



Gunnar Lott

gunnar@gamestar.de

AUFSTIEG DER LEGENDEN

KEINE ORKS? Der Verkaufserfolg eines Spiels hängt von vielen Faktoren ab: den Marketingaufwendungen der Hersteller, den Wertungen der Hefte, der Packung und so weiter. Und, nicht zuletzt, von Thema und Szenario. Mein Bauchgefühl sagt mir, dass die eher schräge Steampunk-Welt von **Rise of Legends** den Geschmack der meisten Strategiespieler nicht trifft. Falls das auch bei Ihnen so sein sollte: Bitte geben Sie dem Titel eine Chance! Brian Reynolds und sein Team haben ein tolles Spiel erschaffen, das jedem gefallen sollte, der sich für Strategie interessiert.

UND DEMNÄCHST? Guter Monat: **Heroes 5** und **Rise of Legends** sind Perlen ihres Genres. Aber auch in Zukunft reißt der Nachschub nicht ab: Auf der E3 sahen wir viel Spannendes für das zweite Halbjahr, unter anderem **Anno 1701**, **Warhammer: Mark of Chaos** und **Company of Heroes**. Jedes dieser Spiele deckt ein Untergenre (Aufbau, Echtzeit-Strategie, Echtzeit-Taktik) sowie ein Themengebiet (Historie, Fantasy, Weltkrieg) ab – da dürfte für jeden etwas dabei sein. Und wenn nicht, es kommt ja auch noch das neue **C&C**. Und bereits im nächsten Monat das schöne **Rise & Fall**.

INHALT

TESTS

Heroes of Might & Magic 5	108
Wildlife Park 2	113
Take Command	114
Black & White 2: Battle of the Gods	114
Perimeter: Emperor's Testament	115
Rise of Legends	116
Rush for Berlin	120
Hot Dogs Hot Girls	122
Werner – Flitzkacke-Alarm!	123
Eets	123
Mahjongg 3	123
Die Kochprofis	123

GAMESTAR-STRATEGIE-CHARTS 07/2006

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedeutung	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	NEU	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	NEU	86	9	9	7	10	8	10	6	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	Take 2 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	Rollercoaster Tycoon 3	Aufbauspiel	Atari	Frontier	08/05	83	10	9	8	9	7	9	7	8	9	7	08/05: Addon
20	Rush for Berlin	Echtzeit-Strategie	Deep Silver	Stormregion	NEU	82	8	7	7	8	9	8	9	8	9	9	
21	Schlacht um Mittelerde 2	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	EA Pacific	04/06	82	10	10	5	10	9	8	6	7	10	7	
22	Star Wars: Empire at War	Echtzeit-Strategie	Activision	Petroglyph	04/06	81	7	10	7	8	9	9	5	9	10	7	
23	Port Royale 2	Strategiespiel	Take 2	Ascaron	06/04 (86%)	81	4	7	10	9	10	8	6	8	10	9	
24	Armies of Exigo	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	Black Hole	02/05 (81)	81	8	8	4	10	8	10	10	4	10	9	
25	Desperados 2	Echtzeit-Taktik	Atari	Spellbound	06/06	80	8	9	6	10	7	8	9	5	10	8	

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

Rund(en)reise mit Rittern

HEROES OF MIGHT & MAGIC 5



Die mächtig magischen Helden kehren im 3D-Gewand zurück. Galoppieren sie in neue Wertungshöhen oder stolpern sie über alte Schwächen? Wir berichten live aus dem Fantasy-Reich Ashan.

Das soll ein Held sein? Ein Waldelf, der auf einem abgemagerten Elch reitet? Da machen unsere Dämonen doch kurzen Prozess; ein Feuerball sollte reichen. Schaut nur, wie sich das Spitzohr hinter seinen Smaragddrachen versteckt! Augenblick: Smaragddrachen?! Sind das nicht die Ungeheuer, deren Flügelschlag die Erde beben lässt? Die Monster, die einen Teufel im Schwanzumdrehen ins Jenseits fackeln? Mist. Okay, erledigen wir zuerst den Elf... Doch was ist das? Der Kerl bleibt unverseht, denn Helden stehen im Rundenstrategiespiel He-

roes of Might and Magic 5 (Heroes 5) stets neben dem Schlachtfeld und sind unverwundbar. Um sie zu besiegen, müssen Sie ihre Armee auslöschten. In Heroes 4 war's anders, im dritten Teil der Serie aber genauso. Auch sonst erinnert Heroes 5 spielerisch eher an Heroes 3 als an den direkten Vorgänger. Lesen Sie, wie sich das auswirkt. Und wie der Kampf gegen den Elf ausgeht.

Sucht nach Helden

US-Pastor Ralph Waldo Emerson schrieb einst: »Jeder Held wird auf Dauer langweilig.« Damit kann Emerson nicht die Heroes of Might & Magic-Serie gemeint haben – schließlich

lebte er im 19. Jahrhundert. Unrecht hätte er ohnehin gehabt: Seit 1994 das erste Heroes erschien, sorgen die magischen Helden für schlaflose Nächte, von Langeweile keine Spur. Grund dafür ist das geniale Spielprinzip, das auch Heroes 5 erbt: Rundenweise erkunden Sie mit Helden große Fantasy-Landkarten, suchen Schätze und erobern Minen sowie Siedlungen. Die Minen werfen Ressourcen ab, mit denen Sie in den Städten Gebäude bauen und Truppen kaufen. Letztere führt Ihr Held in rundenbasierte Gefechte gegen neutrale Monster und feindliche Heere; ohne Anführer können sich die Einheiten jedoch nicht über die

Karte bewegen. Die Schlachten bestreiten Sie in einer Nahansicht, in der Sie Ihre Truppen ähnlich wie beim Schach auf den Feind hetzen – mit dem Unterschied, dass jede Spielfigur für eine ganze Gruppe gleicher Kreaturen steht. Später im Spiel prallen sogar riesige Heere aufeinander, in denen etwa ein Dutzend Erzengel gemeinsam mit 40 Rittern gegen 1.000 Skelettkrieger kämpft. Der wichtigste Suchtfaktor von Heroes 5 sind die brillant integrierten Rollenspiel-Elemente: Helden sammeln durch Siege Erfahrung, bei jedem Levelaufstieg bringen Sie den Recken Talente bei. Belagerungsprofis etwa sprengen mit ei-

- FACTS**
- > 6 Völker
 - > 6 Kampagnen
 - > 30 Missionen
 - > 40 Zauber
 - > 42 Einheiten
 - > 6 Einzelspieler-Szenarios (Deluxe-Edition: 9)



Der Held ist unbeweglich, darf aber zaubern oder zuhauen.



Alle Einheiten sind fein animiert – auch der Foltermeister.



Die Dämonen-Armee belagert eine Baumfeste der Waldelfen. Der Foltermeister links unten schleudert gerade einen Feuerball.

95 160 36 23 80 39 37916



Diese Mine hat unser Held bereits erobert, sie liefert pro Runde eine Fuhre Erz: Erz ist nötig, um in eroberten Städten Gebäude wie Stadtmauern zu errichten.

Die Hydras bewachen ein Artefakt, zwei Goldhaufen und eine Truhe, die Gold oder Erfahrungspunkte liefert – je nachdem, wofür wir uns entscheiden. Rechts daneben steht eine Mine, die wir noch nicht erobert haben.

Unser Nekromant möchte den Feind angreifen, hat aber nicht mehr genügend Bewegungspunkte übrig. Das sehen Sie daran, dass sich die Punkte, die seinen Laufweg markieren, grau verfärben.

Die Akademiestadt hat noch keine Stadtmauer, sonst würde sich auch auf der 3D-Hauptkarte ein Wall um die Siedlung ziehen. Unser Held wird folglich leichtes Spiel mit den Verteidigern haben.

Der feindliche Held wäre eine Bedrohung für unseren Recken – wenn die dumme KI unsere Helden nicht allzu oft ignorieren würde.

Diese zuschaltbare Übersicht listet unsere Städte und Helden auf. Links daneben liegt die Minikarte, rechts das Befehls-Interface.

Mitten in der detaillierten 3D-Wüste stößt unser untoter Nekromant auf eine schwelende Stadt der Magier. (1280x1024)



nem Ballista-Schuss ganze Bauernarmeen, Diplomaten übernehmen unterlegene Monster kampfflos. Zudem finden die Helden Gegenstände wie Hel-

me oder Amulette, die ihre Talente oder die Werte ihrer Truppen verbessern. Das weckt den Sammeltrieb: Sie geben nicht auf, bis Ihr Held das schärfste Schwert findet und alle Fertigkeiten meisterhaft beherrscht.

Was wissen die arroganten Magier? **Heroes 5** bleibt bis zum Ende spannend.

Die sechs Völker unterscheiden sich nicht nur optisch, sondern haben auch charakteristische Eigenschaften. Untote etwa beleben nach der Schlacht gefallene Feinde als Skelette wieder, Dämonen opfern eigene Truppen, um Helden zu stärken. Jedes Volk führt zudem eigene Einheiten ins Feld. Elfen etwa bilden erstklassige Bogenschützen aus, Menschen preschen mit Paladinen durch die feindlichen Reihen. **Heroes 3**-Fans kennen die Eigenheiten der Völker freilich schon, Unterschiede gibt's nur im Detail. So kämpfen auf Seiten der Magier statt

SUPER ODER NUR DELUXE?

