



Gunnar Lott
gunnar@gamestar.de

DU BIST DEUTSCHLAND!

IM FINALE. Das muss Klinsmann erstmal schaffen: Deutschlands Team Phenomic steht im Finale um die Strategie-Krone. Und verliert nur denkbar knapp mit 91 zu 92 gegen die favorisierte US-Mannschaft Blizzard. Genauer: **Spellforce 2** ist so grandios geworden, dass es in seinem Genre nur von **WarCraft 3** getoppt wird. Zusammen mit Cryteks **Far Cry** ist es das höchstbewertete in Deutschland entwickelte Spiel seit Gründung der GameStar. Wir gratulieren Volker Wertich und seinem Studio ebenso wie den Publishern Jowood und Deep Silver zu diesem Erfolg! Wer sich selber ein Bild vom Spiel machen will, findet die Demo auf unserer DVD.

UND DEMNÄCHST? Keine Sorgen für Strategen: Unsere Redakteure sind ausgeschwärmt in die Entwicklerstudios und haben Vielversprechendes gesehen: **Civ City Rome** (eine Co-Produktion der Macher von **Stronghold 2** und **Civilization 4**) ist neben **Anno 1701** die neue, brandheiße Aufbauhoffnung. **Company of Heroes** bringt einen frischen Ansatz trotz ausgelutschtem Weltkriegsszenario, **Sparta: Ancient Wars** wird wohl eine Perle für Fans von Spielen wie **Age of Empires 3**. Also: Alles gut im Strategenland.

ABWERTUNGEN

Spiele altern, besonders grafisch. Ein Jahr nach seinem Erscheinen überprüfen wir jeden Titel, ob eine Abwertung nötig ist. Wenn ja, kennzeichnen wir das in der Hitliste mit diesem Symbol: ▼

INHALT

TESTS

Spellforce 2	86
Galactic Civilizations 2	92
Act of War: High Treason	94
Schlacht um Mitteleerde 2 (dt.)	95
Hearts of Iron 2: Doomsday	96
Locomania	97
Hammer und Sichel	98
Ground Zero	99

GAMESTAR-STRATEGIE-CHARTS 05/2006

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Unitfang	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	NEU ▼	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	C&C Generäle	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	EA Pacific	10/03 (89%)	89	7	9	10	10	10	9	7	9	8		11/03: Addon
6	Rome – Total War	Strategiespiel	Activision	Creative Assembly	11/04	89	8	10	8	9	7	10	9	8	10	10	11/05: Addon
7	Siedler 5	Aufbauspiel	Ubisoft	Blue Byte	01/05 (89)	88	9	7	9	10	8	10	9	9	9	8	
8	Die Sims 2	Aufbauspiel	Electronic Arts	Maxis	10/04 (89%)	88	6	10	8	8	8	10	9	9	10	10	
9	Fritz 9	Schachspiel	Chessbase	Chessbase	01/06	86	9	4	10	8	7	10	10	10	8	10	
10	Stronghold 2	Aufbauspiel	Take 2 Games	Firefly	06/05	86	8	9	7	9	8	10	9	6	10	10	Version 1.1
11	The Movies	Aufbauspiel	Activision	Lionhead	01/06	85	8	10	8	10	6	9	9	8	8	9	
12	Rise of Nations	Echtzeit-Strategie	Microsoft	Big Huge Games	08/02 (89%)	85	5	7	9	7	10	9	8	10	10	10	07/04: Addon
13	Panzers Phase 2	Echtzeit-Strategie	CDV	Stormregion	09/05	85	9	9	8	8	9	9	10	7	10	6	
14	Dawn of War	Echtzeit-Strategie	THQ	Relic	11/04 (83)	85	8	9	8	9	10	8	9	6	9	9	10/05: Addon
15	Star Wolves	Weltraum-Taktik	Pointsoft	Xbox Software	05/05	84	▼	7	8	8	8	10	10	6	10	10	
16	Soldiers	Echtzeit-Taktik	Codemasters	Best Way	08/04 (84%)	83	7	7	8	9	9	8	10	9	8	8	
17	Rollercoaster Tycoon 3	Aufbauspiel	Atari	Frontier	08/05	83	10	9	8	9	7	9	7	8	9	7	08/05: Addon
18	Schlacht um Mitteleerde 2	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	EA Pacific	04/06	82	10	10	5	10	9	8	6	7	10	7	
19	Port Royale 2	Strategiespiel	Take 2	Ascaron	06/04 (86%)	82	5	7	10	9	10	8	6	8	10	9	
20	Star Wars: Empire at War	Echtzeit-Strategie	Activision	Petroglyph	04/06	81	7	10	7	8	9	9	5	9	10	7	
21	Armies of Exigo	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	Black Hole	02/05 (81)	81	8	8	4	10	8	10	10	4	10	9	
22	Freedom Force 2	Echtzeit-Taktik	Dtp	Irrational	07/05	81	7	9	7	10	9	8	7	6	10	8	
23	Act of War	Echtzeit-Strategie	Atari	Eugen Systems	05/05	80	▼	9	10	6	9	8	7	8	7	9	7
24	Tycoon City New York	Aufbauspiel	Atari	Deep Red	04/06	80	8	9	8	9	5	7	9	8	9	8	
25	Heroes of M&M 4	Strategiespiel	Ubisoft	3DO	06/02 (86%)	80	4	6	10	8	10	10	9	7	9	7	

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

Strategie zum Staunen

SPELLFORCE 2



Es wächst zusammen, was zusammen gehört: spannende Rollenspiel-Abenteuer wie in Gothic 2 und monumentale Fantasy-Schlachten im Herr-der-Ringe-Stil. Das Ergebnis? Ein Meisterwerk!

Held-Junior, räum dein Zimmer auf!« Prompte Antwort: »Sofort, Papa Drache! Soll ich die Zauberbücher nach Autor oder Erscheinungsdatum sortieren?« Logisch: Wenn der Erziehungsberechtigte zehn Meter misst und Feuer speit, spart man sich den Ungehorsam lieber für die Schule. Also erfüllen Sie in **Spellforce 2** auch einen weiteren Wunsch Ihres schuppigen Adoptivvaters:

Sie sollen eine bildhübsche Dunkel-Elfin namens Schattenlied in die Hauptstadt der Menschen begleiten. Schließlich muss sie den König vor einer Invasion blutrünstiger Schattenwesen warnen. Rund 20 Spielstunden später haben Sie gleich zwei wichtige Erkenntnisse gewonnen: Zum Einen, dass deutlich mehr hinter dem Auftrag steckt als nur eine lumpige Monster-Invasion. Zum Anderen, dass Sie sich wahnsinnig auf die nächsten 40 Stunden in der Fantasy-Welt freuen. Denn **Spellforce 2** macht nicht nur alles besser

als der Vorgänger, es liefert auch mehr Kampagne als **Age of Empires 3**, **Schlacht um Mitteleuropa 2** und **Empire at War** zusammen!

Hundertfaches Abenteuer

Auf Ihrer Reise mit Schattenlied besuchen Sie 20 wunderschöne und vor allem riesige Inseln. Ihr Held benötigt allein schon drei Minuten, um die Hauptstadt Siebenburg auf direktem Weg zu durchqueren. Direkte Wege können Sie jedoch meistens vergessen, schließlich könnte hinter jeder Ecke ein fieses Monster, ein Schatz oder ein Auftraggeber für die 61 Haupt- und 62 Nebenmissionen warten. Wie im Vorgänger halten sich Rollenspiel- und Echtzeitstrategie-Elemente ungefähr die Waage, sind jedoch wesentlich logischer miteinander verknüpft. Um etwa die Zwerges für Ihre Sache zu gewinnen,

müssen Sie eine Eishexe besiegen. Deren Schloss liegt in einem unzugänglichen Gebirge. Und der einzige Weg dorthin führt in klassischer Rollenspiel-Manier durch eine Zwergenmine nach feinsten Moria-Bauart – samt eingesperrter Schönheit, kleinen Schalterrätselfen, versteckten Schätzen und einem untoten Magier. Im Gebirge angekommen wird's strategisch: Sie durchbrechen die feindliche Belagerung eines Menschen-Stützpunkts, bauen dort Ihre eigene Basis, vereinen Ihr Heer mit dem des Zwergenkönigs und bezwingen schließlich in einer gewaltigen Endschlacht die Eishexe. Das alles findet ohne Ladepausen auf ein und derselben Insel statt.

