berühmtesten Mazedonier aller Zeiten widmet Creative Assembly nun **Alexander**, das zweite Addon zum Strategie-Hit **Rome**. Darin besiegen Sie mit Alexander die Perser, und zwar rund dreihundert Jahre vor dem ersten römischen Schlappschwanz, ähem, Kaiser.

Stets nach Osten

Für die Kampagne von **Alexander** hat Creative Assembly die

Rome-Spielwelt nach Osten bis ins heutige Afghanistan erweitert, dafür entfallen alle Provinzen nördlich und westlich der griechischen Halbinsel. Mit Alexanders Mazedoniern haben Sie genau 100 Stunden Zeit, das Perserreich zu erobern. Selbst anführen dürfen Sie die Perser jedoch nicht, Mazedonien ist die einzige spielbare Fraktion. Das kostet Langzeitmotivation, da Alexanders Feldzug schon nach rund 15 bis 20 Stunden vorbei ist. Fordernd ist die Kampagne dennoch; aufgrund des Zeitlimits müssen Sie aggressiv vorpreschen und auf dem Marsch nach Osten Söldnerarmeen ausheben. Atempausen gibt es nicht, zum Aufbau eines florierenden Reiches fehlt die Zeit. Beim Angriff auf Städte muss das mazedonische Heer zudem auf Katapulte verzichten. Die Schlachten sind somit fordernd und spannend, überfordern jedoch Einsteiger.

Spielerische Neuerungen sind in **Alexander** dünn gesät. So treten ab und zu Naturkatastrophen auf, darunter Fluten, in denen Soldaten ertrinken. Zudem führen die vier frischen Fraktionen rund 60 neue Ein-

heiten ins Feld, die sich aber kaum von den bekannten Truppen unterscheiden. Mazedonien etwa stellt Phalangen auf, die ihren griechischen Pendant aus **Rome** ähneln. Dafür dürfen Sie die neuen Truppen nun auch in sechs aufeinander folgenden historischen Schlachten einsetzen, die Schlüsselpunkte aus Alexanders Feldzug nachstellen – inklusive vorgelesener Geschichtslektion zu Beginn. Die Gegner sind aber auch hier stets die Perser; den römischen Kaisern werden Sie in **Alexander** nicht begegnen. Waren ohnehin alles Schlappschwänze.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **F4**
 ➤ ORIGINALTEST IN GAMESTAR 11/04

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Creative Assembly liefert hier nicht Alexander den Großen, sondern eher Alexander den Kleinen. Das Addon ist nicht allzu umfangreich, nach 20 Stunden habe ich Kampagne und historische Schlachten gewonnen. Doch bis dahin macht Alexander jede Menge Spaß, denn Rome ist und bleibt genial, besonders die fordernden Schlachten unterhalten großartig. Die 12 Euro Kaufpreis lohnen sich aber nur für Fans. Schließlich bieten auch viele kostenlose Rome-Mods neues Futter für antike Strategen.



»Total War im Sparformat«

DOOFE MAZEDONIER



Ihre KI-Armeen leisten sich in Alexander ab und zu Aussetzer:

- Selten verweigert eine Einheit Ihre Befehle und bleibt wie angewurzelt stehen.
- Wenn Sie bei Belagerungen Truppen auf der Mauer postieren, stürzen öfter mal Soldaten vom Wall.



ALEX IM NETZ

Rome: Alexander gibt es ausschließlich als 250 MByte großen Internet-Download unter ➤ WWW.GAMESTAR.DE

QUICKLINK: **F25**, im Laden wird das Addon nicht stehen. Die 12 Euro Kaufpreis müssen Sie per Kreditkarte überweisen, andere Zahlungsweisen sind nicht möglich.