Von **Heroes of Might and Magic 5** gibt's neben der normalen Fassung noch eine **Deluxe Edition** und eine **Super Deluxe Edition**. Die **Deluxe Edition** ist nur bei Media Markt erhältlich, kostet 50 Euro und enthält zusätzlich zum Spiel eine Karte, ein Artbook, und ein Dokument, das alle Einheiten auflistet – wobei Letzteres unserer Meinung nach zum Umfang der regulären Version gehören sollte. Im Spiel selbst finden Sie drei weitere Sololevels und das Bonus-Artefakt »Aura«. Zudem liegt der Klassiker **Heroes 2** bei. Die weltweit auf 4.000 Stück limitierte **Super Deluxe Edition** können Sie für 60 Euro im Webshop von Ubisoft (www.GAMESTAR.DE [QUICKLINK: EGI](#)) bestellen. Zusätzlich zum Inhalt der **Deluxe Edition** liegen darin eine Making-Of-DVD und ein Sack mit Goldmünzen. Aber: Hier fehlt **Heroes 2**.



Der Inhalt der **Deluxe Edition** auf einen Blick.

Die spannenden Sechs

Wo zwei sich streiten, freut sich der Dritte. Der Vierte, Fünfte, Sechste sind aber auch nicht unglücklich: Obwohl sich die Kampagne von **Heroes 5** um den Krieg zwischen Menschen und Dämonen dreht, mischen insgesamt sechs Völker mit. Neben Menschen und Höllenviehern sind das Untote, Waldelfen, Magier und Dungeon-Bewohner. Jedes Volk führen Sie durch eine Kampagne mit je fünf Missionen, die Reihenfolge der Feldzüge ist vom Spiel vorgegeben. Anders als in den lahm inszenierten Vorgängern motiviert die Handlung durchgehend. Klasse vertonte, wenn auch statische Zwischenfilme in der 3D-Engine erzählen die Geschichte – und werfen Fragen auf: Wer steckt hinter der Maske des Dämonen Agrael?



DIE SECHS VÖLKER

Zuflucht Die Menschen setzen auf schlagkräftige Nahkämpfer. Helden stärken oder schützen ihre Truppen mit Lichtmagie, darunter mächtige Segen.



In der **Festung** der Zuflucht wohnen Paladine.

Inferno Dämonen teleportieren kostenlose Verstärkungen auf das Schlachtfeld und brutzeln Feinde per Feuerball oder Meteoritenhagel.



Die **Höllenfeste** beheimatet Teufel und Sukkubi.

Waldfestung Bogenschießen ist die Parade-disziplin der edlen Waldelfen. Ihre mächtigen Druidenältesten schleudern tödliche Blitze.



Am **Baum** leben Druiden und Smaragdgrachen.



Erzengel beleben gefallene Verbündete wieder.



Nachtmare schlagen ihre Feinde in die Flucht.



Zähe **Baumriesen** fesseln Feinde mit Wurzeln.

vielarmiger Nagas nun Rakshasa-Löwenwesen, die aber auch ordentlich zuhauen können.

Initiative gegen Riesen

Apropos Zuhauen: Beim Kampfsystem weicht **Heroes 5** vom dritten Teil der Serie ab. Zwar stehen die Helden wie erwähnt am Rand des Schlachtfelds, können aber neben Zaubern auch direkte Angriffe ausführen. Menschenritter galoppieren dann kurz aufs Feld, hauen mit dem Schwert zu, und reiten wieder zurück. Gute Idee, so müssen die Heroen nicht tatenlos zuse-

hen, sobald ihre Zauberenergie aus ist. Noch bessere Idee: Jede Einheit hat einen Initiative-Wert, der bestimmt, wie oft sie zuhauen darf. Schnelle Bauern etwa greifen zweimal an, bevor ein Baumriese überhaupt zum Zug kommt. Das wertet schwache, schnelle Einheiten auf, zumal die stets in Gruppen auftreten und so viel Schaden anrichten. In der Schlachtfeld-Ansicht zeigt ein übersichtlicher Balken die Zugreihenfolge – nützlich, weil Sie sehen, welcher Feind als nächstes dran ist. Den können Sie bevorzugt angreifen.

Neben den Zaubern des Helden müssen Sie auch die Spezialfähigkeiten der Einheiten taktisch klug einsetzen. Elfische Baumriesen etwa wurzeln ihre Gegner fest, Vampire saugen ihnen Leben ab und Zerberi (dreiköpfige Höllenhunde) treffen mehrere Feinde gleichzeitig. Dank dieser Talentvielfalt haben Sie zahllose taktische Möglichkeiten. Noch mehr Würze bringen Moral und Glück: Truppen mit hohem Moralbonus ziehen häufiger, missmutige Heere setzen hingegen aus. Streiter mit Glücksbonus landen oft schmerzhaftere Voll-

treffer. Moral und Glück steigern Sie durch Zauber oder Götzen, die Sie vor dem Kampf besuchen. Weil auch die KI ihre Truppen klug einsetzt, sind die Schlachten folglich stets spannend und anspruchsvoll.

Doofer Frustr

Suchtfaktor, spannende Schlachten: Hat **Heroes 5** denn gar keine Schwächen? Doch. Die KI, die im Gefecht klug vorgeht, enttäuscht auf der Strategiekarte: Auf allen drei Schwierigkeitsgraden haben die Feinde schlimme Aussetzer und greifen zum Beispiel Ihre Helden nicht an. Oder sie laufen mit winzigen Heeren (in denen sich teils nur ein einziger Bauer befindet) direkt in die Arme Ihrer Streitmacht. Oder sie ignorieren rundenlang unverteidigte Städte. Die KI handelt zudem berechenbar. Wenn sie keine Stadt mehr besitzt, reitet sie mit ihrem Helden blindlings zur nächstgelegenen Siedlung – egal, wie schwer bewacht die ist.

Die zweite Schwäche ist die Spielbalance. Obwohl die KI oft unsinnig handelt, schwankt der Schwierigkeitsgrad der Kampagne auf allen Stufen extrem. So müssen Sie ab und zu nur neu-

CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamestar.de

Als Heroes-Veteran musste ich mich durch die erste Kampagne quälen, denn die Missionen sind reichlich zähe Spieleinführungen. Aber dann! Ich plätschere trällernd in den süßen Wassern der Nostalgie, denn Heroes 5 ist Heroes 3 – und nichts anderes will ich haben! Keine echte Fortsetzung also, eher ein Remake, aber was zählt, ist der Spielspaß. Schade, dass der Ghost-Modus ziemlich für die Katz ist. Ich warte weiter auf eine praktikable Lösung für temporeiche Multiplayer-Spiele.



»Hach! Wie damals!«



Wenn Ihr Held auf See ein Schiff angreift, kommt's zur **Enterschlacht**.

Akademie Schwerter? Bögen? Unsinn, die arroganten Kampfmagier zerstrahlen Gegner lieber mit Elementarzaubern, darunter Eisblitze.



Die schwebende **Akademie** beheimatet Golems.

Nekropolis Die Untoten lassen gefallene Truppen während dem Kampf als Geister und danach als Skelette auferstehen. So wächst ihr Heer stetig.



Zombies und Geister bewohnen die **Gruselburg**.

Dungeon Die Untergrund-Bewohner dienen als Sammelbecken des Bösen und führen unter anderem Schattenmagier sowie Giftmörder ins Feld.



In der **Höhle** hausen Hexen und Minotauren.



Die Geschosse der **Erzmagier** durchdringen Feinde.



Gefallene **Vampire** erstehen beim Angriff auf.



Schwarze Drachen beenden Schlachten. Endgültig.

trale Monster abgrasen, sich aber im nächsten Einsatz mit einem riesigen Heer messen. Wenn Sie sich zu Beginn der Mission zu viel Zeit lassen, werden Sie später überrannt. Das ärgert unerfahrene Taktiker. Ubisoft hat jedoch einen Patch angekündigt, der den Schwierigkeitsgrad senkt.

Welt und Geist

Derzeit entgeht Einsteigern eine große Stärke von **Heroes 5**:

Die stimmige, schöne Welt. In den 3D-Landschaften wiegen sich Bäume im Wind, an Glücksschreinen tänzeln Kobolde über Fliegenpilze. Aus Bergwerken transportiert ein Fließband Erz, sobald Sie sie erobern. Alle Einheiten und Zauber sind fein animiert; untote Magier etwa verschränken beim Angriff die Arme vor der Brust und sehen zu, wie ihr Geisterschwert Feinde schnetzelt. Nervig nur,

dass in der bunten Welt schnell der Überblick flöten geht und Sie oft daneben klicken. Zudem müssen Sie dauernd die Kamera drehen, weil Berge Schätze verdecken – so wollten die Designer Ihren Entdeckerdrang wecken, auf Dauer nervt es aber.

Neben der Grafik hat Entwickler Nival den Mehrspieler-Modus überarbeitet. So gibt's neben LAN- und Internet-Modi wieder eine Hotseat-Funktion. Im Netzwerk oder Internet tragen Sie Taktikgefechte zwischen Spielern auf Wunsch in



In der **Unterwelt** stöbert der untote Held fiese Drachen ① und eine Arena ② auf. In Letzterer darf er seine Angriffs- oder Verteidigungswerte kostenlos verbessern – aber nur einmal.