Nachdem Sie Menschen, Zwerge und Elfen zur Armee des Bundes vereint haben, führen Sie im späteren Kampagnenverlauf auch das Heer des Clans (Orks und Trolle) und sogar die Truppen des Paktes (Nachtelfen und Schatten). Schöne Zwischensequenzen in Spielgrafik erzählen die span-

FACTS

- > 20 Inselreiche
- > 61 Hauptmissionen
- > 62 Nebenmissionen
- > 12 Deathmatch-Karten
- > 40 Koop-Missionen
- > 3 Fraktionen
- > 39 Einheiten
- > 42 Gebäude
- > 134 Monstertypen
- > 480 designte Ausrüstungsgegenstände
- > 66 Helden-Zaubersprüche



Dämonen bedrohen unsere Insel Westwehr, wir vertreiben sie mit **Blitzzaubern**.

FRAGESTUNDE MIT DEN TESTERN
 Noch Fragen zu Spellforce 2? Wir antworten gern! Und zwar im Chat mit den GameStar-Redakteuren am Montag, den 10. April von 16:30 Uhr an. [QUICKLINK](#) **76**



Mit **Golgalath** bekommen Sie es bereits gegen Ende des ersten Aktes zu tun. Im Vergleich zum Riesenmonster wirken unsere tapfer kämpfenden Helden (links unten) wie Ameisen.

nende und erstaunlich klischeefreie Geschichte Ihres Frontenwechsels. Einzig die mäßige Sprachausgabe reißt Sie von Zeit zu Zeit aus der stimmigen Fantasy-Atmosphäre: Zu viele Dialoge sind laienhaft betont und wirken wie lustlos abgelesen.

Ein Held bleibt selten allein

Wer spannende Abenteuer besteht, möchte natürlich seine Erfahrungen teilen. Im Verlauf der Geschichte schließen sich Ihnen fünf weitere Helden an, etwa

Ihr Bruder und Nahkampfspezialist Bor oder Elementarmagierin Shae. Sollten Sie mit der Berufswahl Ihrer Kollegen nicht einverstanden sein, können Sie nach jedem Levelaufstieg eigene Vorstellungen umsetzen. Denn pro Stufe erhalten Sie für sich und jeden Helden-Charakter einen Fähigkeitepunkt, den Sie entweder im Kampf- oder im Magie-Talentbaum verwerten. In Ersterem schalten Sie Fähigkeiten wie schwere Rüstungen oder Langbögen frei, Letzterer mit Spezialisierungen in Feuermagie oder Dämonologie.

Die Talente bestimmen auch, welche Waffen, Rüstungen und Zauberstäbe die Helden anlegen dürfen. 480 Gegenstände hat Entwickler Phenomic von Hand designt, als Belohnung für besiegte Endgegner oder absolvierte Missionen. Zusätzlich verteilt das Spiel Tausende zufällig generierter Gegenstände

auf Monster und Schatzkisten. Und sofort greift die Sammelsucht, Sie wollen auch den letzten Winkel erforschen. Denn vielleicht wartet ja genau dort ein mächtiger Kriegshammer für Bor! Plunder verkaufen Sie beim nächsten Händler und bekommen so die letzten Goldstücke für die neue Magierrobe. Im Vorgänger störte die arbeitsreiche Charakterpflege noch den Spielfluss, das verhindern nun intelligente Komfortfunktionen: Auf Mausklick sortieren Sie Ihr Inventar, überlassen dem Computer die Talentverteilung oder teleportieren sich zum nächsten Marktplatz.



Mit Steinschleudern und einem **Clan-Titan** stürmen wir die Brücke einer Dunkelelfen-Festung.



Eine **Echtzeit-Schlacht** im Detail: Unser Titan ① attackiert mit einem Dreifach-Blitzschlag die feindlichen Clan-Titanen ②. Die wiederum setzen unsere komplette Begleitarmee ③ in Brand. Ein Minifenster ④ zeigt den gerade gewählten Gegner, die »Click & Fight«-Leiste ⑤ listet die dementsprechend logischen Angriffsfaktionen für unsere Heldengruppe ⑥ auf.

Auferstanden aus Ruinen

Bei einer Prügelei mit 50 schlecht gelaunten Orks kann

die Helden-Ausrüstung noch so gut sein, überleben werden Sie nur mit einer clever zusammengestellten Begleitarmee. Die drei

Fraktionen unterscheiden sich zwar lange nicht so stark wie in **WarCraft 3**, haben aber dennoch ein paar spezielle Tricks auf Lager, die Sie besonders in Multiplayer-Partien kennen und nutzen müssen. So heilen die Elfen-Druidinnen des Bundes automatisch angeschlagene Einheiten. Die Berserker des Clans machen Feinde durch Hypnose für ein paar Sekunden kampfunfähig und sind nahezu immun gegen Magie. Und die Nekromantin des Paktes schickt gefallene Einheiten als Skelette zurück aufs Schlachtfeld. Unangefochtene Stars jeder Fraktion sind jedoch die namenlosen Titanen: Die Ritter-, Balrog- und Alien-ähnlichen Riesen sehen nicht nur fantastisch aus, sondern haben auch verheerende Flächenzauber auf Lager und nehmen es im Alleingang mit einer kompletten Armee auf. Fairerweise darf jeder Spieler solch ein Wesen nur einmal beschwören.



Heiko attackiert Praktikantin Pia mit einem **Pakt-Titan**. Pia wirft ihm all ihre Ork-Bogenschützen entgegen.



Während Pia abgelenkt ist, schleichen sich Heikos **Schatten** in die Basis und zerstören ihr Haupthaus.

LESER-TEST: SPELLFORCE 2

Umfangreiches Spiel, umfangreicher Test: Zwei GameStar-Leser hatten einen ganzen Tag lang Zeit, um ausführlich die Welt von Spellforce 2 zu erforschen. Hier ihre Meinungen. Für unsere Homepage haben sie außerdem ein ausführliches Protokoll über ihre acht Stunden mit dem Phenomic-Hit verfasst. www.gamestar.de QUICKLINK: [C78](#)

Genialer Nachfolger

Spellforce 2 hat meine hoch gesteckten Erwartungen sogar noch übertraffen. Grafik und Detailreichtum der riesigen Spielwelt sind beeindruckend, der Sound ist einfach bombastisch und die gesamte Bedienung sowie Steuerung des Spiels sehr gut gelungen. Die Spiel-tiefe ist enorm und man kann sich sehr gut mit dem Avatar und seinen Helden identifizieren. Die fesselnde Handlung hat mich sofort in ihren Bann gezogen. Zu meiner Freude ist der Rollenspiel-Part sehr umfangreich ausgefallen. Der Strategie-Teil wurde vereinfacht, dadurch ist das Spielerlebnis intensiver als im Vorgänger.



Dieter Vensler 38, Technischer Zeichner

Schon jetzt mein Spiel des Jahres

Spellforce 2 beeindruckt mich an jeder Stelle. Sei es die unglaublich detaillierte Spielwelt oder die äußerst abwechslungsreichen, nie langweiligen Karten und Quests. Hinzu kommt die gelungene KI, die mich ständig auf Trab hält, aber stets gut zu bewältigen ist. Der Ausbau des Rollenspiel-Teils und die höhere Gewichtung der einzelnen Helden tun dem Nachfolger sichtlich gut. Abgerundet wird das ganze durch den fantastischen Soundtrack, der mich bereits im Titelmeneü in die Spielwelt von Eo versinken lässt. Spellforce 2 ist bereits jetzt mein Spiel des Jahres 2006.



Moritz Wanke 21, Chemie-Student



Beispiellose Detail-Verliebtheit: Die Menschen-Hauptstadt **Siebenburg** besteht aus rund 14.000 Objekten.

