**Gunnar Lott**
gunnar@gamestar.de

# RUNDE GEGEN ECHTZEIT 90:89

**RUNDE SIEGT...** Wir sind selber überrascht – beim Duell der beiden großen Strategiespiele dieses Jahres (die gleichzeitig für grundverschiedene Spielkonzepte stehen), siegt der Vertreter der schon beinahe tot geglaubten geruhsamen Globalstrategie. **Civilization 4** begeistert unsere Tester durch die schiere Perfektion, mit der es sein altbewährtes Spielprinzip in ein neues Zeitalter hievt. Da verschmerzt man die allenfalls zweckmäßige Grafik leicht. Großes Lob daher an Sid Meier und sein Team, denn das war keine leichte Aufgabe – die Friedhöfe der Spielegeschichte sind voll von zu Tode gerittenen Serien...

**...ECHTZEIT VERLIERT.** **Age of Empires 3** hingegen ist zwar ein fantastisches Spiel geworden, verliert aber das Wertungsrennen nicht nur gegen **Civilization 4**, sondern vor allem auch gegen (das bereits abgewertete) **WarCraft 3**. Obwohl die neue Hauptstadt eine brillante Idee und die Grafik im Genre schlicht konkurrenzlos ist, stören einige kleine Mängel, unter anderem beim Formationssystem, den Gesamteindruck. Aber was rede ich, lesen Sie selbst: einfach umblättern. Auf der nächsten Seite geht's los...