TECHNIK-CHECK

TUNING-TIPPS

- 1 Wählen Sie selbst auf älteren 3D-Karten »Sehr Hohe Details«. Niedrige Details wirken sich meist nicht auf die Leistung aus.
- 2 Schalten Sie ab einer Radeon 9800 oder Geforce FX 5900 im Grafikmenü zweifache Kantenglättung und vierfache anisotrope Filterung hinzu.

3 Bei einer Geforce 4 Ti bringt das Verringern der Auflösung etwas zusätzliche Leistung.

CHECKLISTE

- 1,4 GByte Speicherplatz
- 1,5 GHz Prozessor
- 512 MByte RAM
- DirectX-8-Karte
- DirectX 9.0c

FK

PERFORMANCE-TABELLE

MAXIMALE DETAILS

RAM	Prozessor	Pixel	512 MBYTE								
			1,5 GHz XP/1500+	2,0 GHz XP/2000+	2,5 GHz XP/2400+	800x600 ¹⁾	1024x768	1280x1024	1280x1024	1600x1200 ²⁾	
1024 MBYTE	Geforce 4 Ti	800x600 ¹⁾	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1600x1200 ²⁾	■	■	■	■	■	■	■	■	■
512 MBYTE	Geforce FX 5900	800x600 ¹⁾	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1600x1200 ²⁾	■	■	■	■	■	■	■	■	■
512 MBYTE	Radeon 9800 GT	800x600 ¹⁾	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1600x1200 ²⁾	■	■	■	■	■	■	■	■	■
512 MBYTE	Radeon X850 XT	800x600 ¹⁾	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1600x1200 ²⁾	■	■	■	■	■	■	■	■	■
512 MBYTE	Geforce 7800 GT	800x600 ¹⁾	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1600x1200 ²⁾	■	■	■	■	■	■	■	■	■

1) minimale Details 2) 4xAA / 8xAF
 ■ nicht möglich ■ stark ruckelnd ■ mäßig ruckelnd, spielbar ■ perfekt spielbar



Dank Glücksbonus landet die Menschen-Miliz einen **kritischen Treffer** gegen die Erzteufel.

Echtzeit aus, ähnlich wie beim Blitzschach. Zudem können Sie den neuen Ghost Mode nutzen: Spieler, die auf den Zug eines Mithelden warten, dürfen mit einem Geist Dinge verfluchen. Zum Beispiel klauen Sie aus verhexten Bergwerken einen Teil des Einkommens. Wenn der Geist keine Bewegungspunkte mehr hat, müssen Sie jedoch warten, bis der Gegner seinen Zug beendet. Weil Mehrspieler-Partien trotzdem immer noch jeweils rund 5 bis 30 Stunden dauern, eignen sie sich nur für

echte Fans. Wer Tempo will, hat folglich keine Chance.

Keine Chance haben wir auch gegen besagten Elf vom Anfang des Artikels: Das Gefecht gegen die Smaragddrachen verlieren wir und laden neu. Jetzt ist List gefragt: Dank der berechenbaren KI locken wir den Kerl in eine Falle. Wir nehmen seiner Fraktion alle Städte ab; sofort reitet er panisch zur nächstgelegenen Siedlung. Dort wartet jedoch unser Heer – diesmal hinter den Mauern und Geschütztürmen, die wir in der Stadt er-



Im **Ghost Mode** steuern Sie eine Spukgestalt (Mitte), während der Gegner seine Helden zieht.

HELDENHAFT KÄFER



Beim Test von Heroes 5 sind wir auf die folgenden Bugs gestoßen:

- In der ersten Mission des Untoten-Feldzugs blieben zwei KI-Patrouillen plötzlich stehen und blockierten Wege. So wurde der Einsatz unlösbar; wir mussten neu laden. Beim zweiten Anlauf liefen die KI-Helden dann weiter.
- Im Gefecht vergessen die KI-Gegner manchmal eine ihrer Einheiten und bewegen sie nicht – obwohl der Kampf dadurch einfacher wäre.
- Die Initiative-Anzeige gibt in den Schlachten ab und zu die falsche Monster-Anzahl an.
- Das Spiel stürzte sehr selten ab. Aktivieren Sie trotzdem vorsichtshalber die Autosave-Funktion.
- In den Netzwerk- und Internet-Modi kommt es teils zu schweren Lags und Verzögerungen.

JÖRG SPORMANN

spori@gamestar.de

Wie sehr habe ich mich auf den fünften Teil der Heroes-Reihe gefreut. Und wie sehr freue ich mich nun, dass ich mich wieder wochenlang mit einem packenden Rundenstrategiespiel beschäftigen kann. Zwar sind die Unterschiede zu Heroes 3 marginal, aber das macht nichts: Hübschere Grafik und Ghost-Modus reichen mir als Neuerungen. Für mich sind die Kampagnen sowie die Solo-Szenarien das Wichtigste – und die machen einen Heidenspaß.



» Klasse Heroes 3, äh, 5«

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Heroes 5 spielt sich im Grunde wie ein Remake von Heroes 3. Und was zeichnet ein gutes Remake aus? Richtig, dass es die Stärken des Originals erbt – und noch ausbaut. Genau hier glänzt Heroes 5: Dank des Initiative-Systems sind die Gefechte noch anspruchsvoller. Und das bewährte Spielprinzip ist ohnehin über jeden Zweifel erhaben; Artefakt-Sammeltrieb und der »Nur noch eine Stadt«-Suchtfaktor halten mich wieder nächtelang wach.

Doch was zeichnet ein schlechtes Remake aus? Dass es auch die Schwächen des Originals erbt. Dazu gehören die auf der Strategiekarte oft wirre KI und der schwankende Schwierigkeitsgrad. Immerhin hat Nival eine motivierende Kampagne gebastelt – das gab's in der Heroes-Geschichte noch nie. Ebenfalls ein Novum: Das einst hässliche 2D-Kellerkind hat sich zur 3D-Schönheit gemausert. Rundenstrategen dürfen Heroes 5 daher nicht verpassen.



»Würdiger Thronfolger«

HEROES OF MIGHT & MAGIC 5 RUNDENSTRATEGIE

PUBLISHER	Nival / Ubisoft	RELEASE (D)	18.5.2006
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 52 Seiten Handbuch	USK	ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT Civilization 4 (90, GS 12/05) Komplexer, vielfältiger Rundenstrategie-Primus. Disciples 2 Gold (81, GS 06/05) Stimmungsvoller Heroes-Klon für nur 20 Euro.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
GeForce 4 Ti	1,8 GHz Intel	2,4 GHz Intel	3,0 GHz Intel
Rad. 9500/9600	XP 1600+ AMD	XP 2200+ AMD	XP 2800+ AMD
Rad. X600/X700	512 MB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM
GF FX 5800/5900	1,4 GB Festpl.	1,4 GB Festpl.	1,4 GB Festpl.
Rad. 9700/9800	GeForce 7800		

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

FAZIT Trotz innovativem Ghost Mode gibt's Wartezeiten. Deshalb nur ein Fall für Fans. MODI Freies Spiel oder Szenario für bis zu acht Teilnehmer via LAN, Hotseat, Internet.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Landschaften + gute Effekte - Texturen	9 / 10
SOUND	+ Ohrwurm-Musik + gute Sprachausgabe + Kampfeffekte	9 / 10
BALANCE	+ abgestimmte Talente - Schwierigkeitsgrad schwankt	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ stimmige Fantasy-Welt + liebevoll animierte Kampfeinheiten	10 / 10
BEDIENUNG	+ gutes Interface - in der 3D-Ansicht oft unübersichtlich	8 / 10
UMFANG	+ lange Kampagne + sechs Völker + massig Zauber	10 / 10
MISSIONSDSIGN	+ abwechslungsreiche Ziele - Mechanik bleibt gleich	8 / 10
KI	+ im Kampf sehr schlau - auf der Hauptkarte oft hirnlos	6 / 10
EINHEITEN	+ erlauben viele Taktiken + Spezialtalente entscheiden Gefechte	10 / 10
KAMPAGNE	+ erzählt nette Geschichte + beschäftigt Sie wochenlang	9 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 1 Stunde SOLO-SPASS 80 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden

FAZIT: EXZELLENTES 3D-REMAKE VON HEROES 3.



- ▶ DVD: Video-Special
- ▶ TIPPS-TEIL: Taktiken
- ▶ GAMESTAR-DE: Screenshot-Galerie quicklink E59

WILDLIFE PARK 2

Animalischer Aufbau, tierisch taktisch.



Ein Klick auf die Schneeziege verrät, warum sie in ihrem schönen Gehege unglücklich ist.



DVD:
Test-Check

Seit **Madagascar** wissen wir, dass sich Tiere im Zoo nicht unbedingt wohl fühlen. Im Aufbauspiel **Wildlife Park 2** soll das dank Ihrer Hilfe anders sein. Wieder ist es Ihre Aufgabe, den Insassen ein artgerechtes Zuhause zu bauen. Deshalb legen Sie Gehege an und verschönern Ihren Park mit Statuen, Bänken und Aussichtstürmen. Sie sollten allerdings darauf achten, dass Sie nur Nicht-Fressfeinde zusammensperren. Denn ein Löwe verspeist ein Zebra zum Nachtsch.