ROME: ALEXANDER STRATEGIESPIEL-ADDON

PUBLISHER	Creative Assembly / Sega	RELEASE (D)	15. 6. 2006
SPRACHE	Englisch, Deutsch in Vorb.	CA. PREIS	12 Euro
AUSSTATTUNG	nur per Download erhältlich	USK	ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFIS

VERGLEICHBAR MIT: Rome: Barbarian Invasion (88, GS 11/05) Erstklassiges, umfangreiches Addon. Rome Gold (89, GS 02/06) Hauptprogramm samt Addon, ein Muss für Strategen.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 4 Ti	1,2 GHz Intel	1,8 GHz Intel	2,4 GHz Intel
Rad. 9500/9600	1,2 GHz AMD	XP 1800+ AMD	XP 2200+ AMD
Rad. X600/X700	512 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
GF FX 5800/5900	440 MB Festpl.	440 MB Festpl.	440 MB Festpl.
Rad. 9700/9800			

LAUTSPRECHER: Stereo | 2 vorne, 2 hinten | 5.1 | 6.1



➤ DVD: Test-Check



➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK **F5**



➤ ADDON: Hauptprogramm benötigt



Alexanders Armee belagert Babylon, die Hauptstadt des persischen Reichs.

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

FAZIT Für Mehrspieler-Fans interessant: die sechs neuen historischen Schlachten. MODI Taktikgefechte für bis zu acht Spieler via LAN oder Gamespy.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ schöne Schlachten + Hauptkarte - Größenverhältnisse	8 / 10
SOUND	+ exzellente 6.1-Effekte + passende Musik + Generalsreden	10 / 10
BALANCE	+ Einheiten + Ratgeber - auch auf »leicht« oft knifflig	8 / 10
ATMOSPHERE	+ Naturkatastrophen + Welt - sterile Schlachtfelder	9 / 10
BEDIENUNG	+ übersichtliche Menüs - umständliche Schlacht-Kamera	7 / 10
UMFANG	+ Spielwelt + historische Gefechte - kaum Neuerungen	5 / 10
STARTPOSITIONEN	- lediglich eine spielbare Fraktion - keine Missionen	3 / 10
KI	+ schlau auf der Karte und im Gefecht - seltene Aussetzer	7 / 10
EINHEITEN	+ allesamt nützlich - weniger Truppentypen als in Rome	8 / 10
KAMPAGNE	+ motivierender Mix aus Verwaltung und Schlachten - kurz	6 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten SOLO-SPASS 20 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 4 Stunden

FAZIT: MAGERES, ABER FORDERNDES STRATEGIE-ADDON.



BRIGADE E5

Cleveres Kampfsystem, katastrophaler Rest.



Auf kurze Distanz wählen wir aus dem Anschlagsmenü den Schnellschuss aus der Hüfte.



DVD:
Test-Check

Unverwüsthliche **Jagged Alliance**-Fans: frohlocket! Alle anderen: bloß weg hier! Denn das Taktikspiel **Brigade E5** ist nur etwas für leidensfähige Nostalgiker. In einer südamerikanischen Bananenrepublik verdingen wir uns als Söldner für drei verfeindete Parteien. Im ersten Einsatz sollen wir innerhalb von sechs Tagen ein Paket vom einen Kaff ins nächste tragen, mit einer Übersichtskarte planen wir den Wanderweg. Auf Straßen kommen wir schneller voran, werden aber ab und zu von Ganoven überfallen. Dann wechselt das Spiel in den Gefechtsmo-

du: Auf einem begrenzten Schlachtfeld stehen uns die Spitzbuben gegenüber. Solange wir keinen von denen sehen, steuern wir unseren Söldner in Echtzeit. Kommt es jedoch zum Feindkontakt, wechselt **Brigade E5** in einen Pausenmodus: Wir wählen Waffe, Schussrate, Anschlagart sowie Ziel. Das Spiel berechnet, wie lange der Kämpfer für die Aktionen braucht und setzt das Gefecht fort. Um weitere Manöver zu befehlen, pausieren wir einfach wieder. Eigentlich ein tolles System, allerdings versagt **Brigade E5** in allen anderen Disziplinen – Uraltgrafik, mieser Sound, Bedienungsmauken und eine Balance aus der Hölle: Wir müssen mehr als 20 Mann gleichzeitig erledigen, sonst will unsere Zielperson das Paket nicht. Haarsträubend! Als Belohnung gibt's 900 Dollar – läppisch, denn ein Rucksack kostet schon über 2.000, ein zweiter Söldner rund 3.600 – pro Spielwoche! **FAB**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **F21**

FABIAN SIEGISMUND

fabian@gamestar.de

Wissen Sie, was ich nicht verstehe? Russisch. Und russische Entwickler, die so etwas wie Brigade E5 produzieren. Gut, es fing als Fan-Projekt an und sollte Jagged Alliance wieder beleben, bei mir beliebt es allerdings in erster Linie den Willen, das Spiel gleich wieder von der Festplatte zu hauen. Dabei ist der Kampfmodus eine clevere Idee, aber wenn sonst in Brigade E5 nichts stimmt, dann macht der den Kohl auch nicht fett. Wo wir grad bei Staatsmännern sind: Warum sieht der beste der wählbaren Söldner eigentlich aus wie Stalin?