Basis-Diät

Ein Titan vernichtet zwar einerseits einen gewaltigen Haufen Feinde, andererseits aber auch einen gewaltigen Haufen Ihrer Rohstoff-Ersparnisse. Nur mit einem reibungslos funktionierenden Stützpunkt können Sie schlagkräftige Armeen ausbilden. Phenomic hat den Basis-

bau gegenüber dem Vorgänger erheblich entschlackt: Statt sechs Ressourcen müssen Sie nur noch drei abbauen: Steine für Gebäude, Silber für Soldaten, die Pflanze Lenya für magiebegabte Einheiten. Die 14 Gebäudetypen jeder Fraktion entsprechen den Genre-Konventionen. Eine Schmelze verkürzt den Laufweg Ihrer Arbeiter zum

Silbervorkommen, Bauernhöfe erhöhen das Einheitenlimit, ums Soldaten-Züchten kümmern sich Burg (Bund), Feldlager (Clan) oder Kampfschule (Pakt). Das war's dann auch schon mit den Ausbildungsmaßnahmen – auf Upgrades (etwa für mehr Schaden oder neue Fähigkeiten) hat Phenomic verzichtet. Kleiner Nachteil des abgespeckten

Basisbaus: Strategische Feinheiten fehlen, meist spulen Sie immer die gleichen Gebäude-reihenfolge ab. Großer Vorteil, vor allem in Multiplayer-Partien: Es geht sofort zur Sache, nach spätestens zehn Minuten haben Sie Ihren Stützpunkt voll ausgebaut.

Gleiche Chance für alle

Im Vorgänger war Basisbau allein Ihr Problem – die KI durfte endlos Einheiten produzieren, bis Sie das entsprechende Respawn-Gebäude zerstörten. Vergeben und vergessen: Sowohl in der Kampagne als auch im Skirmish-Modus muss der Computergegner Ressourcen abbauen, Gebäude errichten und kostspielig Einheiten ausbilden. Dementsprechend spielen sich die Echtzeit-Schlachten nun deutlich fairer und nachvollziehbarer. Dennoch dürfen Sie sich auf harten Widerstand freuen: Die KI ist grundsätzlich in der Überzahl, greift frühzeitig an und attackiert gezielt wichtige Einheiten wie Ihre Heiler. Allerdings wählt sie meist die gleiche Angriffsroute – doof!

Im Eifer des Kampagnen-Gefechts fällt das jedoch kaum auf, da **Spellforce 2** Ihnen einen geskripteten Schlachten-Höhepunkt nach dem anderen um die Feldherren-Ohren haut. So zerstören Sie Dimensionstore, aus denen unablässig Dämonen strömen, locken Geister von Lebensenergie spendenden Kristallen weg und erobern die gewaltigsten Festungen der Echtzeitstrategie-Geschichte. Auch im größten Getümmel behalten Sie die Übersicht dank des so genannten »Click & Fight«-Systems, das je nach gewählter Einheit logische Aktionen im Interface einblendet. Klicken Sie etwa auf den ver-

DIE AUFGABEN EINES SPELLFORCE-HELDEN



TECHNIK-CHECK

STANDARD-PC

Athlon 1,4 GHz · 512 MB · Geforce 4 Ti



800x600 · niedrige Details

Selbst mit niedrigsten Details läuft Spellforce 2 nicht ruckelfrei. Hässliche und vermatschte Texturen vermiesen den Spielspaß.

MITTELKLASSE-PC

Pentium 4/2,4 GHz · 1,0 GB · Radeon X700



1024x768 · mittlere Details

Wogendes Gras und schicke Schatten beeindruckt bereits bei mittleren Details. In großen Schlachten bricht aber die Performance ein.

HIGH-END-PC

Athlon 64 X2/1,4800+ · 2,0 GB · Geforce 7800 GTX



1600x1200 · HDR, hohe Details

Spellforce 2 fordert in maximalen Details bei 1600x1200 alles von Ihrem System. Mit der richtigen Hardware sieht es dann aber traumhaft aus.

GRAFIKDETAILS IM VERGLEICH



1024x768 · minimale Details

Mit niedrigen Details kommt nur wenig vom Flair des Spiels an. Zwar läuft Spellforce 2 dann auch auf älteren PCs, viel Freude hat Ihr Auge aber nicht.



1600x1200 · maximale Details

Hier bin ich Held, hier darf ich's sein: 1600x1200 mit maximalen Details laden zum Verweilen ein, bringen aber selbst High-End-PCs an ihre Grenze.

GRAFIKOPTIONEN

Sämtliche Einstellungen für Spiel, Sound und Grafik finden Sie unter den »Optionen«. Beim ersten Spielstart legt Spellforce 2 selbstständig die Grafikeinstellungen fest, diese können Sie aber nachträglich im Grafikmenü ändern.

● Schatten- und Texturqualität

Diese Optionen tragen viel zu der tollen Optik des Spiels bei, brauchen aber auch viel Rechenpower.

● Gras

Wenn Sie das atmosphärische »Gras« deaktivieren, gewinnen Sie etwa 10 Prozent Leistung.



● Shader Modell

Setzen Sie das Shader Modell auf »Maximal«. Im Shader-1.1-Modus sieht das Spiel viel schlechter aus.

● Auflösung

Eine niedrigere Auflösung bringt ungefähr 15 Prozent Leistung, bis 1024x768 geht kaum Flair verloren.

TUNING-TIPPS

- Die größten Performance-Sprünge erreichen Sie mit dem Reduzieren der Shader-Qualität.
- Ein paar mehr Frames erhalten Sie, wenn Sie die »Schattenqualität« oder »Texturqualität« um einige Stufen reduzieren.
- Wechseln Sie nur in die Schulterperspektive, wenn es die Mission unbedingt erfordert, denn die Ansicht von oben braucht wesentlich weniger Leistung.

4 Die »Sichtweite« können Sie ruhigen Gewissens auf die niedrigste Stufe stellen, sie wirkt sich nur in der Schulterperspektive aus. Ein Großteil des Spiels verbringen Sie sowieso in der Draufsicht.

CHECKLISTE

- 5,0 GByte Speicherplatz
- 1,5 GHz Prozessor
- 512 MByte RAM
- DirectX-7-Karte
- DirectX 9.0c



PERFORMANCE-TABELLE

MAXIMALE DETAILS

RAM	Prozessor	Pixel	MAXIMALE DETAILS										
			Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 4 Ti	Rad. 9500/9600/X600	Geforce FX 5800/5900	Radeon 9700/9800	Geforce 6600 / GT	Radeon X800/X850	Geforce 6800		
512 MBYTE	1,4 GHz	1024x768 ¹⁾	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,4 GHz	1024x768 ²⁾	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	3,0 GHz	1024x768 ²⁾ 1280x1024 ³⁾ 1600x1200	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1024 MBYTE	1,4 GHz	1024x768 ¹⁾	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,4 GHz	1024x768 ²⁾	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	3,0 GHz	1024x768 ²⁾ 1600x1200	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

1) minimale Details 2) mittlere Details 3) nur Shader Modell 1.1 möglich

■ nicht möglich ■ stark ruckelnd ■ mäßig ruckelnd, spielbar ■ perfekt spielbar

letzten Helden, bekommen Sie sämtliche Heilzauber aufgelistet. Den Komfortgewinn erkaufte Phenomic allerdings mit einem Atmosphäreverlust: Gerade bei großen Gefechten haben wir häufig mehr auf die Icons als auf das Schlachtgeschehen geachtet.

My home is my island

Wer riesige Festungen erobert, gibt sich nicht mit einem schönen Schwert zufrieden – da muss schon eine größere Belohnung her. So groß wie eine Insel zum Beispiel: Bereits nach rund fünf Spielstunden bekommen Sie vom König das Eiland Westwehr als Lehen verliehen. Nach jeder Hauptmission können Sie zu Ihrer neuen Heimat reisen und nach dem Rechten sehen. Und recht ist so gut wie gar nichts: Dämonen bedrohen Ihre Bauern und an ein adäquates Lehensherr-Denkmal hat auch niemand gedacht. Die Untertanen bedanken sich für Ihren Einsatz mit Gold und Ausrüstungsgegenständen. Auch neu gewonnene Freunde und Händler siedeln sich in Westwehr an, zum Beispiel Zwergenprinz Jandrim, der Ihnen mächtige Waffen schmiedet. Westwehr ist nicht nur eine stete motivierende Belohnung für Ihre Kampag-

nerfolge, sondern auch der Beweis, dass Phenomic tatsächlich eine persistente Spielwelt geschaffen hat. Denn jedes Gebäude, das Sie in Westwehr errichten, steht beim nächsten Besuch wieder exakt an der gleichen Stelle. Im Vorgänger verschwanden Spielergebäude beim Verlassen der Insel.