Neben dem passenden Gehege darf auch das richtige Futter nicht fehlen. Um die Fressalien

zu erhalten, müssen Sie zuerst ein Gewächshaus, eine Geflügelfarm oder eine Fischzucht errichten. Unrealistisch: Mist kommt im Spiel nicht vor, die Viecher gehen offenbar alle brav auf die Toilette. Damit den Tieren zwischen den Mahlzeiten nicht langweilig wird, sollten sie beschäftigt werden. Huf-tiere lieben es, an einem Mineralleckstein zu lecken, Raubkatzen erklimmen einen Kletterbaum. Neu: Nicht nur die Tiere, auch die Pflanzen im Zoo verlassen sich auf Ihr Pflegergeschick. Aber auch die Besucher brauchen Versorgung. Daher bauen Sie Pommestände, Getränkestände und Souvenirläden. Denn nur glückliche Kunden kommen wieder und bringen Geld in die Kasse, mit dem Sie Tierpfleger, Handwerker und Müllmänner bezahlen, die den Zoo in Ordnung halten. **PIA**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D119

PIA DETTMER

Ich liebe Zoos, aber so viel habe ich gelernt: Arbeiten möchte ich dort nicht. Kaum ist die eine Tierart zufrieden, fängt die nächste an zu meckern. Dass sich zum Vorgänger im Spielablauf nicht viel geändert hat, stört mich dennoch kaum, denn Wildlife Park 2 sieht deutlich hübscher aus, und die unterschiedlichen Missionen bieten eine Menge Abwechslung. Ob die neue Optik allerdings den Kaufpreis rechtfertigt, sei dahingestellt.

»Teurer
Streichelzoo«



WILDLIFE PARK 2

GENRE	Aufbauspiel
PUBLISHER	B-Alive / Deep Silver
CA. PREIS	45 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschr.
MINIMUM	2,0 GHz, 512 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND



BATTLE OF THE GODS

Mäßiges Addon zu Black & White 2.



Unsere Kriegsschildkröte hat das gegnerische Zombiemonster im Faustkampf besiegt



Brauchen mittelprächtige Spiele ein Addon? Nein! Aber was soll man machen, wenn die Verträge dafür mit dem Publisher schon geschlossen wurden? Zugegeben, beweisen können wir diese Theorie nicht. Allerdings wäre es eine durchaus plausible Erklärung dafür, warum Lionhead das halb-gare Addon **Battle of the Gods** zum Aufbauspiel **Black & White 2** für Electronic Arts produziert hat. Lächerliche drei Levels lang (das Molyneux-Team spricht hochtrabend von »Welten«) versuchen Sie erneut, mit Ihrer Kreatur andere Götter zu

unterwerfen. Der alte Trick aus dem Hauptprogramm klappt immer noch: Sie bauen Ihre Siedlung auf Teufel komm raus aus und errichten Dutzende Tempel und Universitäten. Dadurch erreichen Sie nach und nach derart viel Prestige, dass die Feindstädte automatisch überlaufen. Immerhin bringt das Addon eine einzige neue Kreatur: die Schildkröte. Sie sieht anders aus, macht jedoch spielerisch absolut keinen Unterschied. Zumindest können Sie sich jetzt vorher aussuchen, ob Sie mit einem guten oder bösen Bonus ins Spiel gehen. Und per Wachstumswunder verwandeln Sie Gegnerarmeen einfach in Tiere, die Sie im neuen Schlachthaus zu Nahrung weiterverarbeiten lassen. In Krankenhäusern heilen angeschlagene Truppen. Spielerisch ist das aber belanglos. **MIC**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **E36**

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Nö, nöö, Herr Molyneux. So langsam aber sicher reicht es. Dieses Addon ist selbst zum Billigpreis von 15 Euro völlig überbeuert. Die reine Nettospielzeit (also die Zeit, in der man selber auch tatsächlich mal was tut) beträgt gerade mal eine Stunde. Die restlichen drei sitzt man vor dem Monitor und wartet gelangweilt ab, bis der Gegner durch Prestigepunkteverlust endlich die Fahne streicht. Die Zeit der Götter ist jetzt wohl endgültig vorbei.

»Echt nicht göttlich«



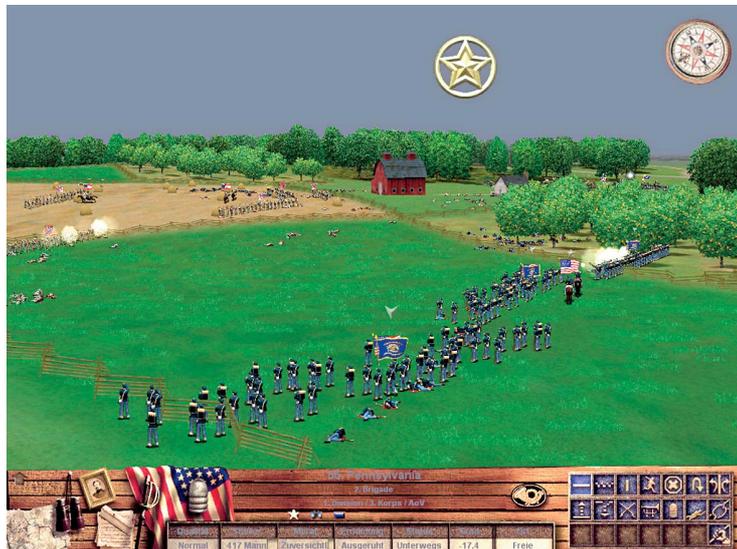
BATTLE OF THE GODS

GENRE	Aufbauspiel-Addon
PUBLISHER	Lionhead / Electronic Arts
CA. PREIS	15 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschr.
MINIMUM	1,6 GHz, 512 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND

61

TAKE COMMAND

Der Bürgerkrieg? War doch nur Taktik.



Beim Kampf um eine Farm fällt unsere Unionsarmee den Konföderierten in die Flanke.

Verzweifelte Situationen erfordern verzweifelte Maßnahmen: Mit vier Brigaden marschiert Unionsgeneral Doubleday in den Kugelhagel der Konföderierten. Deren Schützenreihen feuern, laden nach, feuern; Pulverwolken wabern übers Schlachtfeld. Doubleday verliert mehr und mehr Männer – doch das ist nur ein Ablenkungsmanöver. Die Infanterie von Unionsgeneral King bezieht unbemerkt Stellung in einem Wäldchen an der feindlichen Flanke. Als King seine Jungs feuern lässt, sind die Konföderierten überrascht, fliehen in Panik. Ein glorreicher Sieg, den die Union ihrem Oberbefehlshaber verdankt: Ihnen! Denn im Echtzeit-Taktikspiel **Take Command: Second Manassas** schlagen Sie spannende Schlachten im US-Bürgerkrieg – für die nördliche Union oder die Süd-Konföderation. Der taktische Anspruch geht dabei in Ordnung; unter anderem fallen Sie Feinden mit Reiterei in den Rücken oder legen Hinterhalte – auf riesengroßen Karten mit mehreren Fronten. Nett: Per Kurrier schicken Ihre Bataillone Depeschen an Ihren Oberbefehls-

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Der US-Bürgerkrieg zählt hierzulande nicht gerade zu den beliebtesten Spieleszenarien – was sich auch mit Take Command: Second Manassas nicht ändern dürfte: Die grausame Präsentation verleidet selbst Geschichtsfans den Einstieg ins komplexe Spiel. Schade drum, weil die ebenso umfangreichen wie realistischen Gefechte viel taktisches Geschick erfordern. Profifiguren ohne Grafik-Ansprüche dürfen also ruhig mal einen Blick auf Take Command: Second Manassas werfen.

»Hässliches Kleinod«



haber, die über aktuelle Ereignisse informieren. Profis freuen sich über fordernde und realistische Gefechte, trotz der unterirdisch öden Präsentation: Flache Bitmap-Truppen marschieren über Matschlandschaften, grausige Soundeffekte untermalen das Schlachtgeschehen. **GR**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **E14**

TAKE COMMAND

GENRE	Echtzeit-Taktik
PUBLISHER	Mad Minute / Koch Media
CA. PREIS	40 Euro
ANSPRUCH	Profis
MINIMUM	1,0 GHz, 512 MB RAM, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	GUT

61



PERIMETER EMPEROR'S T.

Gibt's kein Schutzschild gegen öde Fortsetzungen?



Mit dem wabernden **Energieschild** schützen sich die beiden Stützpunkte vor Beschuss.