»E5? Treffer, versenkt«



BRIGADE E5

GENRE: Echtzeit-Taktik
PUBLISHER: Apeiron / Morphicon
CA. PREIS: 40 Euro
ANSPRUCH: Profis

MINIMUM: 1,0 GHz,
256 MB RAM

PREIS/LEISTUNG: MANGELHAFT

44

Ich kam, sah... und wartete

DIE RÖMER

Rom wurde nicht an einem Tag gebaut – die Städte in CDVs Aufbau- spiel auch nicht. Allerdings war das Leben Anno Caesar sicherlich spannender.

Der Preis für die originell- ste PR-Arbeit geht diesen Monat an CDV, die ihre Pressemeldung zum Aufbau- spiel **Die Römer** komplett auf Latein abgefasst haben. Wenn doch auch in das Spieldesign so viel Kreativität geflossen wäre...

Bulgares ante Portas

Neulich bei Haemimont Games: »Jungs, ihr bastelt jetzt ein Aufbau- spiel. Szenario: Römer. Nehmt einfach **Anno 1602**, **Die Siedler** und **Caesar 3** als Vorlage und jetzt macht hinne.« Und das haben die Entwickler aus Bulgarien dann auch brav ge-

macht. Vom ersten Spatenstich an hat man das Gefühl, alles schon mal gesehen zu haben. Holzfäller ansiedeln, Lehmgruben errichten, Häuser bauen, Getreide ernten, Brot backen – die Liste der genreüblichen Standards ließe sich beliebig fortsetzen. Immerhin funktioniert das System auch in **Die Römer**, eins greift stets ins andere. Holz, Stein und Lehm dienen zum Bau von Häusern. Darin ziehen Menschen ein, die auf Farmen oder in Steinbrüchen arbeiten. Für den Transport sind Sklaven verantwortlich. Die arbeiten aber schlecht. Gerade in komplexeren Siedlungen dauert es oft etliche Minuten bis die benötigten Baustoffe endlich vor Ort sind. Optimieren lassen sich die Burschen nicht.

Die Ansprüche der Leute steigen im Lauf der Zeit, sie fordern Luxusgüter, die von extra angelegten Plantagen oder aus Handelsbeziehungen stammen. Sehr selten greifen Barbaren an. Die bekämpfen Sie mit Soldaten, die nur einen Befehl kennen:

Attacke! Direkt steuern können Sie die Kämpfer nicht.

Latein labern

Immerhin hat man der Römer- Siedelei eine nette 3D-Grafik spendiert, die sie zumindest optisch von den großen Vorbildern abhebt. Die Bürger wuseln hübsch umher, allerdings gibt's kaum Animationen in der Bauphase. Ins Reich der Marketing- blasen gehört die Möglichkeit, Sprache und Texte auf Latein zu übersetzen. Das liest sich nett auf einem Infoblatt, spielerisch ist das höchstens im Vatikan- staat von Belang. Vielleicht hätte man stattdessen die nicht immer logisch angeordneten Bau- menüpunkte optimieren sollen. Das Lagerhaus findet sich zum Beispiel unter »Wohnhäuser«.

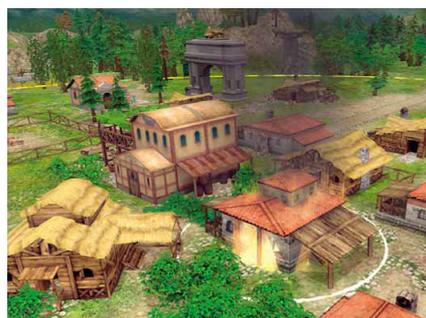
MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Die Römer ist ein typisches Wartespiel. Nicht, dass irgendjemand darauf gewartet hätte. Stattdessen wartet der Spieler. Darauf, dass die Gebäude endlich fertig werden, Baustoffe endlich ankommen oder endlich irgendwas passiert. Wäre Die Römer das erste oder einzige Spiel seiner Art, hätte es trotzdem seine Daseinsberechtigung. So spiele ich aber lieber jedes der Originale, statt mich mit der ziemlich bemühten Kopie abzugeben – oder warte einfach auf Caesar 4.