Meisterbauwerk

Egal ob Westwehr, Siebenburg oder Zwergenmine: Solch eine detaillierte Spielwelt hat das Strategie-Genre noch nie gesehen. Hunderte Bürger flanieren über die Straßen, Häuser und Bäume spiegeln sich je nach Lichtverhältnissen realistisch im Wasser. Architektonisch beeindruckende Brücken und Festungen lassen Sie regelmäßig in Ehrfurcht erstarren.

Diese Pracht können Sie auch abseits der Kampagne in so genannten Freien Spiel bestaunen. Dann wandern Sie mit einem eigens erstellten Helden über die separat anwählbaren Inseln und sammeln Erfahrungspunkte durch das Erfüllen von 40 speziellen Freiespiel-Missionen. Was allein ziemlich öde ist, macht kooperativ mit bis zu zwei Freunden (im Netzwerk oder online) schon erheblich mehr Spaß. **HK**

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Bei Spellforce 2 haben die Entwickler richtig gemacht, was richtig zu machen war. Über die Bombast-Optik jubele ich mal gar nicht erst. Aber die epische Story und das gigantische Setting haben mir exzellent gefallen. Und diesmal habe ich auch die Zeit, die Luxuspräsentation zu genießen, denn der Schwierigkeitsgrad ist immer fair. Wird's mir zu schwer, ändere ich ihn eben. Nur die gestelzte Sprache stört mich ab und zu. Doch mehr habe ich gar nicht zu meckern – muss Eo retten!



»Fantastisch genießen«

GUNNAR LOTT

gunnar@gamestar.de

Was denn nun? Rollenspiel oder Echtzeit-Strategie? Spellforce 2 ist erstaunlicherweise beides. Dieser Mix wurde schon einige Male versucht, aber nie mit solcher Perfektion und solchem Spielkomfort. Ein wahrhaft großes Spiel, das mich von Beginn an fasziniert hat. Gute Arbeit, Phenomic, auch und besonders weil ihr euch nicht auf den Lorbeeren des guten Vorgängers ausgeruht habt, sondern den eingeschlagenen Weg konsequent weiter gegangen seid. Klasse!



»Was für ein Spiel!«



Schöne Zwischensequenz, lebendige Mimik: Die Audienz beim König verlief unbefriedigend.

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Meine Armee wartet auf Befehle, aber ich lasse minutenlang meinen Blick über die gewaltigen Festungsmauern schweifen. Die Eishexe friert meine komplette Heldentruppe ein, aber ich habe nur Augen für die kristallene Schönheit ihrer Golems. Wie soll ich mich auch aufs Spielen konzentrieren, wenn mir Spellforce 2 im Minutentakt atemberaubende Sehenswürdigkeiten auf den Monitor zaubert? Ich bewege meine Einheiten nicht über Karten, sondern durch eine unglaublich lebendig wirkende Welt.

Aber ich will die Welt nicht nur erforschen, weil sie so schön ist, sondern auch, weil es so viel zu erleben gibt: Ich infiltriere eine Diebesgilde, bestreite taktisch fordernde Kämpfe gegen turmhohe Monster, kümmere mich um den Aufbau meiner eigenen Insel. Und anders als im Vorgänger stören weder schummelnde Gegner-KI noch überfrachtetes Charakter-Management meine Entdeckungsreise. Lassen Sie sich dieses Meisterwerk nicht entgehen!



»Magische Momente«

SPELLFORCE 2 ECHTZEIT-STRATEGIE

PUBLISHER	Phenomic / Deep Silver	RELEASE (D)	7.4.2006
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 66 S. Handbuch	USK	ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT **WarCraft 3** (92, GS 08/02) Ähnlich brillante Kampagne, etwas besser im Multiplayer. **Schlacht um Mittelmeer 2** (82, GS 04/06) Genauso bombastisch, spielerisch schwächer.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM	
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,5 GHz Intel	2,4 GHz Intel	3,2 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	1,4 GHz AMD	XP 2200+ AMD	A64 3000+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	512 MB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	5 GB Festpl.	5 GB Festpl.	5 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER GUT

FAZIT Motivierend im Miteinander, kurzweilig im Gegeneinander, kleinere Lags.
 MODI Kooperativ (drei Spieler), Deathmatch (sechs Spieler) per LAN oder Internet.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ überwältigende Architektur + Detailreichtum + Abwechslung	10 / 10
SOUND	+ orchestraler, dynamischer Soundtrack + Sprachausgabe	8 / 10
BALANCE	+ jederzeit änderbarer Schwierigkeitsgrad + RPG sehr leicht	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ beeindruckende Fantasy-Welt + »Click & Fight«-System	9 / 10
BEDIENUNG	+ Komfortfunktionen + Kamera zu dicht am Geschehen	9 / 10
UMFANG	+ 60 Stunden Kampagne + Skirmish-Modus + Freies Spiel	10 / 10
MISSIONSDSIGN	+ gewaltige Belagerungen + ideenreich + seltener Leerlauf	9 / 10
KI	+ Wegfindung + intelligente Einheiten + unflexibel im Angriff	8 / 10
EINHEITEN & GEB.	+ Titanen + Millionen Gegenstände + Monster-Vielfalt	10 / 10
KAMPAGNEN	+ Gefühl von Freiheit + Handlung + eigene Insel	10 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 2 Stunden SOLO-SPASS 80 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 30 Stunden

FAZIT: BRILLANTER ROLLENSPIEL-STRATEGIE-MIX.

91 SPIELSPASS

DVD: Video-Special Wertungskonferenz spielbare Demo

TIPPS-TEIL: Taktiken



GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK C74

Fragestunde mit den Testern QUICKLINK C76

Lesertest-Protokolle QUICKLINK C78

Diese Sterne leuchten nicht

GALACTIC CIVILIZATIONS 2

Beim Flug ins All, da fluch' ich mal! Zwar mangelt es diesem Weltraum-Schwergewicht nicht an strategischer Vielfalt, wohl aber an Balance und Fairness. Wer keinen Frust verträgt, beißt in die Maus.

Unsere Flotte attackiert einen Planeten, die Schiffe haben wir zuvor im Editor gebastelt.



Heda, ihr Außerirdischen! Setzt euch und nehmt euch einen Keks. Dann können wir vielleicht mal über das neue Handelsabkommen plaudern und... Moment! Klingt Ihnen

das zu nett? Wollen Sie die Alienbrut lieber unterjochen und ausbeuten? Kein Problem, in **Galactic Civilizations 2** legen Sie die moralische Gesinnung Ihres Weltraumreiches selbst fest: Ob brave Republik oder böses Imperium – Ihre Sache. Und im rundenbasierten Strategiespiel stecken noch mehr gute Ideen, unter anderem bauen Sie Sternbasen, basteln Schiffe und verbreiten Ihre Kultur. Zudem führen Sie Kriege, erforschen Technologien. Dieser vielfältige Mix ermöglicht unzählige Strategien. Macht das **Galactic Civilizations 2** zum Hit? Nein, denn gravierende Schwächen trüben den Spaß am Sternenkrieg.



Kolonien bieten jeweils nur eine begrenzte Anzahl Bauplätze, also müssen Sie die Welten spezialisieren.

PATRICK C. LÜCK

Ich würde Galactic Civilizations 2 gerne mögen, aber es lässt mich nicht. Zu oft muss ich daran denken, was Master of Orion 2 vor zehn Jahren schon besser gemacht hat. Das Spiel verzichtet auf eine faire KI, durchgehende Spannung und Chancengleichheit. Trotz der vielen Möglichkeiten ist nur phasenweise ein spannender Kampf um die Galaxis möglich.



»Weder galaktisch, noch zivilisiert«

Editor, was spielerisch Sinn hat. Denn nur wenn Sie selbst Hand anlegen, finden Sie den idealen Mix aus Lasern, Raketen und Kanonen. Weil Sie fremde Welten auch durch kulturellen Einfluss erobern können, müssen Sie aber nicht unbedingt die Lasersummen lassen. So weit, so vielfältig und lobenswert.