► DVD:
Test-Check

Manchmal vergehen Jahre, und doch bleibt alles gleich. So auch beim Echtzeit-Strategiespiel **Perimeter**, dessen Nachfolger **Emperor's Testament** exakt zwei Jahre nach dem Original erscheint. Neuerungen suchen Sie in **Emperor's Testament** freilich vergebens: Wie im Vorgänger schlagen Sie Schlachten gegen doofe Monster und schlaue KI-Gegner, die oft geschickt Schwachstellen in Ihrer Verteidigung ausnutzen. Apropos Verteidigung: Auf Knopfdruck überdachen Sie Ihre Basis mit einem Schutzschild, der Beschuss abblockt. Wenn

Sie den Schild aktivieren, sinken Ihre Energiereserven rapide. Blöd nur, dass Strom zugleich als einziger Rohstoff dient, mit dem Sie Truppen und Gebäude bezahlen. Sie müssen daher taktisch klug planen, wann Sie den Schild einsetzen. Einheiten entstehen aus Infanteristen, die zu Panzern oder Schwebegleitern morphen. Bei Bedarf dürfen Sie die Jungs jederzeit »umschmelzen« und etwa Raketenwerfer in Panzer verwandeln. Ebenfalls nett: Per Terraforming plätten Sie Hügel Landschaften zu ebenem Baugrund. Die chaotische Handlung der Kampagne und die sterile Präsentation motivieren jedoch kaum zum Weiterspielen. Weil's selbst den im Genre einzigartigen Schild und die Truppen-Verschmelzung schon im ersten **Perimeter** gab, wirkt **Emperor's Testament** wie ein lahmer Aufguss. **GR**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: E99

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Wie schon der Vorgänger ist **Emperor's Testament** seelenlos: Absurde Story, öde Vertonung und detailarme Einheiten versprühen ungefähr so viel Charme wie eine Familienpackung Toastbrot. Schade drum, denn der Titel würzt die Gefechte gegen die schlaue KI mit taktisch sinnvollen Elementen – allen voran dem Schutzschild und der Einheiten-Verschmelzung. Somit hat sich zwar im Vergleich zum ersten Teil wenig geändert – wer den aber mochte, wird auch mit **Emperor's Testament** seinen Spaß haben.

»Aufguss ohne Seele«



PERIMETER: EMPEROR'S T.

GENRE Echtzeit-Strategie
PUBLISHER K-D Lab / Frogster
CA. PREIS 20 Euro
ANSPRUCH Profis

MINIMUM 1,0 GHz, 256 MB RAM

PREIS/LEISTUNG **BEFRIEDIGEND**



Rauchende Köpfe gegen rauchende Maschinen

RISE OF LEGENDS



Massenschlachten, Basisbau, dynamische Kampagne, Story, tolle Grafik, Helden, Handel, Forschung: endlich ein Echtzeit-Strategiespiel, das alles kann?

Zitat Sid Meier: »Ein gutes Spiel besteht aus einer Folge interessanter Entscheidungen – diese müssen ebenso häufig wie bedeutsam sein.« Brian Reynolds, der gemeinsam mit Sid an **Civilization 2** und **Alpha Centauri** gearbeitet hat, bekam diese Weisheit offensichtlich täglich aufs Pausenbrot geschmiert, hörte es zur Begrüßung, bei Teambesprechungen, auf Pressekonferenzen, beim Feierabendbier. Denn anders ist sein neues Spiel **Rise of Legends** kaum zu erklären: Es stellt Sie nicht nur häufig vor bedeutsame Entscheidungen, sondern sogar im Sekundentakt!

Fantastisch ohne Orks

Während Sie sich im Quasi-Vorgänger **Rise of Nations** durch die Weltgeschichte spielen, schicken Sie die drei Kampagnen von **Rise of Legends**

auf eine fantastische Reise, angenehmerweise fernab der ausgelatschten Elfen- und Ork-Pfade. Hauptfigur ist Giacomo, ein Erfinder des Da-Vinci-Volkes. Die Da Vinci lieben alles, was raucht und aus Metall besteht, und erinnern mit ihren skurrilen Robotern und klobigen Panzern an die Fantasien von Jules Verne. Als der fiese Doge den Bruder von Giacomo tötet, begibt sich der auf einen Ra-

chefeldzug, der ihn bis in die Wüstenländer der Alin führt. Die Alin pfeifen auf Technik und stehen stattdessen total auf Magie, Drachen, Elementare und ähnlich mystisches Zeug. Giacomo hilft den Alin beim Kampf gegen ihre besessenen Artgenossen, findet den Dogen und enthüllt die eigentlichen, selbstverständlich weitaus gefährlicheren Strippenzieher. Um sie zu besiegen, reist er in der dritten Kampagne schließlich in den Dschungel der Quotl – ein aztekenähnliches Volk, das steinerne Raubkatzen, Götterstatuen und fliegende Städte in die Schlacht führt.

Was so wirr zusammengewürfelt klingt, wirkt im Spiel erstaunlich logisch, vor allem dank der eigenwilligen, aber sehr stimmigen Optik. Die durchgehende, ordentliche Geschichte hilft zwar ebenfalls beim Verständnis der Spielwelt, verschenkt jedoch viel Potenzial durch die lückenhafte Erzählweise. So bekommen die ei-

gentlich sympathischen Helden nur zu Beginn und am Ende jeder Kampagne mit schönen Rendersequenzen eine adäquate Bühne. Dazwischen langweilen anonyme Kamerafahrten über die Schlachtfelder.

Kampagne rundenweise

Trotz der durchgehenden Story sind alle drei Kampagnen voll dynamisch: Auf einer Rome-ähnlichen Strategiekarte müssen Sie rundenweise das jeweilige Ziel erreichen, etwa die Hauptstadt des Dogen. Ob Sie den direkten Weg nehmen oder zuvor möglichst viele Territorien erobern, bleibt Ihnen überlassen. Was das bringt? In besetzten Ländern dürfen Sie Stadtbezirke bauen, die entweder die Verteidigung verbessern und Ihnen Armeepunkte verschaffen (Militärbezirk), Ihren Reichtum vergrößern (Handelsbezirk) oder Forschungspunkte liefern (Industriebezirk). Je größer der Reichtum, desto mehr Bezirke können Sie errichten. Armeepunkte investieren Sie in

FACTS

- 3 Kampagnen
- 49 Missionen
- 42 Skirmish- und Multiplayer-Karten
- 35 Einheitentypen
- 40 Gebäude
- Missions-Editor



Eine Alin-Stadt samt Produktionsgebäuden (links). Oben schwirrt eine Käfer-Karawane.



Eine **Massenschlacht** im Detail: Der Doge ❶ greift samt Strahlenwaffe und Begleitarmee unsere Stadt ❷ an. Held Giacomo ❸ hält sich zunächst im Hintergrund. Auf unserer Seite der Grenze ❹ erleiden die Feinde Verschleißschaden. Deshalb die Taktik: mit Dampfkanonen ❺ die feindliche Mine ❻ schleifen, um durch die folgende Eroberung das Territorium zu erweitern.

den Ausbau Ihrer Kerntruppe. Und mit Forschungspunkten schalten Sie neue Einheiten frei, etwa den Monstrum-Panzer der Da Vinci (oben in der Bildmitte).

Kanonenklauer und Drachenretter

Wer fleißig Länder erobert, erhöht außerdem die Chance, neue Heldenfreunde zu finden. Obendrauf gibt's für absolvierte Einsätze Erfahrungspunkte, die Sie wie in einem Rollenspiel in die Spezialfähigkeiten Ihrer Kameraden investieren. Doch damit nicht genug der Belohnung: Die ideenreich designten Missionen machen durchgängig viel Spaß. So erobern Sie eine riesige Kanone, um Sie schließlich selbst einzusetzen, befreien Drachen aus einem Glasgefängnis und kämpfen immer wieder gegen imposante Endgegner. Die Routine-Skirmish-Einsätze

aus **Rise of Nations** bleiben in **Rise of Legends** die Ausnahme – sei denn, eine gegnerische Armee erobert eine Ihrer Provinzen, indem sie auf ein militärbezirkloses Land zieht (pro Angriffversuch wird ein Militärbezirk zerstört). Dann müssen Sie den Feind in einem klassischen Deathmatch bezwingen, um ihn erneut zu vertreiben.

Die Karawane zieht weiter...

Egal ob Skirmish- oder designte Mission: Wer in **Rise of Legends** Erfolg haben will, braucht einen sorgfältig geplanten Basisbau. Und das erfordert deutlich mehr Nachdenken als in den meisten anderen Echtzeit-Strategiespielen. Dabei stehen Städte bereits zu Missionsbeginn an fest vorgegebenen Stellen, Sie dürfen sie lediglich um Bezirke erweitern. Militärbezirke erhö-

hen etwa das Einheitenlimit, Handelsbezirke ermöglichen Karawanen, die Geld aufs Kontoschaufeln. Zweite Ressource ist das Erz Timonium, das Arbei-

ter klassisch in Minen abbauen. Aber spätestens jetzt fängt der Kopf an zu rauchen: einen dritten Militärbezirk in der gesicherten Hauptstadt bauen oder



Luftpiratin Lenora verteidigt die Warenlieferung (rechts) mit ihrem **Himmelsknüppel-Angriff**.

DER STRATEGIEMODUS



Per Menü vergrößern wir unsere Kernarmee.



Der Fähigkeiten-Baum unserer Helden.



Im Forschungsmenü schalten wir neue Einheiten und generelle Kampfboni frei.

Die **Strategiekarte** der ersten Kampagne: Unser Held Giacomo 1 steht kurz vor der Hauptstadt 2 des Dogen 3. Der wiederum attackiert eines unserer Länder 4. Im Baumenü 5 bestellen wir einen neuen Handelsbezirk für unsere Provinz Monte Laguna 6.

lieber einen ersten und damit deutlich günstigeren an die ungeschützte Grenzsiedlung hängen?