»Auch du, CDV?«



Brände greifen auf andere Gebäude über.

Neben der Kampagne mit der stolzen Zahl von 28 Missionen (deren Schwierigkeitsgrad stark schwankt) gibt es vier Szenarien und das freie Spiel.

WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F2



Auf der Karte suchen Sie sich neue Missionen aus.



Wir bauen ein Kolosseum, um Reiche glücklich zu machen. Alle Texte gibt's auch auf Latein.

DIE RÖMER AUFBAUSPIEL			
PUBLISHER	Haemimont / CDV	RELEASE (D)	28.06.2006
SPRACHE	Deutsch, Latein	CA. PREIS	40 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 45 S. Handbuch	USK	ab 12 Jahre

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

VERGLEICHBAR MIT	
Siedler 5 (88, GS 01/05)	Komplexer Aufbau mit sehr viel Kampf.
Tycoon City New York (80, GS 04/06)	Städtebau in modernem Szenario.

TECHNISCHE ANGABEN			
3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
GeForce 4 Ti	1,5 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,5 GHz Intel
Rad. 9500/9600	1400 AMD	XP 1800+ AMD	XP 2400 AMD
Rad. X600/X700	256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
GF FX 5800/5900	1,0 GB Festpl.	1,0 GB Festpl.	1,0 GB Festpl.
Rad. 9700/9800	GeForce 7800		

LAUTSPRECHER	
Stereo	2 vorne, 2 hinten
<input type="checkbox"/> 5.1	<input type="checkbox"/> 6.1



DVD: Test-Check



GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK E186

BEWERTUNG		
GRAFIK	+ schöne Texturen - öde Landschaft - Animationen fad	6 / 10
SOUND	+ orchestrale Musik + guter Sprecher... - ...sagt zu wenig	7 / 10
BALANCE	+ Schwierigkeitsgrad schwankt - lange Wartezeiten	5 / 10
ATMOSPHERE	+ stimmiges Szenario - keinerlei Outscenes	7 / 10
BEDIENUNG	+ selbsterklärende Menüs - nicht immer logisch	5 / 10
UMFANG	+ 28 Missionen plus 4 Herausforderungen + freies Spiel	8 / 10
MISSIONSDSIGN	+ Missionen bauen aufeinander auf + Ziele variieren kaum	5 / 10
KI	+ gute Wegfindung - Waren brauchen lange für Transport	7 / 10
EINHEITEN	+ große Gebäudevielfalt - gab's alles schon mal	8 / 10
KAMPAGNE	+ Städte bleiben erhalten - kaum Abwechslung	5 / 10

PREIS/LEISTUNG AUSREICHEND

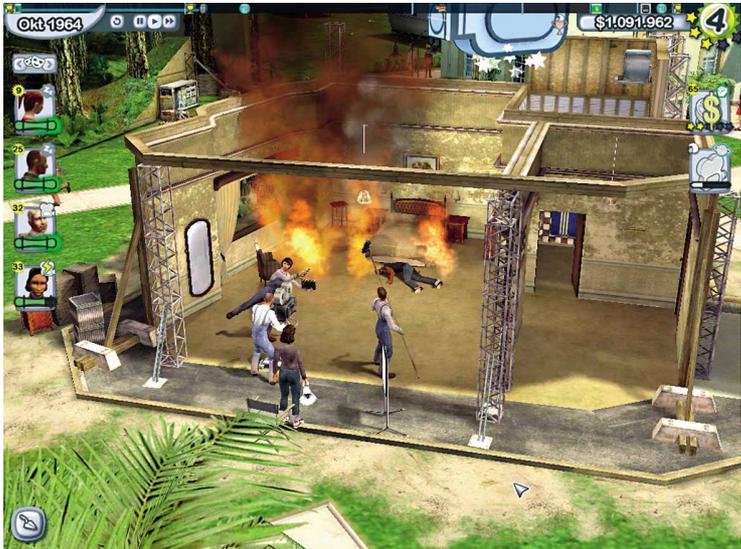
EINGEWÖHNUNG 10 Minuten - SOLO-SPASS 15 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS -

FAZIT: LANGATMIG, OHNE EIGENE IDEEN.