Dumm nur, dass die KI selten fair spielt. Die Gegner erschummeln Technologien und wissen stets, wo bewohnbare Planeten liegen, während Sie das All erst erkunden müssen. Zudem sind die Startpunkte fast immer ungerecht verteilt: Mal starten Sie direkt neben einem mächtigen Feind, mal inmitten Dutzender unbewohnbarer Planeten. Dass häufig Leerlauf herrscht und Sie Runden einfach nur wegstücken

MICHAEL GRAF micha@gamestar.de

Ich mag Galactic Civilizations 2, weil es viele Möglichkeiten birgt: Baue ich Raumstationen oder Kriegsschiffe? Setze ich auf kulturelle Einflussnahme oder auf blutige Feldzüge? Dutzende Varianten sind möglich und spielbar. Gut gemacht, Stardock. Oder doch nur gut gemeint? Galactic Civilizations 2 macht nicht jedem Spaß: Leerlauf und unfaire Startpunkte nerven; das Spiel gerät zum reinen Fall für... wen? Für Hartgesottene, die Partien zehnmals neu starten, bevor sie ein fair aufgeteiltes All vorfinden. Für Geduldige, die Runden wegstücken können. Und für Experimentierfreudige, die alle Möglichkeiten ausloten möchten.



»Kein All für alle«

müssen, macht das ideenreiche **Galactic Civilizations 2** vollends zum Fall für Profis. **GR**

[WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: C40](http://www.gamestar.de/quicklink/c40)

GALACTIC CIVILIZATIONS 2 STRATEGIESPIEL			
PUBLISHER	Stardock / Deep Silver	RELEASE (D)	24.3.2006
SPRACHE	Deutsch in Vorbereitung	CA. PREIS	40 Euro
AUSSTATTUNG	Steelbook, 2 CDs, 68 S. Handbuch	USK	ab 6 Jahre

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

TECHNISCHE ANGABEN			
3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 214 MX	1,0 GHz Intel	1,4 GHz CPU	2,0 GHz Intel
Radeon 9000	1,0 GHz AMD	1,4 GHz AMD	2,0 GHz Intel
Geforce 4 Ti	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	1,1 GB Festpl.	1,1 GB Festpl.	1,1 GB Festpl.
Radeon X600			
Geforce 6800			

BEWERTUNG	
GRAFIK	+ liebevoll gestaltetes 3D-All - detailarme Modelle 5 / 10
SOUND	+ hervorragende Musikstücke - dünne Soundkulisse 7 / 10
BALANCE	- häufig extrem hart bis unfair - nutzloses Tutorial 3 / 10
ATMOSPHÄRE	+ sinnvolle Gesinnungswahl - stellenweise Leerlauf 7 / 10
BEDIENUNG	+ übersichtliche Menüs - kleine Komfortmängel 8 / 10
UMFANG	+ riesengroße Galaxien + zahllose Technologien 9 / 10
STARTPOSITIONEN	+ nützliche Boni - Startpunkte unfair verteilt 3 / 10
KI	+ Diplomatie - handelt teils unsinnig - schummelt 5 / 10
EINHEITEN	+ nützlicher Schiffs-Baukasten + abgestimmte Waffensorten 8 / 10
ENDLOSSPIEL	+ vielfältiges freies Spiel - schwache Kampagne 7 / 10

- DVD: Test-Check
- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie [QUICKLINK: C30](#)

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 1 Stunden - SOLO-SPASS 25 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS -

FAZIT: VIELFÄLTIGE, ABER OFT UNFAIRE WELTRAUM-STRATEGIE.

62 SPIELSPASS

Perfekt in Act-ion

ACT OF WAR HIGH TREASON

Hochspannung garantiert: Das Talon-Team wird wieder aktiv – und zerlegt in dramatisch inszenierten Missionen diesmal sogar auf hoher See die Feinde Amerikas.

US-Präsidenten sind beliebte Opfer, vor allem in Thrillern. Auch in **High Treason**, dem Addon zum Echtzeit-Strategiespiel **Act of War**, wird der mächtigste Mann der Welt gleich zu Beginn weggebombt, um die Story in Gang zu bringen. Peinlich für die aus dem Hauptprogramm bekannte Sondereinheit Taskforce Talon: Deren Boss soll hinter den Anschlägen stecken. Sie bekommen das Kommando über die Truppe, um in 34 kurzen Missionen mit häufig wechselndem Equipment an Soldaten, Pan-

zern und (ganz neu) Söldnern sowie Schiffen die wahren Schuldigen zu stellen.

Fischen mit Sonar

Fregatte in Not: Raketen zischen übers Wasser und schlagen in den Bug ein, gleichzeitig nähert sich ein Torpedo, den ein abgetauchtes (und damit unsichtbares) U-Boot abgefeuert hat. Damit das nicht noch mal passiert, starten wir einen Suchschrauber mit Sonarboje vom Deck unseres Flugzeugträgers. Die neuen See-Einheiten in **High Treason** bieten (komfortabel per Menü aktivierbar) noch andere taktische Feinheiten. So kann der Träger selbst Einheiten produzieren, die ihrerseits Landeoperationen starten. Allerdings kommen Schiffe und Boote nur in relativ wenigen Missionen vor und neigen außerdem dazu, sich auf engem Raum zu verkeilen. Wohl einer der Gründe dafür, warum sie die Seestreitkräfte im Mehrspielermodus nur auf zehn Karten einsetzen können.

Alles käuflich

Die neuen Söldner bekommt man sowohl in der Solo-Kam-

pagne als auch im Multiplayer-Teil überall zu Gesicht. Neun Gruppierungen gibt's, jeweils mit besonderen Schwerpunkten: Das Grizzlyteam liefert sehr nützliche Sanitäter. Hinter dem Namen »Feuerwerk« steckt ein Team aus effektiven Atombombenlegern. Allerdings sind die Unterstützer nicht billig.

High Treason erweitert den Multiplayer-Teil um das spaßige »Präsident sicher zum Evakuierungspunkt bringen«, die etwas zähe Jagd auf SCUD-Werfer sowie um einen kooperativen Modus für die Missionen der Solokampagne.

- WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: C104
- ORIGINALTEST IN GAMESTAR 05/2005



Die Söldner liefert der Helikopter auf Bestellung.

INSTALLATIONSPROBLEME

!

Auf einigen Rechnern konnten wir die Installationsroutine von High Treason nicht mal starten. Atari kennt das Problem und gelobt, dass die Verkaufsversion fehlerfrei ist.

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Als Riesenfan von Technik-Thrillern à la Tom Clancy liebe ich das Act-of-War-Szenario. Es ist gerade so realistisch, dass es echt wirkt, ohne den Spielspaß zu stören. Nur: Warum wurden die gesprochenen Texte nicht synchronisiert? Als deutscher Spieler muss ich permanent mitlesen. Keine leichte Übung, wenn man gleichzeitig von zwei Seiten angegriffen wird. Außerdem ist die Solokampagne mal wieder sehr kurz. Nach spätestens zehn Stunden ist Feierabend. Andererseits: Ein Hardcover-Roman von Tom Clancy ist auch nicht billiger.



»Kurz, aber heftig«



Unsere Fregatte wehrt sich verzweifelt gegen die attackierenden Harrier.

ACT OF WAR HIGH TREASON ECHTZEITSTRATEGIE-ADDON

PUBLISHER	Eugen Systems / Atari	RELEASE (D)	23. 3. 2006
SPRACHE	Englisch mit deutschen Untertiteln	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 30 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) Packend designte Gefechte im Zweiten Weltkrieg; Schlacht um Mittelmeer 2 (82, GS 05/06) Gigantische Fantasy-Kämpfe.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
<input type="checkbox"/> Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,2 GHz Intel	1,8 GHz Intel
<input type="checkbox"/> Radeon 9000	Radeon 9700/9800	1,0 GHz AMD	XP 1600+ AMD
<input type="checkbox"/> Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM
<input type="checkbox"/> Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	7,1 GB Festpl.	7,1 GB Festpl.
<input type="checkbox"/> Radeon X600	Geforce 6800		

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT: Fordernd, weitgehend modifizierbar, aber See-Einheiten nur auf zehn Karten.
 MODI: 44 Karten, Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag, kooperative Kampagne.