## 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: ↓7

## INHALT

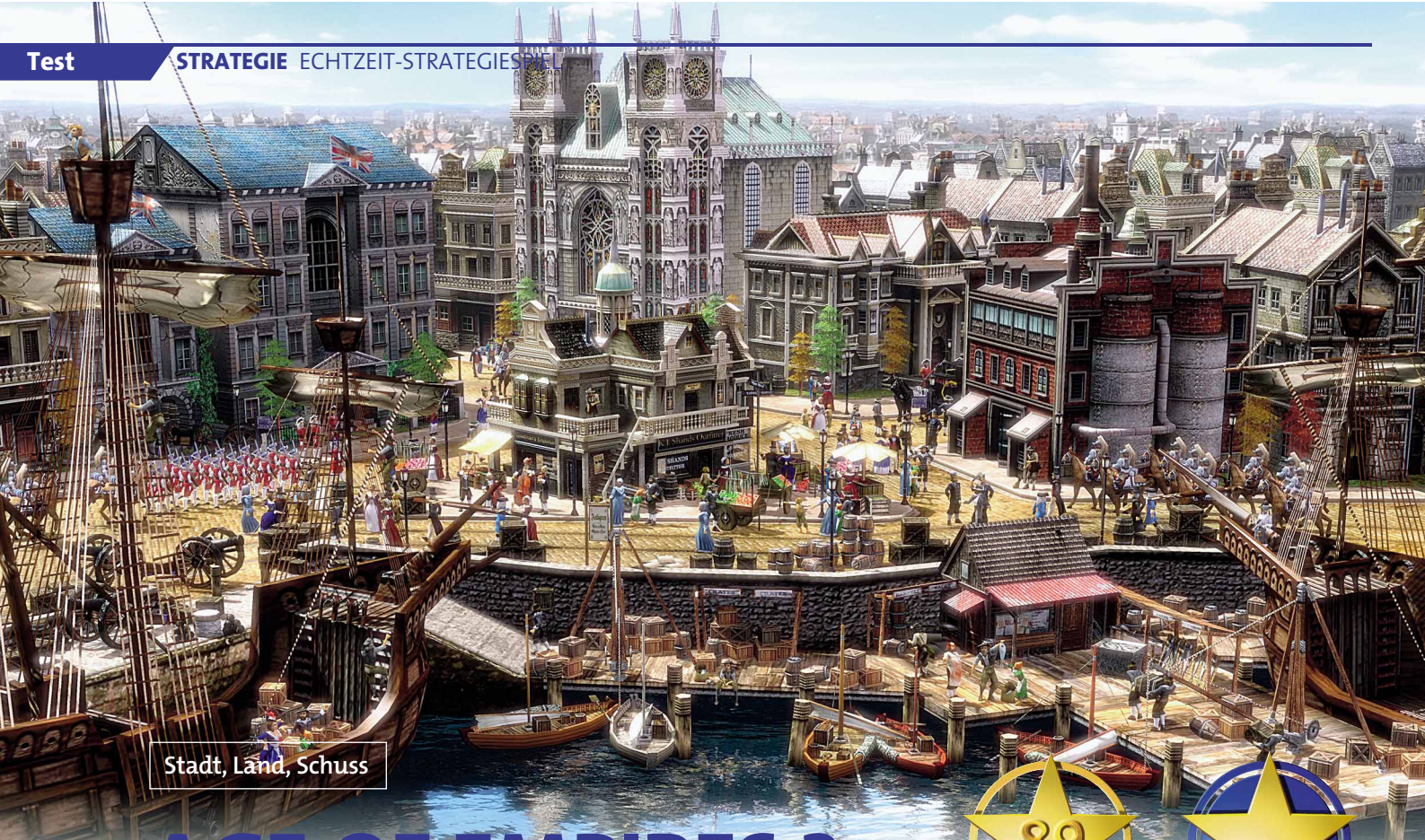
TESTS

Age of Empires 3 ____ 92
Civilization 4 ____ 100
Dragonshard ____ 108
UFO Aftershock ____ 112
Shattered Union ____ 114
Diplomacy ____ 116
Crazy Machines 3 ____ 118
Ski Resort Extreme ____ 118
Legion Arena ____ 118

## GAMESTAR-STRATEGIE-CHARTS 12/2005

| Platz | Spiel | Genre | Publisher | Entwickler | Original-Test | Aktuelle Wertung | Grafik | Sound | Balance | Atmosphäre | Bedienung | Umfang | Missionsdesign // Startpositionen | KI | Einheiten | Kampagne // Endlos-Spiel | Kommentar |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | WarCraft 3 | Echtzeit-Strategie | Vivendi | Blizzard | 08/02 (93%) | 92 | 7 | 10 | 10 | 10 | 9 | 10 | 10 | 8 | 10 | 8 | 08/03: Addon |
| 2 | Civilization 4 | Strategiespiel | Take 2 | Firaxis | NEU | 90 | 7 | 9 | 8 | 9 | 9 | 10 | 10 | 8 | 10 | 10 | |
| 3 | Age of Empires 3 | Echtzeit-Strategie | Microsoft | Ensemble | NEU | 89 | 10 | 10 | 10 | 8 | 8 | 10 | 8 | 8 | 10 | 7 | |
| 4 | 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 |
| 5 | Rome – Total War | Strategiespiel | Activision | Creative Assembly | 11/04 | 89 | 8 | 10 | 8 | 9 | 7 | 10 | 9 | 8 | 10 | 10 | 11/05: Addon |
| 6 | Siedler 5 | Aufbauspiel | Ubisoft | Blue Byte | 01/05 | 89 | 10 | 7 | 9 | 10 | 8 | 10 | 9 | 9 | 9 | 8 | |
| 7 | Die Sims 2 | Aufbauspiel | Electronic Arts | Maxis | 10/04 (89) | 88 | 6 | 10 | 8 | 8 | 8 | 10 | 9 | 9 | 10 | 10 | |
| 8 | Stronghold 2 | Aufbauspiel | Take 2 Games | Firefly | 06/05 | 86 | 8 | 9 | 7 | 9 | 8 | 10 | 9 | 6 | 10 | 10 | Version 1.1 |
| 9 | Schlacht um Mittelerde | Echtzeit-Strategie | Electronic Arts | EA Pacific | 01/05 | 86 | 9 | 10 | 9 | 8 | 8 | 10 | 7 | 7 | 9 | 9 | |
| 10 | 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 |
| 11 | Panzers Phase 2 | Echtzeit-Strategie | CDV | Stormregion | 09/05 | 85 | 9 | 9 | 8 | 8 | 9 | 9 | 10 | 7 | 10 | 6 | |
| 12 | Dawn of War | Echtzeit-Strategie | THQ | Relic | 11/04 (83) | 85 | 8 | 9 | 8 | 9 | 10 | 8 | 9 | 6 | 9 | 9 | 10/05: Addon |
| 13 | Star Wolves | Weltraum-Taktik | Pointsoft | Xbow Software | 05/05 | 85 | 8 | 7 | 8 | 8 | 8 | 10 | 10 | 6 | 10 | 10 | |
| 14 | Spellforce | Echtzeit-Strategie | Jowood | Phenomic | 01/04 (86%) | 83 | 7 | 7 | 6 | 9 | 9 | 10 | 9 | 6 | 10 | 10 | |
| 15 | Soldiers | Echtzeit-Taktik | Codemasters | Best Way | 08/04 (84%) | 83 | 7 | 7 | 8 | 9 | 9 | 8 | 10 | 9 | 8 | 8 | |
| 16 | Rollercoaster Tycoon 3 | Aufbauspiel | Atari | Frontier | 08/05 | 83 | 10 | 9 | 8 | 9 | 7 | 9 | 7 | 8 | 9 | 7 | 08/05: Addon |
| 17 | Port Royale 2 | Strategiespiel | Take 2 | Ascaron | 06/04 (86%) | 82 | 5 | 7 | 10 | 9 | 10 | 8 | 6 | 8 | 10 | 9 | |
| 18 | Ground Control 2 | Echtzeit-Strategie | Vivendi | Massive | 07/04 (80%) | 81 | 7 | 8 | 8 | 7 | 9 | 9 | 8 | 8 | 9 | 8 | |
| 19 | Armies of Exigo | Echtzeit-Strategie | Electronic Arts | Black Hole | 01/05 (81%) | 82 | 9 | 8 | 4 | 10 | 8 | 10 | 10 | 4 | 10 | 9 | |
| 20 | Act of War | Echtzeit-Strategie | Atari | Eugen Systems | 05/05 | 81 | 10 | 10 | 6 | 9 | 8 | 7 | 8 | 7 | 9 | 7 | |
| 21 | Freedom Force 2 | Echtzeit-Taktik | Dtp | Irrational | 07/05 | 81 | 7 | 9 | 7 | 10 | 9 | 8 | 7 | 6 | 10 | 8 | |
| 22 | Dragonshard | Echtzeit-Strategie | Atari | Liquid | NEU | 80 | 8 | 7 | 7 | 9 | 7 | 9 | 8 | 7 | 10 | 8 | |
| 23 | Full Spectrum Warrior | Echtzeit-Taktik | THQ | Pandemic | 11/04 (81%) | 80 | 7 | 9 | 8 | 9 | 8 | 8 | 7 | 7 | 8 | 9 | |
| 24 | Heroes of M&M 4 | Strategiespiel | Ubisoft | 3DO | 06/02 (86%) | 80 | 4 | 6 | 10 | 8 | 10 | 10 | 9 | 7 | 9 | 7 | |
| 25 | Earth 2160 | Echtzeit-Strategie | Zuxxez | Reality Pump | 08/05 | 80 | 8 | 8 | 7 | 7 | 8 | 10 | 8 | 7 | 10 | 7 | Version 1.1 |