Die Forschungspunkte des Industriebezirks in den schnelleren Einheitenbau investieren

oder in die mächtige Spezialfähigkeit? Die Gebäude für die Einheitenproduktion bei der wehrhaften Stadt oder doch besser in Frontnähe platzieren?

Dienste – viel schlauer ist es jedoch, mit ihm zunächst sämtliche Infanteristen platt zu rollen. Natürlich können Sie die Glaskanone der Alin auch gegen die Mechanischen Kämpfer der Da Vinci einsetzen – nur verursacht sie dabei nur leichte Kratzer, während sie Gebäude binnen Sekunden zerbröseln. Und klar haben Helden wie Giacomo, Luftpiratin Lenora oder Dschinn Sawu starke Kampfwerte und viele Lebenspunkte. Aber es sind ihre Spezialfähigkeiten, die verloren geglaubte Schlachten noch wenden können. So betäubt Giacomos Schallwelle sämtliche Infanteristen im Einflussgebiet, und Lenora lässt per »Piraterie« eine Feindeinheit die Fronten wechseln.

Wie schon in **Rise of Nations** gibt es Landesgrenzen. Grundsätzlich dürfen Sie nur auf eigenem Territorium bauen, Einheiten erleiden auf fremdem Terrain zudem Verschleißschaden. Um Ihre Grenzen zu erweitern, müssen Sie zusätzliche Städte erobern: Das funktioniert entweder mit langfristigerem Handel oder mit kurzfristiger Gewalt. Für Letzteres müssen Sie zunächst sämtliche Verteidiger eliminieren (dargestellt als Zahl über der Stadt) und danach im Stil von **Battlefield 2** mehr Einheiten als der Feind im Siedlungsumkreis postieren.

Alles taktische Feinheiten, die der Computergegner ebenfalls kennt und wunderbar hinterhältig einsetzt: Er attackiert Sie gleichzeitig an mehreren Fronten, wechselt überraschend die Angriffsrouten, platziert die Giftgas-Explosion genau auf Ihrer größten Infanterie-An-

...der Feind ist bald tot
Wenn Sie jedoch einfach nur große Armeen unbeaufsichtigt zur nächsten Stadt schicken, haben Sie die Mission bereits verloren: Klar leisten die Kanonen des Monstrum-Panzers gute

TECHNIK-CHECK

TUNING-TIPPS

1 Wenn Sie Ihre Auflösung um eine Stufe verringern, holen Sie etwa 10 Prozent mehr Frames aus Ihrer Hardware.

2 Wenn das Spiel bei Ihnen sehr flüssig läuft, aktivieren Sie »Anti-Aliasing«. Die Grafik sieht dann noch eine Stufe besser aus.

3 Lassen Sie die Schatten auf »Realistisch«, das kostet kaum Leistung und sieht klasse aus.

CHECKLISTE

- 3,6 GByte Speicherplatz
- 1,4 GHz Prozessor
- 256 MByte RAM
- DirectX-7-Karte
- DirectX 9.0c

HW

PERFORMANCE-TABELLE		MAXIMALE DETAILS																			
RAM	Prozessor	Pixel																			
			Geforce 4 TI	Rad. 9500/9600/X700	Geforce FX 5900	Radeon 9700/9800	Geforce 6600 GT	Radeon X800 GT	Geforce 6800 GT	Radeon X850 XT	Geforce 7800 GT										
512 MBYTE	1,4 GHz	1024x768 ¹⁾	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	1024x768 ²⁾	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,4 GHz	1280x1024 ²⁾	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■
	XP/2200+	1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■
	XP/2800+	1600x1200	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	1600x1200	■	■	■	■	■	■	■	■
1024 MBYTE	1,4 GHz	1024x768 ¹⁾	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	1024x768 ²⁾	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,4 GHz	1280x1024 ²⁾	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■
	XP/2200+	1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■
	XP/2800+	1600x1200	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	1600x1200	■	■	■	■	■	■	■	■

1) niedrige Details: »Leistung-Grundeinstellung« auf »Schnelleres Spiel«
 2) Mittlere Details: »Leistung-Grundeinstellung« auf Mittel
 ■ nicht möglich ■ stark ruckelnd ■ mäßig ruckelnd, spielbar ■ perfekt spielbar



Der Golem hat diese Bodenangriffe, deshalb attackieren wir mit fliegenden Feuerelementaren.



Multiplayer-Duell: Alin-Pia beißt sich an Heikos stark befestigter Cuotl-Stadt die Zähne aus.

sammlung, attackiert gezielt Helden und Artillerie. Frustramente erleben Sie in **Rise of Legends** dennoch nur äußerst selten. Zum einen dürfen Sie vor jeder Mission den Schwierigkeitsgrad wechseln. Zum anderen erleichtern unzählige Komfortfunktionen das Feldherrenleben, wie pausierbare Schlachten, stufenlose Zeitbeschleunigung und Dutzende Shortcuts.

Hübsch komplex

Rise of Legends beweist eindrucksvoll, dass Komplexität und effektvolle Grafik sehr wohl zusammenpassen. Natürlich ist es schön zu sehen, wie ein Plan funktioniert. Aber noch schöner ist es, wenn gewaltige Explosionen dabei Hitzewellen über den Monitor jagen, Soldaten von der Druckwelle in alle Richtungen

davon geschleudert werden und der feindliche Geschützturm physikalisch korrekt zusammenbricht - untermauert von atmosphärischen Orchesterklängen und akkurat bollern dem Kanonendonner.

Gut so, schließlich müssen die Soundeffekte die Jubelschreie und unflätigen Beschimpfungen übertönen, auf die Sie sich bei Ihrer nächsten

LAN-Party einstellen sollten. Denn **Rise of Legends** macht im Multiplayer-Bereich wirklich alles richtig: 42 Karten, Aufnahme- und Zuschauerfunktion, Handicaps, Nicht-Angriffspakte, Map-Editor und Dutzende konfigurierbare Regeln. Jede Wette, dass Sid Meier seinem Ex-Kollegen demnächst anerkennend auf die Schulter klopft. **HK**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **E18**

MARKUS SCHWERDTTEL

markus@gamestar.de

Holla, da steckt was drin! Auch wenn ich ob der vielen Möglichkeiten und Zusammenhänge schon fast Kopfschmerzen bekomme, ziehe ich immer wieder gern mit Giacomo los. Denn Brian Reynolds und seine Leute haben es geschafft, ein trotz aller Komplexität und Vielfalt faires Spiel abzuliefern, das konstant motiviert. Eine Warnung jedoch an Strategie-Einsteiger: Versuchen Sie sich lieber erst an zugänglicheren Programmen. Multitasking- und lernfähige Profis hingegen müssen Rise of Legends haben, es gibt im Echtzeit-Genre momentan nichts Besseres.



»Strategie-Wundertüte«

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Gehirn anwerfen, auf Hochbetrieb schalten und los: komplexe Strategiekarte, unzählige Einheitenaktiken, anspruchsvoller Basisbau, vielschichtiges Forschungssystem. Puh, das muss erstmal verarbeitet werden. Doch sobald Sie die komplexen Zusammenhänge von Rise of Legends durchschaut haben, erschließt sich Ihnen ein gigantischer Abenteuer-Spielplatz für die grauen Zellen. In nahezu jeder Mission entdecken Sie neue Strategien, die Sie an einer fast schon menschlich wirkenden KI oder im exzellenten Multiplayer-Modus erproben können.

Und Rise of Legends belohnt Ihre Denkarbeit mehr als angemessen: Die tolle Präsentation inszeniert jedes Manöver mit spektakulären Grafikeffekten, das unverbrauchte Steampunk-Szenario hält die »Was kommt als Nächstes«-Neugierde auf einem konstant hohen Niveau, trotz der nur lückenhaft erzählten Story. Bitte kaufen!



»Denken, staunen und genießen!«

RISE OF LEGENDS ECHTZEIT-STRATEGIE

PUBLISHER	Big Huge Games / Microsoft	RELEASE (D)	26.5.2006
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 4 CDs, 38 S. Handbuch	USK	ab 12 Jahre



GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT **Age of Empires 3** (89, GS 12/05) Grafisch besser, weniger Langzeit-Motivation.
Rome (89, GS 11/04) Historische Alternative, noch komplexere Strategiekarte.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
GeForce 4 Ti	GeForce 6600/GT	1,4 GHz Intel	2,4 GHz Intel	3,0 GHz Intel
Rad. 9500/9600	Radeon X800 GT	1,4 GHz Athlon	XP 2200+ AMD	XP 2800+ AMD
Rad. X600/X700	GeForce 6800/GT	256 MB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM
GF FX 5800/5900	Radeon X850 XT	3,6 GB Festpl.	3,6 GB Festpl.	3,6 GB Festpl.
Rad. 9700/9800	GeForce 7800			

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT Handicaps, Zuschauerfunktion, 42 Karten – ein Traum für Multiplayer-Generäle.
MODI Einzelschlacht für bis zu acht Spieler (menschlich oder KI) via LAN oder Internet.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Effekte + Animationen - Landschaftstexturen	9 / 10
SOUND	+ Musik + krachende Waffen - Sprachausgabe	8 / 10
BALANCE	+ Schwierigkeitsgrad vor Mission änderbar - steile Lernkurve	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ stimmige Steampunk-Welt + Physik - Engine-Sequenzen	8 / 10
BEDIENUNG	+ Pausefunktion + Dutzende Shortcuts + Tempo regulierbar	10 / 10
UMFANG	+ 49 Missionen + Wiederspielwert + 42 Skirmish-Karten	10 / 10
MISSIONSDSIGN	+ ideenreich + Endgegner - Skirmish-Einsätze	8 / 10
KI	+ unberechenbar + setzt Fähigkeiten ein + schummelt nicht	10 / 10
EINHEITEN	+ Städtensystem + Heldenfähigkeiten + jede Einheit sinnvoll	10 / 10
KAMPAGNE	+ Strategiekarte + Render-Sequenzen - Story lückenhaft	8 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 3 Stunden - SOLO-SPASS 60 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS 30 Stunden

FAZIT: LECKERBISSEN FÜR STRATEGIE-GOURMETS.