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK: C103

ADDON: Hauptprogramm benötigt

BEWERTUNG

GRAFIK	+ gigantische Effekte + detailgetreue Waffen und Einheiten	10 / 10
SOUND	+ sehr guter englischer Ton - nur deutsche Untertitel	9 / 10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade - Kampagne manchmal noch zu leicht	7 / 10
ATMOSPHERE	+ Schauplatze realistisch + Mini-Filme - Videos verwaschen	8 / 10
BEDIENUNG	+ viele Komfortfunktionen - nicht weit genug rauszoombar	8 / 10
UMFANG	+ viele Mehrspielermodi - Kampagne kurz	6 / 10
MISSIONSDSIGN	+ Ziele wechseln häufig + in Story gebettet	8 / 10
KI	+ Wegfindung meist gut - leicht berechenbare Gegner	7 / 10
EINHEITEN	+ Luft-, Boden- und Seestreitkräfte + Spezialfähigkeiten	9 / 10
KAMPAGNE	+ spannende Story + schönes Hightech-Szenario - linear	8 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

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

FAZIT: GIGANTISCH INSZENIERTER, ZU KURZER HIGHTECH-THRILLER.



Sprache gut, alles gut?

SCHLACHT UM MITTELERDE 2 (DT.)

Auch auf Deutsch tobt EAs opulenter Ringkrieg – Schlachtenspaß im Internet inklusive.

Kein Deutsch, kein Internet, Fehler im Strategiemodus – manchmal ist die Welt echt böse. Mit diesen Hindernissen mussten wir beim Test von **Schlacht um Mittel­erde 2** in der letzten Ausgabe kämpfen. Doch jetzt scheint Galadriels Licht auch ins germanisierte Auenland. Das Spiel wurde komplett lokalisiert, der Online-Modus funktioniert weitgehend. Grund genug, uns erneut in den Kampf der freien Völker gegen Sauron zu stürzen.

Elrond im Ohr

Übersetzungen sind immer eine heikle Angelegenheit. Wenn's um Tolkien und den **Herrn der Ringe** geht, kann die Lokalisie-

rung ein wahres Minenfeld sein. Electronic Arts musste deshalb höllisch aufpassen, damit in der deutschen Version von **Schlacht um Mittel­erde 2** fehlerfrei aus »Elves« die »Elben« werden, »Isengard« zu »Isengart« mutiert und die »Grey Havens« sich in die »Grauen Anfurten« verwandeln. Hunderte Begriffe hat das Übersetzungsteam mit viel Sorgfalt ins Deutsche übertragen. Fehler haben wir keine gefunden. Auch beim Ton hat EA gute Arbeit geleistet. In der englischen Version erklingt die Stimme von Elrond-Darsteller Hugo Weaving. Auf Deutsch hört man die Original-Synchronstimme aus den Filmen. Die restlichen Akteure fal-

len qualitativ dagegen ein wenig ab, sind aber zumindest noch in der »Ganz ordentlich«-Liga. DVD-sei-Dank: Sie können zu Beginn wählen, ob Sie die Originalfassung oder die über­setzte Variante installieren wollen. Sehr dämlich: Die Collector's Edition gibt's nur auf Englisch. Wer sie eindeutsch will, muss gut 440 MByte Sprachdateien von der offiziellen Homepage herunterladen.

Quickie im Netz

Die Mehrspielergefechte für bis zu sechs Spieler sind wie im LAN sehr schnell. Das liegt an den größtenteils sehr kleinen Karten. Außerdem befinden sich die Basen manchmal zu



Elrond hat die deutsche Film-Stimme.

nah beieinander. Zeit zum Aufbau bleibt nur, wenn man per Chat eine Nichtangriffszeit vereinbart. Nicht schön: Ranglistenspiele werden derzeit nicht korrekt verbucht. Ein Patch soll Abhilfe schaffen.

Dafür funktioniert der Strategiemodus in der deutschen Verkaufsversion einwandfrei. **AMC** [WWW.GAMESTAR.DE](http://www.gamestar.de) QUICKLINK: **C32**



Unfaire Redakteure im Internet: Der vereinten Macht von Micks Elben und Fabians Orks hat Pia trotz Mauerbau nichts entgegensetzen.

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Schlacht um Mittel­erde 2 ist nichts für Solospieler, dafür sind die beiden Kampagnen auch in der deutschen Version zu kurz. Aber im Mehrspielermodus machen die Gefechte viel Spaß. Allerdings finde ich die Orks in den Händen trainierter Spieler zu stark in kurzen Gefechten. Denn die Starteinheiten sind billig und überrennen etwa die Elben mit ein wenig Glück binnen weniger Minuten. Doch vielleicht muss ich auch nur noch etwas üben – dann haben Fabian und Pia keine Schnitte gegen Mittel­erde-Mick.

»Nett im Netz«



SCHLACHT UM MITTELERDE 2 ECHTZEIT-STRATEGIE

PUBLISHER EA Los Angeles / Electronic Arts RELEASE (D) 2. 3. 2006
 SPRACHE Deutsch CA. PREIS 50 Euro
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 70 Seiten Handbuch USK 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT Dawn of War (83, GS 11/04) Taktische und abwechslungsreiche Warhammer-Kämpfe. Empire at War (81, GS 04/06) Interessante, schnelle Star-Wars-Schlachten.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM	
<input type="checkbox"/> Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,8 GHz Intel	2,8 GHz Intel	3,4 GHz Intel
<input type="checkbox"/> Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1800+ AMD	XP 2400+ AMD	XP 3200+ AMD
<input type="checkbox"/> Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM
<input type="checkbox"/> Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	5,1 GB Festpl.	5,1 GB Festpl.	5,1 GB Festpl.
<input type="checkbox"/> Radeon X600	Geforce 6800			

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT Manchmal Verbindungsprobleme, Chat- und Zuschauerfunktion, Online-Ranglistene. MODI Skirmish-Gefechte, Schlacht um Mittel­erde-Modus.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Spitzenanimationen + klasse texturierte Einheiten	10 / 10
SOUND	+ wuchtiger Filmsoundtrack + deutsche Profistimmen	10 / 10
BALANCE	+ einsteigerfreundlich + zu mächtige Spezialzauber	5 / 10
ATMOSPHERE	+ einzigartiges Schlachtenflair + Look der Filmtrilogie	10 / 10
BEDIENUNG	+ intuitive Rechtsklick-Steuerung - Planmodus überflüssig	9 / 10
UMFANG	+ Story-, Skirmish- und Kartenmodus - Solokampagnen zu kurz	8 / 10
MISSIONSDSIGN	+ Riesenschlachten - Standardaufgaben - Zeitlimits zu lang	6 / 10
KI	+ im Skirmish-Modus aktive KI - zu träge in der Solokampagne	7 / 10
EINHEITEN	+ alles, was Mittel­erde zu bieten hat, findet sich im Spiel	10 / 10
ENDLOSSPIEL	- Story langweilig - Schauplatze allesamt uninteressant	7 / 10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

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

FAZIT: OPTISCH GIGANTISCH, STARK IM MULTIPLAYER.



Amis, Armeen und Agenten

HEARTS OF IRON 2 DOOMSDAY

Der Ober-Bösewicht des Kommunismus lebt: Stalin will die Welt immer noch erobern. Nur Sie können das verhindern – oder dabei mitmachen.



Nach der Kapitulation Deutschlands kämpfen Amis gegen Russen um die Weltherrschaft.

Hätte man im Oktober 1945 mit einem Attentat auf Stalin den Ostblock verhindern können? Wäre Polen nach einem Putsch prowestlich geworden? Für Historiker sind das akademische Fragen, für Strategiespieler dagegen echte Alternativen. Denn **Doomsday** erweitert das Globalstrategiespiel **Hearts of Iron 2** um Spionage und Sabotage im unweigerlich aufziehenden Kalten Krieg!

Minister im Visier

Da ist sie wieder: die genauso übersichtliche wie hässliche Karte von **Hearts of Iron 2**. Auf der schieben Sie als Führer einer von 76 Zweite-Weltkriegs-Parteien Armeen ins Gefecht, kümmern sich um den Bau von Produktionsanlagen sowie um Forschung und Nachschub an Mensch und Waffen. Dass das dank komplexer Zusammenhänge und trotz Bäh-Optik Spaß macht, wissen Sie vielleicht noch aus unserem Test in der GameStar-Ausgabe 3/2005. Doch jetzt wird das komplexe **Hearts of Iron 2** noch spannender: Gut versteckt in einem schmucklosen Menü am linken Bildschirmrand verbirgt sich die dunkle Welt der Spionage. Sie schicken Agenten aus, die auf Mausklick Forschungsergebnisse stehlen oder Revoluzzer unterstützen. Besonders hinterhältig: Sie lassen einen Minister kaltmachen, wodurch dessen Bonus für Produktion oder Wirtschaft sofort entfällt. Jede dieser Aktionen kostet viel Geld; die Erfolgswahrscheinlichkeiten rangieren meist weit unterhalb der 20-Prozent-Gren-

ze. Geht die Aktion daneben, braucht Ihr Mann etwas Zeit, bis er wieder einsatzbereit ist.