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



Stadt, Land, Schuss

# AGE OF EMPIRES 3

So toll wie erwartet, aber nicht so brillant wie erhofft: Spannende Schlachten, geniale Heimatstadt, die beste Grafik im Genre – lesen Sie, warum der Angriff auf WarCraft 3 dennoch scheitert.

FACTS

- 3 Kampagnen
- 24 Missionen
- 12 Multiplayer-Karten
- 8 Völker
- 77 Einheiten
- 23 Gebäude
- 12 Indianerstämme

Christoph Kolumbus war schon ein armes, bemitleidenswertes Würstchen: Er benötigte über 90 Männer, drei Schiffe und zwei Monate, um Amerika zu entdecken. Dagegen brauchen Sie nur sich selbst, eine Maus und ein paar Stunden Freizeit – **Age of Empires 3** sei Dank. Nachdem Sie sich in den Vorgängern von der Steinzeit bis in die Renaissance taktiert haben, schickt Sie der dritte Teil der legendären Echzeitstrategie-Serie nun über den großen Teich. Sie erleben die ersten zaghaften Ansiedlungsversuche des frühen 17. Jahrhunderts, Konflikte mit den indianischen Ureinwohnern, die Erschließung des Kontinents mit Hilfe der Eisenbahn und natürlich gewaltige Schlachten zwischen den rivalisierenden Kolonialmächten. Und das alles spektakulär inszeniert mit der bislang schönsten Grafik der Strategie-Geschichte.

## Generationen-Konflikt

24 Missionen, unterteilt in drei Kampagnen, erzählen die amerikanische Kolonialgeschichte aus der Perspektive einer Siedlerfamilie. Zunächst reisen Sie mit dem walisischen Ritter Morgan Black auf der Suche nach einem legendären Jungbrunnen in die Neue Welt. Dann geraten Sie mit seinem Enkel John mitten in den englisch-französischen Krieg (1749 bis 1756). Schließlich verteidigen Sie mit Johns Enkelin Amelia deren Eisenbahngesellschaft und werden in den Rocky Mountains mit der Familien-Vergangenheit konfrontiert. Schöne Idee: Statt wild zwischen den acht Parteien (Deutsche, Spanier, Franzosen, Holländer, Russen, Osmanen, Engländer und Portugiesen) zu wechseln, spielen Sie die meisten Missionen mit einer Söldner-Mischarmee und lernen so besonders viele Einheiten kennen. Ein gutes Training für den Multiplayer-Modus!

Großes Manko der Kampagnen: Die fiktive Geschichte liefert zwar ein paar nette Wendungen und historische Anspielungen (Sie treffen etwa George Washington), enttäuscht ansonsten aber mit blassen Helden und bieder geschnittenen In-Game-Zwischensequenzen – kein Vergleich zu den epischen **WarCraft 3**-Dramen. Immerhin gibt's nach jeder absolvierten Kampagne ein hübsches Rendervideo als Belohnung.