STUNTS & SPEZIALEFFEKTE

Feines, aber kleines Addon für The Movies.



Feuerstunts sind gefährlich, verbessern aber die Bewertung des Films.



DVD:
Test-Check



GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK F45



ADDON:
Haupt-
programm
benötigt

Schon mal darauf geachtet, wie oft Arnold Schwarzenegger in seinen Filmen gedoubelt worden ist? Gut, bei so einem markanten Schauspieler sieht man es sofort, wenn er nicht selbst vor der Kamera steht. Dass Sie das besser können, dürfen Sie im **The Movies-Addon Stunts & Spezialeffekte** beweisen. Darin managen Sie Stuntleute, drehen spektakuläre Szenen und bauen sogar Spezialeffekte in Ihre Filme ein.

Das recht große Stunt-Repertoire reicht vom simplen Bananenschalen-Ausrutscher über Prügeleien bis hin zu gewalti-

gen Explosionen. Cool: Im Film-Editor dürfen Sie künftig die Kamera frei bewegen und die Aufnahmen so dramatischer inszenieren. Der Stuntman, die neue Berufsgruppe, besitzt mehrere Charakterwerte. Ist zum Beispiel die Kondition auf dem Nullpunkt, steigt das Unfallrisiko. Kommt es während der Dreharbeiten dann zu einem Beinbruch, müssen Sie den Verletzten ins neue Krankenhaus stecken. Realistisch: Wer nicht darauf achtet, dass sich Star und Double ähneln, kassiert derbe Kritiken. Wirkliche Auswirkungen hat das aber kaum. Natürlich gibt's auch ein paar neue Sets, wenn auch nur sieben Stück. Neben Klassikern wie der Wildwest-Kutsche dürfen Sie nun auch auf einer Bluescreen-Bühne komplizierte Spezialeffekt-Szenen drehen. **DM**

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F44

➤ ORIGINALTEST IN GAMESTAR 01/06

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Ich bin ein Mensch, der gerne rumprobiert. Deshalb hat mir The Movies mit seinem genialen Film-Editor schon immer viel Spaß gemacht. Gut also, dass mir das Addon noch mehr Möglichkeiten gibt, meine Blockbuster besonders spektakulär zu inszenieren. Darüber hinaus bietet die Erweiterung jedoch kaum etwas Neues: ein paar Gebäude hier, den Stuntman als neuen Beruf da – das war's. Für den nicht gerade kleinen Batzen von 30 Euro hätte ich mehr Spiel erwartet, Herr Molyneux!

»Big-Budget-
Addon«



STUNTS & SPEZIALEFFEKTE

GENRE	Aufbauspiel-Addon
PUBLISHER	Lionhead / Activision
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschr.
MINIMUM	800 MHz, 256 MB
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT



Eine Runde Frust

WÄCHTER DER NACHT

Nachwächter muss kein langweiliger Job sein. Vor allem dann nicht, wenn man gegen einen Schwierigkeitsgrad aus der Hölle antreten soll.

Magische Taschenlampen im Kampf gegen finstere Mächte und russische Kriminelle: Das Szenario von **Wächter der Nacht** ist reichlich gewöhnungsbedürftig. Dabei ist die Story (die mit dem Film nur am Rande zu tun hat) noch eine der Stärken von Nivals Runden-Strategiespiel. Denn der Schwierigkeitsgrad und die zahlreichen Bugs scheinen vom Teufel persönlich zu stammen.

Helden im Zwielight

Der Name lässt es nicht vermuten, aber die **Wächter der Nacht** sind die Guten. Als einer davon müssen Sie gegen die Tagwache (das sind die Bösen) in 15 Missionen antreten. Bewaffnet



Jeder Levelaufstieg verhilft zu neuen Fähigkeiten.