Auf Dauer teuer

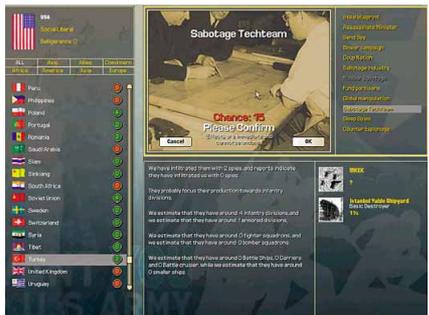
Trotzdem lohnt sich das Spionagegeschäft – allerdings nur langfristig. Denn die Schäden entstehen hauptsächlich im Bereich Wirtschaft, der sich erst nach und nach auf die Kampfkraft der Truppen auswirkt. Dann allerdings teilweise dramatisch, wenn sich etwa die Fertigstellung eines Kriegsschiffs um Monate verzögert. Die Erwei-

terung um die Spionagefunktioniert aber nicht nur im neuen **Doomsday**-Szenario (Amerikaner gegen Russen), das zwischen 1945 und 1953 spielt. Auch wenn Sie wie gewohnt zwischen 1936 und 1944 in den Zweiten Weltkrieg einsteigen, dürfen Sie ab sofort den Gegner auch »undercover« schädigen. Schluss ist jetzt nicht mehr 1945, sondern immer 1953, im Todesjahr Stalins. Nur für echte Profis eignet sich der ebenso komplizierte, wie komplexe Editor.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: C22

VETERANEN-NEPP

Sowas ist ärgerlich: Die Doomsday-Erweiterung und den Editor gibt es nicht einzeln, sondern nur im Paket mit der Vollversion von Hearts of Iron 2 für rund 20 Euro. Besitzer der alten Version müssen noch mal zahlen.



Der Erfolg der Sabotage liegt bei mageren 15 Prozent.

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Hearts of Iron 2 hat trotz der Vorkriegsgrafik nach wie vor nichts von seiner Faszination verloren. Die Spionage erweitert das komplexe, aber stets nachvollziehbare Spielkonzept sinnvoll. Vor allem das Technologieklauen habe ich gern angewendet. Aber warum gibt's das nicht als (kostenloses) Update? Echt, so umfangreich sind die Neuerungen nicht, als dass ich mir dafür das komplette Spiel noch mal kaufe. Auch das Doomsday-Szenario allein rechtfertigt keine 20 Euro. Für lernwillige Neueinsteiger ein heißer Tipp, für Altbesitzer eine Frechheit.



»Viel Strategie, wenig Neues«

HEARTS OF IRON 2 DOOMSDAY GLOBALSTRATEGIE

PUBLISHER: Koch Media / Paradox Entertainment RELEASE (D): 7. 4. 2006
 SPRACHE: Englisch (Deutsch in Verb.) CA. PREIS: 20 Euro
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 CD, 96 S. Handbuch USK: ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT: Knights of Honor (81, GS 11/04) Ähnliches Spielkonzept, starker Diplomatiepart. Crusader Kings (64, GS 06/04) Grafisch genauso karg, weniger Tiefgang.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
GeForce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	600 MHz Intel	800 MHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	600 MHz AMD	800 MHz AMD
GeForce 4 Ti	GeForce 6600/GT	128 MB RAM	256 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	1,0 GB Festpl.	1,0 GB Festpl.
Radeon X600	GeForce 6800		

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT: trotz kürzerer Szenarien nur für sehr geduldige Spieler
 MODI: wie Solospiel, kooperativer Modus



BEWERTUNG

GRAFIK	+ sehr übersichtlich - indiskutabel hässliche Grafik	4 / 10
SOUND	+ schön gespielte Orchestermusik - kein Sound	7 / 10
BALANCE	+ ausgefeilte Verknüpfung von Wirtschaft, Forschung und Krieg	8 / 10
ATMOSPHERE	+ tonnenweise Originalnamen - mau präsentierte Ereignisse	7 / 10
BEDIENUNG	+ sehr klare, übersichtliche Menüführung ohne Iconwust	7 / 10
UMFANG	+ 5 groß angelegte Kampagnen + 16 umfangreiche Szenarien	10 / 10
STARTPOSITIONEN	+ 76 Länder spielbar - nicht alle Nationen wählbar	7 / 10
KI	+ KI muss mit denselben Mitteln arbeiten wie der Spieler	9 / 10
EINHEITEN	+ so ziemlich jede denkbare Einheit vorhanden	10 / 10
ENDLOSSPIEL	+ Giganto-Feldzüge mit Spionage und Wirtschaft	10 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

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

FAZIT: KNÜPPELHART, ABER EXTREM SPANNEND.

79 SPIELSPASS

LOCOMANIA

Zusteigen! Dieser Zugmanager nimmt Sie mit.



Für das Bewundern der detaillierten Zugmodelle bleibt selten Zeit.

Achtung Fahrgäste, der folgende Zug verspätet sich um zwei Stunden und läuft in einem ganz anderen Bahnhof ein!« Kommt Ihnen bekannt vor? Klar, Alltag auf deutschen Bahnhöfen. Das können Sie besser organisieren? Dann beweisen Sie es, zum Beispiel

mit **Locomania**. Dazu stellt Ihnen das Spiel ein Gleissystem à la Modellbahn zur Verfügung, das sie in Echtzeit verwalten müssen. So will etwa ein Zug von A nach B mit Halt am eingleisigen Bahnhof X. Gleichzeitig soll ein zweiter Zug von C nach A, auch über Haltestelle X. Was nun? Schnell ein paar Weichen gestellt und den ersten Zug auf eine Warteschleife geschickt, während der zweite den Bahnhof anfährt. Erst wenn der Weg frei ist, darf der erste Zug sein Ziel anlaufen. Je schneller Sie die Züge abfertigen, umso mehr Punkte gibt es. In höheren Levels müssen Sie bis zu einem Dutzend Loks und mehrere Bahnhöfe gleichzeitig organisieren. Die Grafik ist unspektakulär, vermittelt aber gut das Flair von Modellbahnen. Ihre besten Ergebnisse dürfen Sie auf eine Internetseite hochladen, um der Bahn zu beweisen, was für einen Manager sie an Ihnen verloren hat.

» WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 079



In der Vogelperspektive behalten Sie die Übersicht.

PATRICK C. LÜCK

Locomania besänftigt meine Wut auf die Bahn, denn es zeigt, mit welchen Problemen Bahnmanager zu kämpfen haben. Durch sein schlichtes, aber kniffliges Spielprinzip entwickelt es sich unvermutet zu einem echten Zeitfresser, der nicht nur Modellbahner begeistert. Es droht ähnliche Suchtgefahr wie beim Bridge Builder, nur mit Echtzeitstress. Daher: Vorsicht bei der Abfahrt!

»Diesen Zug nicht verpassen!«



LOCOMANIA

GENRE	Denkspiel
PUBLISHER	7FX / Lighthouse
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	1,0 GHz, 256 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	GUT

71

Der stille Sturm weht wieder

HAMMER & SICHEL

Der Kalte Krieg droht zu eskalieren, und Sie sollen's mal wieder verhindern. Also kämpfen Sie mit Partisanen gegen Verschwörer – und unfaire Einsätze.

Die Weltgeschichte lehrt: Amis und Sowjets sind gleichermaßen irre. Wie sonst ließe sich erklären, dass die Militärmächte im Jahr 1949 den dritten Weltkrieg planten, obwohl die vorherigen Konflikte doch wahrlich schlimm genug gewesen waren? Zum Glück blieb die Katastrophe im echten Leben aus, stattdessen kam der Kalte Krieg. Der Rudentaktik-Titel **Hammer & Sichel** zeigt jedoch, was passiert wäre, wenn Geheimbünde den Konflikt geschürt hätten: Nach rätselhaften Attacken auf Grenzposten

rüsten die USA und Russland 1949 zum Krieg. Als russischer Spion sollen Sie herausfinden, wer die Feinde gegeneinander aufhetzt – bevor es zu spät ist.