## Missionslawine

Trotz der mäßig präsentierten Geschichte macht die Kampagne einen Riesenspaß, ein Verdienst der abwechslungsreichen Missionen. Sie schlagen Indianerangriffe zurück, versenken spanische Schatzschiffe, blockieren Gebirgspässe mit Felsen und liefern sich einen Eisenbahn-Wettstreit. Fast immer gibt es versteckte Nebenziele, deren Erfüllung Ihnen besondere Vorteile bringt. Wer etwa Gefangene aus britischen Arbeitslagern befreit, bekommt zusätzliche Siedler für die eigene Kolonie. Dank der kompakten, stark geskripteten Missionen haben Sie deutlich schneller Erfolgserlebnisse als in den oft sehr langwierigen Schlachten der Vorgänger. Allerdings hat es Entwickler Ensemble mit der Kürze stellenweise auch übertrieben. Einige Aufträge schaffen Sie problemlos innerhalb von 15 Minuten, etwas unbefriedigend für ein episches Strategiespiel. Weiteres kleines Manko: Es fehlen ein wenig die Überraschungen, die großen »Wow!«-Momente eines **WarCraft 3** oder **Panzers**. So verteidigen Sie ein Fort, bis schließlich die Verstärkung eintrifft – wie schön wäre es jetzt gewesen, einen Gegenangriff zu starten. Aber nein, die Mission ist vorbei.

Dramatische Kampagnen-Mission: Unser Fort muss den anstürmenden Indianerhorden Stand halten. Obwohl Plänkler und Kanonen hinter den Wällen stehen, treffen die Schüsse. (1600x1200)

## Age of Speed

Ob Kampagnen-Mission oder Multiplayer-Partie: In **Age of Empires 3** geht's deutlich temporeicher zur Sache als in den Vorgängern. Grund 1: Ensemble hat den Aufbauteil clever beschleunigt. Statt vier gibt's nur noch drei Ressourcen – Holz, Nahrung und Gold landen nach dem Abbau direkt auf Ihrem Konto, ohne nervende Transport- und Lagerumwege. Der serientypische Epochenwechsel flutscht dadurch erheblich schneller: Bereits nach durchschnittlich 20 Spielminuten erreichen erfahrene Strategen das vierte von fünf Zeitaltern und haben so Zugriff auf fast alle wichtigen Einheiten und Upgrades.

Grund 2: **Age of Empires 3** belohnt frühes Erforschen und Expandieren. Wie in **WarCraft 3** gibt's auf jeder Karte eine Menge Schätze (Rohstoffe oder einzelne Einheiten), natürlich grundsätzlich bewacht von fiesen Raubtieren oder Banditen. Außerdem dürfen Helden und Siedler an vorgegebenen Stellen Han-

Seegefechte sehen besonders spektakulär aus, Schiffe zerspratzen in sämtliche Einzelteile.

In der fiktiven Kampagne treffen Sie auch auf historische Figuren wie George Washington.

## SO FUNKTIONIERT DIE HEIMATSTADT

Wir benötigen dringend ein Upgrade für unsere Mühle, verfügen jedoch nicht über die nötigen Holzvorräte.

Also bestellen wir eine Holzlieferung. Die Rohstoffe landen binnen weniger Minuten bei unserem Haupthaus.

delsposten errichten. Liegt dieser in der Nähe einer Straße, erhalten Sie regelmäßig Rohstoffe – immer dann, wenn ein Händlerwagen vorbeifährt. Wer ins Transportnetz investiert, kann die Handelsrouten postkutschen- und sogar eisenbahntauglich erweitern und so die Ressourcen-Lieferungen beschleunigen. Noch wertvoller sind Handelsposten in der Nachbarschaft von Indianerdörfern: Hier dürfen Sie Eingeborenenkrieger anheuern und mächtige Upgrades erforschen. Die Komantschen-Pferdezucht erhöht zum Beispiel die Lebenspunkte Ihrer Kavallerie.

### Gruß aus der Heimat

Für jedes errichtete Gebäude und jeden getöteten Feind erhalten Sie in **Age of Empires 3** Erfahrungspunkte. Die wandern jedoch weder auf das Konto von Helden oder Einheiten, sondern auf das Ihrer Heimatstadt – einer ebenso genialen wie innovativen Mischung aus Multifunktions-Fabrik und Rollenspielcharakter. Haben Sie genügend Erfahrung gesammelt, dürfen Sie im Heimatstadt-Menü Nachschub bestellen. Das Repertoire reicht von Rohstoffen über Söldner bis hin zu generellen Boni wie die »Nachhaltige Landwirtschaft«, die Ihre Nahrungsproduktion um 15 Prozent beschleunigt. Für nahezu jede Spielsituation gibt es eine passende Heimatstadt-Hilfe, die nach kurzer Wartezeit bei Ihrem Haupthaus oder einem beliebigen Handelsposten landet. Fies, aber gnadenlos spannend: Die meisten Lieferungen stehen nur einmal zur Verfügung, können im richtigen Moment aber spielentscheidend sein.