Zeit ist Geld

RUSH FOR BERLIN

Alarm! Die Russen kommen ... und die Amis ... und die Deutschen. Ach ja .. die Resistance auch – und alle wollen die anderen von der Karte putzen.

Rasch nach Berlin. Dieser, zugegebenermaßen etwas flache Kalauer ist in **Rush for Berlin** tatsächlich Teil des Spielkonzepts. Denn im neuen Echtzeitstrategie-Spiel der Panzers-Macher spielt die Zeit eine große Rolle. Wer zulange in Kämpfen

bummelt, verliert gegen ein heruntertickendes Zeitlimit – und damit den ganzen Krieg.

Gute Mine für kleine Königstiger

Während von der KI gesteuerte Verbände eifrig vorrücken, be-

wegen wir unsere Infanteristen nur langsam vorwärts. Gerade so weit, dass sie automatisch ihre Haftminen werfen. Wumms, schon wieder werden zwei deutsche Königstiger zu Altmetall verarbeitet. Vorsichtig schicken wir einen Aufklärer los,

während unsere Jungs gleichzeitig an einem anderen Kartenende eine Funkstation einnehmen. Dadurch bekommen wir endlich Artillerieunterstützung, die einen feindlichen Bunker knackt. So erreichen wir einen Kartenpunkt, an dem stetig Nachschub durch Fallschirmjäger eintrudelt. Jetzt nur noch die Fabrik erobern, selber ein paar Panzer bauen und wir können uns endlich daran wagen, das gut verteidigte Hauptziel, einen Brückenkopf, einzunehmen.

Missionen ohne Ende

Eins kann man den Gefechten in **Rush for Berlin** nicht vorwerfen: dass sie langweilig sind. Ständig bekommen Sie neue Unteraufgaben, die Ihnen beim Erreichen der Ziele nützlich sind. Manchmal aber dienen sie auch nur dazu, noch ein paar Extrapunkte zu sammeln. Die können Sie gut gebrauchen, denn während jeder Schlacht tickt ein Zeitbalken am oberen Bildschirmrand runter. Erreicht er den linken Rand, ist die Schlacht verloren. Besiegte Feinde oder erledigte Sonderaufgaben füllen aber das Konto wieder auf. Und keine Panik: Wer normal kämpft, muss das vorzeitige Aus nicht fürchten. Notorsche Langsam-Vorrücker, die erst jede Einheit per Reparaturvehikel oder Sanitäter heilen, können aber schon mal unter Zeitdruck geraten.

Mut dank Wodka

Sehr wichtig sind die Offiziere. Die erhalten im Laufe der Zeit immer neue Spezialfähigkeiten. Auf Seiten der Russen etwa stärkt der Politikommissar durch



Dumm gelaufen: Aus der Fabrik (oben links) kommt ein Panzer gefahren, der aber sofort vom feindlichen Feuer zerstört wird.



Als Deutscher erleben Sie, wie Oberst Stauffenberg Hitler beseitigt.



Vor jedem Einsatz suchen Sie sich Ihren Fuhrpark aus.

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Klar, ein bisschen kann ich Mecker-Micks Weltkriegsmüdigkeit verstehen. Dennoch ist **Rush for Berlin** für mich alles andere als Massenware – denn die abwechslungsreichen Missionen halten gehörig auf Trab. Ständig wechselnde Einsatzziele und die coolen Prototypen lassen der Langeweile keine Chance. Wer die Panzers-Spiele mochte, wird auch mit **Rush for Berlin** viel Freude haben.

»Abwechslung auf hohem Niveau«





Mit dem **Flammenwerfer** können auch Infanteristen dicke Tanks bekämpfen.

eine Doppelration Wodka den Kampfesmut der Truppen in seinem Umkreis. Der Kommunikationsoffizier der Amerikaner kann den Kriegsnebel für kurze Zeit deaktivieren. Alle Truppen erhalten in Kämpfen Erfahrung, was neben neuen Fähigkeiten natürlich auch zu besseren Kampf- und Verteidigungswerten führt. Sehr praktisch: Alle überlebenden Einheiten können Sie mit in die nächste Schlacht übernehmen. Anders als in den **Panzers**-Spielen gibt es jetzt auf vielen Karten Fabriken, in denen Sie selber Panzer bauen oder Infanteristen rekrutieren. Als Ressource dafür dient die herunterticken- de Zeit. Je mehr Zeit Sie also übrig haben, desto besser können Sie aufrüsten.

Deutschland ohne Führer

Neben den jeweils sieben Missionen umfassenden Kampagnen der Alliierten und Russen können Sie sieben Einsätze lang auch auf deutscher Seite antreten. In diesem Fall verabschieden sich die Entwickler weit von der wahren Historie. Statt-

dessen geht man von einem fiktiven Szenario aus: Stauffenbergs Attentat auf Hitler ist geglückt, und Sie führen unter dessen Kommando Rückzugsgefechte. Aber es gibt auch Sondereinsätze. Etwa wenn Sie im Führerbunker die berühmten Attentatsbomben mit einem kleinen Trupp selber zünden müssen. Dann erwartet Sie sogar ein Schalterrätsel, in dem Sie zwei auf Drehscheiben gelagerte Wegkreuzungen so anordnen müssen, dass der Weg für Ihre Truppen frei wird. Spaß macht dieser etwas fummelige Teil aber nicht. Eine Sonderrolle nimmt die nur vier Missionen lange Mini-Kampagne der Franzosen ein. Dort steuern Sie nämlich Kämpfer der Resistance, die V2-Stellungen angreift oder am Schluss Paris von Nazi-Resten befreit.

Der richtige Weg

Anders als in der Preview-Version ist die Wegfindung der Einheiten auch auf engem Raum recht gut. Allerdings sollten sie nie zu viele Einheiten auf einmal zusammen anwählen, sonst



Kleine Knobelei: Per Schalter müssen Sie **zwei Drehscheiben** richtig anordnen.

leidet die Performance, und es ruckelt schon mal. Außerdem neigen immer wieder einzelne Kämpfer zu merkwürdigen Umwegen. Wer diesen Rat beherzigt, wird mit schnellen Gefechten belohnt, die sich vor allem durch häufig wechselnde Einsatzziele (teilweise im Minutentakt) auszeichnen. Allerdings ist der Schwierigkeitsgrad uneinheitlich. So wird schon eine der ersten Missionen zur echten Herausforderung, während die Nachfolgeschlachten binnen zwanzig Minuten gelöst werden können.

Grafisch sieht **Rush for Berlin** ähnlich gut aus wie das schöne **Panzers Phase 2**. Jedoch sind viele der Gefechte im tristen graubraun gehalten, aufgelockert von ein paar grünen Sprengeln. Dafür entschädigen schicke Zwischensequenzen. Dummer Konzeptfehler bei der Vertonung: Russen sprechen russisch, Amerikaner englisch, nur Deutsche sprechen verständlich deutsch. Das wirkt albern. Macht bei Filmen doch auch niemand so. Andererseits ist die »Story« ohnehin belanglos.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **E56**

RUSH FOR BERLIN ECHTZEIT-STRATEGIE

PUBLISHER	Stormregion / Deep Silver	RELEASE (D)	26. 5.2006
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 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 **Panzers Phase 2** (85, GS 09/05) Inoffizieller Vorgänger; behäbiger. **Act of War** (75, GS 05/05) Modernes Szenario, ähnlich actionlastig.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 4 Ti	2,0 GHz Intel	3,0 GHz Intel	3,6 GHz Intel
Rad. 9500/9600	XP 1800+ AMD	XP 2800+ AMD	XP 3400+ AMD
Rad. X600/X700	512 MB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM
GF FX 5800/5900	4,0 GB Festpl.	4,0 GB Festpl.	4,0 GB Festpl.
Rad. 9700/9800			
Geforce 7800			

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER GUT

FAZIT Wie das Hauptspiel: gut, aber etwas uninspiriert.

MODI Deathmatch, Capture the Flag, Aufgaben erfüllen; LAN & Internet.