Runden für den Frieden

Hammer & Sichel spielt sich wie der Vorgänger **Silent Storm**: Rundenweise schlagen Sie anspruchsvolle Taktik-Schlachten mit kleinen Soldatentrupps à la **Jagged Alliance 2**. Jeder Krieger hat individuelle Fähigkeiten und verbessert diese durch Erfahrung. Die Talente spielen eine Rolle, wenn Sie die Jungs ausrüsten: Nicht jeder kann zum Beispiel eine Bazooka abfeuern. Die Rollenspiel-Anleihen sind daher spielerisch sinnvoll, und auch das detailreiche Kampfsystem funktioniert bestens: Die Schussgenauigkeit hängt unter anderem davon ab, wie vertraut der Schütze mit seiner Waffe ist und zu welcher Tageszeit die Mission spielt. Zudem sind die Gefechte nett inszeniert, dank Physik dürfen Sie fast jedes Objekt zerstören.

Hammer & Sichel bietet eine nicht-lineare Kampagne, in der Sie auf einer Karte die nächste Mission wählen: Neben Pflichteinsätze dürfen Sie Nebenaufträge bestreiten, die Gegend auf eigene Faust erforschen und in Städten nach frischen Rekruten suchen. Häufig fehlt aber der rote Faden und Sie müssen lange herumsuchen, wo die Handlung weiter geht. Die Missionen selbst sind abwechslungsreich und fordernd, doch teils unfair – etwa, wenn ohne Vorwarnung feindliche Verstärkung in Ihrem Rücken auftaucht. Noch dazu gibt's Sackgassen: Wer zu viel Aufsehen erregt, löst einen Weltkrieg aus und kann dies auch nicht mehr rückgängig machen. Deshalb brauchen Sie neben taktischem

MICHAEL GRAF micha@gamestar.de

Hammer & Sichel ist ein guter, fordernder Titel, den ich hiermit jedem Taktik-Fan ans Herz legen möchte. Oder besser: jedem Taktik-Profi. Der Schwierigkeitsgrad der Missionen bewegt sich zwischen »schwer« und »unfair«, und wer beim Spielstart aufs freie Speichern verzichtet, hat gegen die feindliche Übermacht keine Schnitte. Dafür motiviert die Vielfalt: Die offene Kampagne hat zwar Sackgassen, ermöglicht aber vielfältige Strategien. Wer sich nicht am Mangel an Fairness stört, darf zugreifen.



»Friedensmission für Profis«



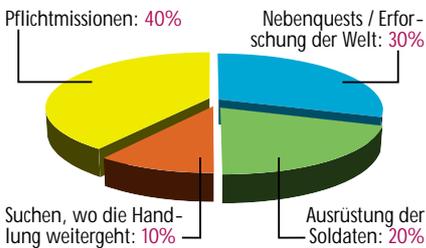
Überraschung! Unser MP-Schütze lugt um die Ecke und nimmt einen feindlichen Polizisten aufs Korn.

Geschick auch Frustration, um zu verhindern, dass die Irrren aufeinander losgehen. GR

[WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: C58](http://www.gamestar.de/quicklink/c58)

PARTISANEN-PFLICHTEN

Als Partisanen-Anführer haben Sie in Hammer & Sichel jede Menge zu tun. Wir klären, welche Aufgabe wie viel Spielzeit in Anspruch nimmt.



Unser Trupp besetzt einen Bunker. Ohren markieren Feinde, die wir hören, doch nicht sehen.

HAMMER & SICHEL TAKTIKSPIEL

PUBLISHER	Nival / CDV	RELEASE (D)	15. 3. 2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	40 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 80 S. Handbuch	USK	ab 16 Jahre

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT Silent Storm (80, GS 12/03) Spielerisch gleichwertig, ebenfalls oft unfair. Soldiers (83, GS 08/04) Spannende Echtzeit-Taktik mit Action-Steuerung.

TECHNISCHE ANGABEN

		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
3D-GRAPHIKKARTEN				
Geforce 214 MX	GF FX 5800/5900	1,6 GHz Intel	2,2 GHz Intel	2,6 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1600+ AMD	XP 2000+ AMD	XP 2400+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	3,0 GB Festpl.	3,0 GB Festpl.	3,0 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			
LAUTSPRECHER		<input type="checkbox"/> 2 vorne, 2 hinten	<input type="checkbox"/> 5.1	<input type="checkbox"/> 6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Animationen + Lichteffekte - teils ode Texturen	7 / 10
SOUND	+ ordentlicher Sound - einige unpassende Musikstücke	7 / 10
BALANCE	+ abgestimmte Waffen und Talente - manchmal unfair	7 / 10
ATMOSPHERE	+ gute, nicht-lineare Story + stimmungsvolle Physikeffekte	9 / 10
BEDIENUNG	+ aufgeräumte Menüs - Kamerasteuerung hakt häufig	7 / 10
UMFANG	+ massig Spezialfähigkeiten, Waffen und Schauplätze	10 / 10
MISSIONSDSIGN	+ unterschiedliche Lösungswege - nervige Sackgassen	6 / 10
KI	+ Feinde kreisen Sie ein... - ...haben aber oft Aussetzer	7 / 10
EINHEITEN	+ ausgeklügeltes Rollenspiel-System + viele Spezialtalente	10 / 10
KAMPAGNE	+ nicht-linearer Verlauf - roter Faden fehlt zu häufig	7 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 1 Stunde - SOLO-SPASS 30 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS -

FAZIT: FORDERNDES, ABER TEILS UNFAIRES TAKTIKSPIEL.



- DVD: Test-Check
- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK C49

GROUND ZERO

Kampf ums Überleben.



Bei Kämpfen entscheidet einzig die bessere Ausrüstung – von Taktik keine Spur.



DVD:
Test-Check

Zum allerletzten Mal: Finger weg vom roten Knopf! Gibt bloß Scherereien – zum Beispiel das Ende der Welt oder Spiele wie **Ground Zero**. Im Strategie-Rollenspiel von Destrux durchstreifen Sie eine post-apokalyptische Ödnis auf der Suche nach dem letzten Paradies. Das Problem: Der Zugang liegt mitten im atomar verseuchten Gebiet. Die Lösung: Sie besorgen sich entsprechende Schutzausrüstung. Normales Geld spielt keine Rolle mehr – also versuchen Sie, wertvolle Gegenstände zu finden, zu erhaschen oder zu erbeuten. Um Ihre Forschungsreisen zu über-

leben, müssen Sie in möglichst vielen der 20 Städte die Nahrungs- und Wasserversorgung sicherstellen. Um Ersteres kümmern sich angeheuerte Jäger, um Letzteres Ingenieure, die nützliche Gegenstände zusammensetzen. Ärzte und Söldner lassen sich ebenfalls verpflichten und unterstützen Sie in den Echtzeitkämpfen. So weit, so interessant – wenn Sie nur wüssten, was Sie zu tun haben! Zwar erklärt ein Tutorial die generelle Spielmechanik, doch danach lässt Sie **Ground Zero** vollkommen allein. Es gibt weder Missionen noch Baupläne für die 250 Gegenstände. Stattdessen klappern Sie planlos Siedlung für Siedlung ab. Auch die Kämpfe öden an: Feinde rennen stumm auf Sie zu, die bessere Ausrüstung gewinnt. **Ground Zero** gibt es derzeit nur bei gamesload.de. **HK**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/646

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Och nö, wieder so ein Spiel der verpassten Chancen! Was nützt mir das spannende Szenario, wenn es weder Story noch Missionen gibt? Was helfen 250 Gegenstände, wenn mir niemand sagt, was ich damit anstellen kann? Tauschhandel, Rollenspielelemente und Echtzeitkämpfe hätten so viel mehr hergegeben als planloses Karten-Abklappern. Solch eine miese Hommage hat das offensichtliche Vorbild Fallout nicht verdient!

»Hommage-Blamage«



GROUND ZERO

GENRE Echtzeit-Strategie
PUBLISHER Destrux / Comport Interactive
CA. PREIS 35 Euro
ANSPRUCH Fortgeschr.

MINIMUM 1,0 GHz,
256 MB

PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT

35