Zwischen den Missionen erweitern Sie per Menü Ihr Lieferungen-Repertoire, genügend Erfahrungspunkte vorausgesetzt. Die Heimatstädte unterscheiden sich dabei von Volk zu Volk, nur deutsche Feldherren können zum Beispiel die »Schwarzen Reiter«-Söldner bestellen. Und das motiviert nicht nur Solo-, sondern auch Skirmish- und Multiplayer-Strategen – denn auch sie dürfen sich eine Heimatstadt aussuchen, die Erfahrungspunkte sammelt und sie von Partie zu Partie begleitet.

### In perfekter Balance

Selbst die großzügigste Söldnerlieferung aus der Heimatstadt hilft wenig, wenn Sie im Gefecht falsch taktieren. Jedes Volk hat den gleichen Grundstock an Standardsoldaten, verfügt aber über mindestens zwei

## DIE COOLSTEN EINHEITEN

Rodelero: Spanische Spezialeinheit mit vielen Lebenspunkten und hoher Angriffstärke. Der ideale Konter gegen den nervigen Kavallerie-Killer Pikenier.

Orgelkanone: Spektakuläre Artillerie der Portugiesen, die auch große Infanteriegruppen binnen Sekunden niedermäht. Jedoch nur kurze Reichweite.

Langbogenschütze: Diese englischen Truppen verfügen bis zum Kolonialzeitalter über die höchste Reichweite.

Schwarzer Reiter: Kampfstarke Söldner-Einheit, die's nur als Lieferung aus der Heimatstadt gibt. Eignet sich prima für zermürbende Nadelstich-Angriffe.

Kriegswagen: Deutsche Allround-Waffe – schnell, verträgt viel und effektiv im Fernangriff. Steht auch Solospielern in der zweiten Kampagne zur Verfügung.

Eine typische Kolonie im Festungszeitalter: Im Haupthaus ① haben wir 19 Siedler ausgebildet, die rund um die Mühle ② Nahrung ernten und einen Stall ③ für die Kavallerie errichten. Überschüssige Ressourcen verkaufen wir auf dem Markt ④. Mithilfe von Kaserne ⑤ und Geschützgießerei ⑥ haben wir eine kleine Armee ⑦ ausgehoben. Die Zahl der Wohnhäuser ⑧ bestimmt das Einheitenlimit.

exklusive Kämpfer. Doch selbst Supersöldnern vom Schlage der »Schwarzen Reiter« klopfen Sie in Windeseile den Helm weich, wenn Sie die Stärken Ihrer Einheiten kennen. Beispiel Artillerie: Falkonette nehmen Infanterie auseinander, Mörser ebnen besonders effektiv Gebäude ein, und Culverine-Kanonen kümmern sich um feindliche Geschütze. Einzig gegen Kavallerie gibt's kein Artillerie-Gegenmittel, hier hilft nur ein Schutzwall aus Pikenieren. Ein Formations-System übernimmt automatisch das Soldaten-Sortieren, erledigt seine Arbeit jedoch nur mäßig. Anders als im zweiten Teil werden Einheiten nur reihen-weise angeordnet, Kavallerie-Keile oder defensive Kreisformationen stehen nicht auf dem Manöverplan. Außerdem reagiert das System zu unflexibel: Erteilen Sie zum Beispiel einer Formation aus Pikenieren und Priestern den Angriffsbefehl, stürzen sich auch die Prediger ins Getümmel statt aus dem Hintergrund ihre Heil-Fähigkeit wirken zu lassen. Trotz dieses Mankos spielen sich die Echtzeitschlachten stets spannend – wer seine Einheiten intelligent einsetzt, kann selbst eine zahlenmäßig deutlich überlegene Streitmacht schlagen.

## Ausfallend aggressiv

Clever zusammengesetzte Armeen sind bitter nötig, um die aggressiven Computer-Gegner zu besiegen. Die KI greift sowohl in der Kampagne als auch in Skirmish-Partien früh an, erkennt Schwachstellen in Ihrer Verteidigung und wagt Ausfälle, wenn Sie Siedlungen mit Mörsern attackieren. Allerdings leistet sie sich auch Aussetzer: So attackiert der Computer gern mit immer der gleichen Armeegröße, statt Truppen für einen Großangriff zu sammeln. KI-Kanonen bleiben stellenweise hinterm Pferdegespann, ob-

Einer der Schätze: Wer die Frau rettet, bekommt eine Arbeiterin.

Ein Handelsposten versorgt uns mit Komantschen-Kriegern.

## MULTIPLAYER-FAQ

GameStar-Partie: Michaels Russen (rechts) und Christians deutsche Armee (oben) nehmen Heikos Engländer (unten) in die Zange.

Was ist toll?