sind Sie dazu mit einer magischen Taschenlampe, um den Finsterlingen das Licht auszuspusten. Die in eine stimmige Rahmenhandlung gebetteten Gefechte laufen rundenweise nach dem **Silent Storm**-Prinzip ab: Sie geben Aktionspunkte aus, um zu laufen, zu schießen oder (ja, die gibt es auch) Magie einzusetzen. Außerdem darf Ihr Charakter in eine Paralleldimension wechseln, das so genannte Zwielight. Dann wird der Bildschirm größtenteils blau und die Gegner in der normalen Welt erkennen den Helden nicht mehr. Allerdings können die meisten Feinde ebenfalls ins Zwielight wechseln und tun das auch sehr gerne. Spielerisch bringt es dadurch sehr wenig. Für gewonnene Kämpfe gibt's Erfahrungspunkte, die Ihrem Charakter und dessen häufig wechselnden Verbündeten zu immer neuen Möglichkeiten im Kampf verhelfen. Spezialschläge, Feuerzauber oder magische Entwaffnung gehören schon bald zu Ihrem Repertoire an Sonderfähigkeiten.

Nimm's mit Humor

Zwischen und während der Gefechte wird die Story in sehr gut inszenierten Zwischensequenzen weitererzählt. Teilweise sind die sogar richtig witzig. (»Geh doch zum Pinkeln ins Zwielight!«). Weniger schön: zahlreiche Fehler. So landen Sie schon mal plötzlich auf dem Desktop, Ihr Charakter fällt durch Wände oder Sie können Feinde nicht erreichen, obwohl der Weg dahin frei ist. Ebenfalls problematisch: Sehr häufig entscheidet der Zufall, ob eine Attacke wirkungsvoll war oder nicht. Dadurch werden viele Gefechte völlig unkalkulierbar



Die Gespräche ändern nichts an der Handlung.



Die meisten Kämpfe finden im wenig ansprechenden Blau der Zwielight-Dimension statt.

schwer. Nur wer häufig speichert, kommt an diesen unfaireren Stellen und den zum Glück

nie an denselben Punkten auftretenden Bugs vorbei.

» WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F37

WÄCHTER DER NACHT RUNDENSTRATEGIE			
PUBLISHER	Nival / CDV	RELEASE (D)	16.6.2006
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 76 S. Handbuch	USK	ab 16 Jahre
GEEIGNET FÜR			
EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER		PROFI
1	2	3	4
5	6	7	8
9	10		
VERGLEICHBAR MIT Heroes of Might & Magic 5 (86, GS 07/06) Das derzeit beste Rundenstrategiespiel. Silent Storm Gold (79, GS 06/05) Spielerisch ähnlich, aber ebenfalls sehr schwer.			
TECHNISCHE ANGABEN			
3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	1,0 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Rad. 9500/9600	Radeon X800 GT	1,0 GHz AMD	XP 1800+ AMD
Rad. X600/X700	Geforce 6800/GT	256 MB RAM	512 MB RAM
GF FX 5800/5900	Radeon X850 XT	2,8 GB Festpl.	2,8 GB Festpl.
Rad. 9700/9800	Geforce 7800		
LAUTSPRECHER	Stereo <input type="checkbox"/> 2 vorne, 2 hinten <input type="checkbox"/> 5.1 <input type="checkbox"/> 6.1 <input type="checkbox"/>		



BEWERTUNG		
GRAFIK	+ ordentliche Cutscenes - miese Texturen - odes Zwielight	5 / 10
SOUND	+ guter Heavy- und Klassik-Musik - Sprachausgabe bemüht	6 / 10
BALANCE	- überhöhter Schwierigkeitsgrad - viele Bugs	3 / 10
ATMOSPHÄRE	+ spannende, aber etwas verschrobene Geschichte	7 / 10
BEDIENUNG	+ Automatik für Eigenschaftswahl - etwas umständlich	5 / 10
UMFANG	+ 15 teilweise sehr lange Missionen - kein Wiederspielwert	7 / 10
MISSIONSDSIGN	- kleine Karten - Ziele nicht immer klar	4 / 10
KI	+ kaum KI-Aussetzer - Gegner agieren stets gleich	7 / 10
EINHEITEN	+ viele CPU-Charaktere + zahlreiche Sonderfähigkeiten	8 / 10
KAMPAGNE	+ Handlung verbindet Missionen + Charaktere kommen mit	8 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG: 10 Minuten - SOLO-SPASS: 15 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS: -

FAZIT: ZU SCHWER FÜR DIESE WELT.