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Rush for Berlin macht an sich alles richtig, aber bei mir will trotzdem der Funke nicht überspringen. Ja, die Grafik ist schick, reißt mich im Oblivion- und Spellforce-Zeitalter aber nicht mehr vom Hocker. Ja, es gibt zahlreiche Untermissionen, nur richtig spannend sind die nicht. Alles wirkt wie mit einem Editor gebastelt. Ja, es gibt Helden, nur bleiben die im Spiel gesichtslose Hanseln. Und noch mal ja, die Zwischensequenzen sehen gut aus. Nur ist die Handlung absolut belanglos.

Rein objektiv gesehen, spielt Rush for Berlin souverän in der oberen Liga mit, gefühlt kommt es bei mir aber über guten Durchschnitt trotzdem nicht hinaus.



»Der Funke springt nicht über«

BEWERTUNG	+	-	8 / 10
GRAFIK	+ viele Details	+ schön animierte Einheiten	- zu triste Farben
SOUND	+ opulenter Soundtrack	- nur Deutsche sprechen deutsch	
BALANCE	+ gutes Missionsbriefings	- Schwierigkeitsgrad schwankt	
ATMOSPHÄRE	+ Schauplätze wirken authentisch	+ Cutscenes	
BEDIENUNG	+ intuitive Maussteuerung, die alle Genrestandards nutzt		
UMFANG	+ 4 Kampagnen mit 25 Missionen	- Missionen teilweise kurz	
MISSIONSDSIGN	+ wechselnde Einsatzziele	+ sehr unterschiedliche Aufgaben	
KI	+ kaum KI-Aussetzer	- Performance-Probleme	
EINHEITEN	+ Vielfalt	+ Helden	+ zahlreiche Sonderfähigkeiten
KAMPAGNE	+ Einheiten übernehmbar	- keine echte Story	

PREIS/LEISTUNG GUT

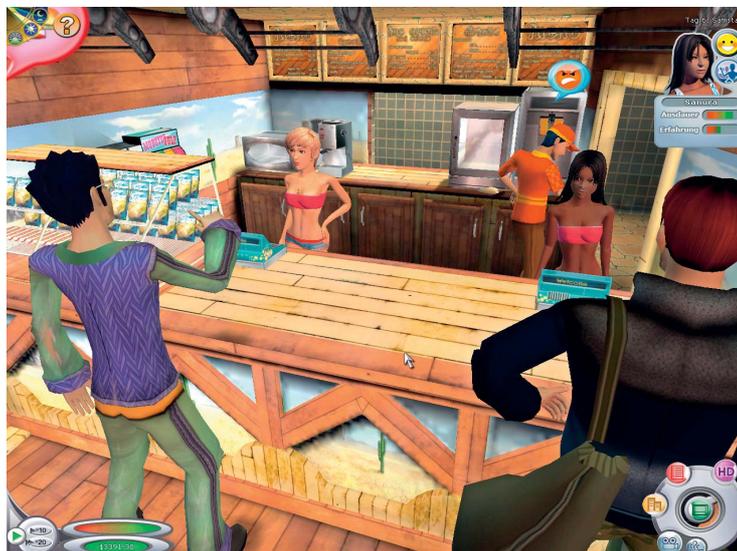
EINGEWÖHNUNG 30 Minuten - SOLO-SPASS 15 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS 15 Stunden

FAZIT: **RASANT, ABER ETWAS ZU BIEDER.**



HOT DOGS HOT GIRLS

Würden Sie dieser Frau eine Wurst abkaufen?



Die handgewählten **knappen Outfits** von Diana und Sanura kurbeln den Verkauf an.

Steht eine junge Frau hinter der Theke und ruft, »Heiße Würstchen, heiße Würstchen!« Reicht ihr ein Kunde die Hand und sagt, »Sehr erfreut, heiße Müller!« Okay, alter Witz. Zudem sprechen die jungen Schönheiten in der Wirtschaftssimulation **Hot Dogs Hot Girls** beim Fast-Food-Verkaufen eh kein Wort. Hübsche Mädels, die nicht brabbeln – kann da noch was schief gehen? Es kann. Denn hinter den schlanken Polygon-Frauen, denen Sie im Spiel puppenhaft Klamotten an- und ausziehen, soll ja noch ein Spiel stecken. In dem wirtschaften Sie sich in drei US-Metropolen nach und nach zum Nahrungsmogul hoch, indem Sie Burger- und Pizze-Läden eröffnen. Dann stellen Sie Thekenpersonal (die so genannten Hot Girls) ein. Brummt der Laden, dürfen Sie ihn viermal ausbauen, um neue Gerichte auf die Speisekarte zu schreiben. Der Wirtschaftspart erschöpft sich im Einkauf von Zutaten und Klamotten für Ihre Mädchen. Denen müssen Sie bei der Arbeit ab und zu die Anweisung geben, die Bude zu putzen, der Rest läuft automatisch. Damit wenigstens ab und zu was

CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamestar.de

Fast Food ist ungesund. Spiele über Fast Food offenbar auch. Diagnose: Akute Langeweile! Außer dem Ärger über die umständliche Einkaufsfunktion löst das Spiel keine Emotionen aus, schon gar keine Erregung. Die Bikini-Damen sehen nett aus – bis sie sich zum ersten Mal bewegen. Für eine langfristige Herausforderung bietet das Spiel viel zu wenig Tiefe, die halbgaren Minispiele nerven. Wirtschaftsfans werden genauso enttäuscht wie Voyeure.

»Mädels, ihr könnt euch wieder anziehen«



passiert, poppen gelegentlich Minispiele auf, in denen Sie Teller nach Einbrechern schmeißen oder mit einem Heli Ufos über den 3D-Städten abschießen. Achtung: **Hot Dogs Hot Girls** muss nach der Installation über das Internet oder per Telefon freigeschaltet werden.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: E101

HOT DOGS HOT GIRLS

GENRE Wirtschaftssimulation
PUBLISHER Fuzzyeyes / Trend Verlag
CA. PREIS 40 Euro
ANSPRUCH Einsteiger

MINIMUM 800 MHz,
256 MB RAM

PREIS/LEISTUNG **AUSREICHEND**



► DVD:
Test-Check



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK E117

EETS



Knifflig: **Eets** (oben) muss zum Puzzleteil.

Held **Eets** läuft und läuft. Damit er nicht von Kanten fällt oder besonders weit springt, füttern Sie ihn mit Marshmallows – das erinnert an den Klassiker **Lemmings**. In den bunten 2D-Levels warten über 120 einfache bis super-knifflige Aufgaben, unzählige Items wie rabiate Schweine sorgen für Abwechslung. Ein netter Spaß, aber für 20 Euro etwas teuer. **DM**

WERNER FLITZK.



Rohre verlegen. Was für ein Sch***-Job!

Da ist die Kacke am dampfen! Zumindest, wenn Sie nicht schnell genug sind. Denn im Knobelspiel **Werner Flitzkacke** verlegen Sie in bester **Pipemania**-Manier unter Zeitdruck Rohre. Wer will, sammelt unterwegs Boni für mehr Punkte ein, schwierig wird's trotzdem nie. Für **Werner**-Fans ein kurzfristiger Spaß, schon allein wegen der lustigen Kommentare. **DM**



DVD:
Test-Check

EETS	
GENRE	Knobelspiel
PUBLISHER	Klei Entertainment / Frogster
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschr.
MINIMUM	1,7 GHz, 256 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND

59
SPIELSPASS

WERNER FLITZKACKE	
GENRE	Knobelspiel
PUBLISHER	Spirit Games / Tivola
CA. PREIS	15 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	600 MHz, 64 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT

40
SPIELSPASS

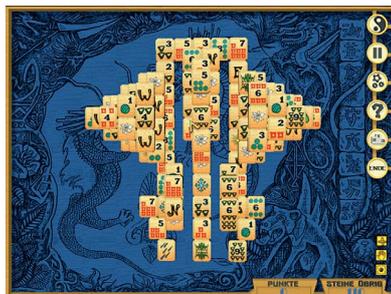
DIE KOCHPROFIS



Die drei Kochprofis zaubern eine **Erbensuppe**.

Die Schnitzel sind durch, die Pommes knusprig – raus mit dem Zeug! **Die Kochprofis** brutzeln statt im Fernsehen jetzt auf dem heimischen PC und erfüllen im Akkord Bestellungen hungriger Gäste. Allerdings schmeckt der Echtzeit-Hektik-Eintopf wie TV-Koch Ralf Zacherl unterm Arm. Immer gleiche Aufgaben und hakelige Bedienung versalzen die Suppe gründlich. **MS**

MAHJONGG 3



Steinreich und doch arm dran: **Mahjongg 3**.

Das chinesische Spiel Mahjongg blieb dem einfachen Volk in China lange Zeit verboten. Ach, wäre es doch mit den uninspirierten Umsetzungen in **Mahjongg 3** heute genau so. 33 Free- und Shareware-Varianten gibt es zu erkunden, die das altbekannte Spielprinzip aber nicht bereichern können. Die frei drehbare 3D-Umgebung rettet da auch nichts mehr. **PCL**



DVD:
Test-Check

DIE KOCHPROFIS	
GENRE	Echtzeit-Strategie
PUBLISHER	Zone 2 / Astragon
CA. PREIS	15 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	1,8 GHz, 256 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT

28
SPIELSPASS

MAHJONGG 3	
GENRE	Denkspiel
PUBLISHER	Purple Hills
CA. PREIS	8 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	450 MHz, 128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT

27
SPIELSPASS