- Die Parteien unterscheiden sich deutlich stärker voneinander als im zweiten Teil und verfügen jeweils über mehrere sinnvolle Spezialeinheiten.
- Zu Beginn Ihrer Multiplayer-Partie entscheiden Sie sich für eine Heimatstadt, die Sie von Partie zu Partie mitnehmen und mit jedem Levelaufstieg weiter verbessern dürfen – das motiviert.
- Dank der Heimatstadt ändern sich häufig die Stärkeverhältnisse. Eine Lieferung von schweren Kanonen kann eine verloren geglaubte Partie noch wenden.
- Das Rangeln um Schätze und Handelsposten macht die Gefechte deutlich dynamischer als im Vorgänger, Schlachten toben jetzt überall auf der Karte.

Was nervt?

- Age of Empires 3 liefert nur lumpige zwei Spielmodi: Vorherrschaft (wie Solospiel) und Deathmatch (viele Ressourcen bei Partiebeginn). Im Vorgänger gab's deutlich mehr und innovativere Varianten wie Königsmord, Reliquien-Jagd oder Weltwunder-Rennen.
- Auch wenn Age of Empires 3 auf Wunsch Ressourcen, Startpunkte und Handelsposten zufällig verteilt: Gerade mal zwölf Multiplayer-Karten sind für ein Spitzen-Strategiespiel zu wenig.
- Der Hardware-Hunger! Ein Acht-Spieler-Match benötigt für ein lagfreies Vergnügen mindestens einen 3GHz-Rechner mit zwei Gigabyte RAM.

Wie funktioniert der Online-Modus?
Ensemble hat für Age of Empires 3 eine komfortable Online-Plattform entwickelt. In Windeseile finden Sie offene Partien, gründen Clans oder vergleichen Ihre Heimatstadt mit der des Kumpels. Motivierend: Mit Aufstiegen in den Ranglisten schalten Sie neue Bilder für Ihren Online-Avatar frei.

CHRISTIAN SCHMIDT christian@gamestar.de

Die Neue Welt entpuppt sich als Segen für ein altbekanntes Spiel. Ich sage Danke für die frischen Spielumgebungen, Danke für abwechslungsreiche Einheiten – und Danke für eine Kampagnenhandlung, die zwar keinen WarCraft-Standard erreicht, aber für die Age-Serie ein Riesenfortschritt ist. Na klar, im Kern spielt sich das neue Age of Empires sehr klassisch, was anderes habe ich auch nicht gewollt. Ich fühle mich pudelwohl in meinem Age of Empires 3. Dazu gehört auch, dass die sinnvollen Neuerungen (und das sind mehr, als man denkt!) die Spieltaktik eben doch sachte verändern. Umso klarer ragt Age of Empires 3 als eigenständiges, konkurrenzloses Strategie-Epos hervor.

»Sanfte Innovation auf höchstem Niveau«

## TECHNIK-CHECK

### STANDARD-PC

800x600 • niedrige Details
Matschige Texturen, verpixelte Landschaft – das hat Age of Empires 3 nicht verdient, zumal es in großen Schlachten dennoch ruckelt.

### MITTELKLASSE-PC

1024x768 • mittlere Details
Viele Details, filigranere Objekte wie der Baum und eine insgesamt feinere Optik lassen in 1024x768 bei mittleren Details den Krieg vergessen.

### HIGH-END-PC

1600x1200 • hohe Details • HDR
High Dynamic Range Rendering, hohe Auflösung und realistische Schatten machen Age of Empires 3 zum bestaussehenden Strategiespiel dieser Zeit.

## GRAFIKDETAILS IM VERGLEICH

Die Engine von Age of Empires 3 skaliert sehr gut. So können Sie zwar auch mit der Minimalkonfiguration noch sehr gut spielen, matschige Texturen und pixelige Objekte vermiesen Ihnen jedoch das Spielerlebnis.

Eine Auflösung von 1600x1200 und maximalen Details inklusive HDR macht aus Age of Empires 3 einen echten Hingucker. Nie war Strategie schöner, aber auch anspruchsvoller. Derzeit läuft's so nur ab einer 7800 GTX spielbar.

## GRAFIKOPTIONEN

Das »Optionsmenü« versteckt sich unter »Hilfe und Tools«. Ein Klick auf »Standardwerte« konfiguriert die Einstellungen automatisch. Über die »Grafikoptionen« finden Sie mit unseren Tipps aber bessere Einstellungen.

**UI-Optionen**
Die »Minimierte Oberfläche« in den »UI-Optionen« bringt Übersicht und kostet kaum Performance .

**Grafikauflösung**
Ab 1024 mal 768 Pixel sieht AoE 3 gut aus. Höhere Stufen kosten reichlich Spieleleistung.

**Shaderqualität**
Nur auf Shader-3.0-Karten können Sie »Sehr hoch« und damit High Dynamic Range einschalten.

**Schattenqualität**
Gerade langsameren Karten hilft eine reduzierte Schattendarstellung auf die Sprünge.

## TUNING-TIPPS

1 Die größten Performance-Sprünge erreichen Sie mit dem Reduzieren der Shader-, Schatten- und Texturqualität.

2 Maximale Shader-Qualität und damit HDR bleibt Shader-3.0-Karten vorbehalten. Flüssig schaffen das aber nur Geforce-7- und ATI-X1800- Karten.