60 SPIELSPASS

MICK SCHNELLE mick@gamestar.de

Der Roman war okay, der Film übel – und das Spiel? Wer sich mit der Story anfreundet, wird sich auch durch die knüppelhaften Gefechte quälen. Zugegeben, das Aufleveln der Helden macht schon Spaß. Trotzdem steckt mehr Mühe als Freude im Spiel. Viele Gefechte sind zu schwer, andere lächerlich simpel. Wer sich für das Thema erwärmen kann, sollte die Bücher lesen und abwarten, ob Nival die Bugs entfernt. Dann gibt's das Ganze auch schon zum Budgetpreis.

»Wo sind die Wächter der Qualität?«

ZOO T. 2 ABENTEUER AFRIKA



Per Jeep kommen die Besucher nah an die Tiere.

Fans der Aufbauspiel-Reihe **Zoo Tycoon 2** dürfen ihren Zoo im Addon **Abenteuer Afrika** um 20 afrikanische Tiere und Gebäude im Wüsten-Look erweitern. Ebenfalls neu: Safari-Touren durch die Gehege. Wirkliche Herausforderungen gibt es nach wie vor nicht, die Missionen erledigen sich immer noch fast von selbst. **PIA**

ZOO TYCOON 2 ABENTEUER AFRIKA	
GENRE	Strategie
PUBLISHER	Blue Fang / Microsoft
CA. PREIS	25 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	733 MHz, 256 MB, 3D-Karte
PREISLEISTUNG	BEFRIEDIGEND

CHESSMASTER 10TH EDITION



Der Fantasy-Figuresatz ist witzig animiert.

Was **Fritz** für die Profis, ist die traditionsreiche **Chessmaster**-Serie für Einsteiger und Hobbyspieler: das ideale Schachspiel. Herausragende Audio-Lehrgänge, sinnvolle Analysen, und gute Präsentation machen die zehnte Auflage zum exzellenten Schachtrainer. Allerdings: Text und Sprache sind komplett Englisch. **CS**

CHESSMASTER 10TH EDITION	
GENRE	Schachspiel
PUBLISHER	Ubisoft
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschr.
MINIMUM	500 MHz, 128 MB
PREISLEISTUNG	SEHR GUT

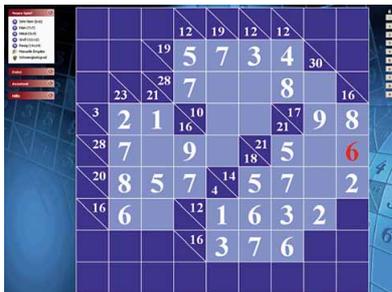


DVD: Test-Check



ADDON: Hauptprogramm benötigt

KAKURO XXL



Wer Zahlen sexy findet, der mag auch Kakuro XXL.

Rechnen mit GameStar: 1+4+7+9 macht 21. 3+5+6+7 aber auch. Ebenso 3+5+5+8, aber das geht nicht, weil die 5 zweimal vorkommt. Verwirrt? Dann spielen Sie besser nicht **Kakuro XXL**, ein Kreuz-Zahlenrätsel im Stil des neuen Volkssports Sudoku. Ein Editor erlaubt eigene Aufgaben, ein Assistent hilft Anfängern. Trotzdem nur für Zahlenfetischisten geeignet. **PCL**

KAKURO XXL	
GENRE	Denkspiel
PUBLISHER	Kristanix / Halycon
CA. PREIS	15 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	233 MHz, 64 MB RAM
PREISLEISTUNG	MANGELHAFT

TICKET TO RIDE



Unübersichtlich und hässlich: das Spielbrett.

Aufruf an alle Entwickler: Keine Umsetzungen von Brettspielen mehr! **Ticket to Ride** basiert auf der preisgekrönten Vorlage **Zug um Zug** und bietet durch die hervorragende KI auch für Solo-Spieler knifflige Taktik-Schiebereien um die beste Zugroute. Die öde Präsentation macht aber schnell klar: Es geht eben doch nichts über eine Runde am echten Brett. **DM**

TICKET TO RIDE	
GENRE	Rundenstrategie
PUBLISHER	Days of Wonder
CA. PREIS	25 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschr.
MINIMUM	1,0 GHz, 256 MB, 3D-Karte
PREISLEISTUNG	AUSREICHEND



DVD: Test-Check