3 Mit 512 MByte RAM läuft das Spiel im Solomodus bis auf einige Nachladeruckler flüssig, für 8-Spieler-Matches benötigen Sie jedoch satte 2 GByte Speicher.

4 Lassen Sie »Glanzeffekt« und »Modelle mit hoher Polygonzahl« aktiviert. Diese Optionen sorgen für hübschere Schlachten und kosten nur wenig Leistung.

## CHECKLISTE

- 2,2 GByte Speicherplatz
- 256 MByte RAM
- DirectX-8-Karte
- DirectX 9.0c, Windows XP

HW

## PERFORMANCE-TABELLE — MAXIMALE DETAILS

| RAM | Prozessor | Pixel | 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 | 800x600[1] | | | | | | | | | |
| | | 1024x768[1] | | | | | | | | | |
| | 2,4 GHz | 1024x768 | | | | | | | | | |
| | | 1280x960[2] | | | | | | | | | |
| | 3,2 GHz | 1280x960 | | | | | | | | | |
| | | 1600x1200 | | | | | | | | | |
| 1024 MBYTE | 1,4 GHz | 800x600[1] | | | | | | | | | |
| | | 1024x768[1] | | | | | | | | | |
| | 2,4 GHz | 1024x768 | | | | | | | | | |
| | | 1280x960[2] | | | | | | | | | |
| | 3,2 GHz | 1280x960 | | | | | | | | | |
| | | 1600x1200[3] | | | | | | | | | |

1) minimale Details 2) mittlere Details 3) Shaderqualität sehr hoch (HDR)

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

Diese Feldschlacht werden wir gewinnen. Denn unsere Plänkler (links) haben eine größere Reichweite als die englischen Bogenschützen (rechts). Pikeniere stoppen die Kavallerie (Mitte unten).

wohl Ihre Truppen längst in Schussreichweite sind. Auch Ihre eigenen Soldaten leisten sich von Zeit zu Zeit Schwächen, ignorieren etwa Feindfeuer oder verkeilen sich. Trotz der kleinen KI-Macken bleiben die Gefechte gegen den Computer immer herausfordernd, nicht zuletzt dank gut ausbalancierter Schwierigkeitsgrade (drei in der Kampagne, fünf im Skirmish-Modus).

## Ein neues Grafik-Zeitalter

Grafisch setzt **Age of Empires 3** Maßstäbe im Strategiegenre. Niemals zuvor gab es so detaillierte Schlachtfelder, so wunderschönes Wasser, so spektakuläre Spezialeffekte. Jede der 24 Kampagnen- und zwölf Multiplayer-Karten ist ein liebevoll designtes kleines Kunstwerk, mit dem mitgelieferten mächtigen Editor können Sie Ihre eigenen schaffen. Nur ein kleines Manko stört die ansonsten überwältigende Atmosphäre: Palisaden und Mauern bleiben im Spiel unbemannt, stattdessen schießen Musketiere und Kanonen durch die Mauern – das sieht aus wie ein mieser Bug, ist aber tatsächlich volle Absicht der Entwickler. Echtes Belagerungsfeeling wie in **Rome** oder **Stronghold 2** kommt damit natürlich nicht auf.

Dafür krachen die Schüsse realistisch und im satten Surround-Sound aus den Boxen. Die abwechslungsreichen Einheiten-Kommentare ertönen in der jeweiligen Landessprache, der famose orchestrale Soundtrack passt sich dynamisch der Spielsituation an. HK

INFO: WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K134

### MICHAEL TRIER

michael@gamestar.de

Mmh, so ganz kann ich die geballte Kollegen-Euphorie nicht nachvollziehen. Hüftsteife Storyentwicklung, gemogelte Kollisionsabfrage und untaugliche Kampfformationen nehmen mir die Lust aufs Weiterspielen. Gerade bei solch detailverliebter Präsentation sollten meine Bogenschützen oben von den Turmzinnen schießen und nicht durch die Mauern hindurch. Und vor allem nicht die Tore öffnen, um sich von Nahkämpfern abschlachten zu lassen. Ich geh' lieber ein paar Runden Civilization 4 spielen.

»Schön, aber doof«

### HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Meine Augen können nicht glauben, was sie sehen: Kanonenkugeln zerreißen den feindlichen Schiffsrumpf in Einzelteile, die Trümmer schlagen Wellen im Wasser. Meine Ohren können nicht glauben, was sie hören: Kanonendonner, Explosionen, Wasserrauschen – alles wie in echt. Und mein Hirn kann nicht glauben, wie sehr es arbeiten muss: Wo gehen meine Truppen an Land, welche Verstärkung fordere ich von der Heimatstadt? Hinter der Grafikpracht von Age of Empires 3 steckt immer noch die süchtig machende Kombination aus komplexem Aufbau und taktisch fordernden Massenschlachten, die uns schon in den Vorgängern so fasziniert hat.

Es sind Kleinigkeiten, die den Begeisterungssturm von Zeit zu Zeit abflauen lassen: schuss-durchlässige Mauern, unflexible Formationen, biedere Kampagnen-Inszenierung. Aber genau diese Kleinigkeiten verhindern den Sprung an die Genrespitze. Fürs beste Echtzeit-Strategiespiel des Jahres reicht's aber allemal!

»Fest für die Sinne«

### AGE OF EMPIRES 3 ECHTZEIT-STRATEGIESPIEL

| | | | |
|---|---|---|---|
| PUBLISHER | Microsoft / Ensemble | RELEASE (D) | 4.11.2005 |
| SPRACHE | Deutsch | CA. PREIS | 50 Euro |
| AUSSTATTUNG | DVD-Box, 3 CDs, 53 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) Bei Missionsdesign und Abwechslung immer noch top. Rise of Nations (85, GS 08/02) Ähnlich komplex, Weltkarte statt Heimatstadt.

**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 | 256 MB RAM | 512 MB RAM | 2,0 GB RAM |
| ■ Rad. 9500/9600 | ■ Radeon X800/X850 | 2,2 GB Festpl. | 2,2 GB Festpl. | 2,2 GB Festpl. |
| ■ Radeon X600 | ■ Geforce 6800 | Windows XP | Windows XP | Windows XP |

LAUTSPRECHER: ■ Stereo ■ 2 vorne, 2 hinten ■ 5.1 ☐ 6.1

**MULTIPLAYER SEHR GUT**

FAZIT: Bis zu acht Spieler, Langzeitmotivation dank Zufallskarten und wachsender Heimatstadt.
MODI: Vorherrschaft, Deathmatch

**BEWERTUNG**

| | | |
|---|---|---|
| GRAFIK | ⊕ detailverliebt ⊕ Animationen ⊕ Wasser ⊕ Spezialeffekte | 10 / 10 |
| SOUND | ⊕ krachende Kanonen ⊕ gute Sprecher ⊕ Surround-Sound | 10 / 10 |
| BALANCE | ⊕ gut abgestimmte Schwierigkeitsgrade ⊕ keine Über-Einheiten | 10 / 10 |
| ATMOSPHÄRE | ⊕ Physik-Engine ⊕ lebendige Maps ⊖ kein Belagerungs-Feeling | 8 / 10 |
| BEDIENUNG | ⊕ unzählige Komfortfunktionen ⊖ Formations-Management | 8 / 10 |
| UMFANG | ⊕ Skirmish-Modus ⊕ Zufallskarten ⊕ acht Fraktionen | 10 / 10 |
| MISSIONSDESIGN | ⊕ abwechslungsreiche Aufgaben ⊖ wenig Überraschungen | 8 / 10 |
| KI | ⊕ aggressiv ⊕ attackiert clever ⊖ Artillerie-Aussetzer | 8 / 10 |
| EINHEITEN | ⊕ Heimatstadt ⊕ coole Spezialeinheiten ⊕ Indianerstämme | 10 / 10 |
| KAMPAGNEN | ⊕ frisches Szenario ⊖ blasse Helden ⊖ Zwischensequenzen | 7 / 10 |

**PREIS/LEISTUNG SEHR GUT**

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

FAZIT: SPEKTAKULÄR INSZENIERTE KOLONIALSCHLACHTEN.

➤ CD: Video-Special

➤ DVD: Megatest Wertungskonferenz

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK K116

Das achte Weltwunder

# CIVILIZATION 4

Gut gemacht, Firaxis: Das ist Globalstrategie, wie sie im Buche steht. Im Geschichtsbuche, um genau zu sein – denn in diesem modernen Klassiker führen Sie eine Nation rundenweise durch 6.000 Jahre Welthistorie.

FACTS

- 18 Völker
- 83 Einheiten
- 86 Technologien
- 54 Gebäude
- 33 Weltwunder
- 13 nationale Wunder
- 11 Projekte
- 25 Regime-Bausteine
- 7 Religionen

Was verbindet ein kahles Weizenfeld mit dem Gerücht, die Waschmaschine fresse Socken? Beide sind abgedroschen – so wie der Befund, die **Civilization**-Serie schreibe Geschichte. Diese Floskel haben Sie schon tausendmal gehört und gelesen, und doch ist sie wahr. Denn zum einen zählt die Reihe zu den berühmtesten der PC-Historie, zum anderen lässt **Civilization** Sie auch selbst Geschichte schreiben. Das Spielprinzip ist so simpel wie Sucht erregend: Lenken Sie eine Nation von der Steinzeit in die Moderne, indem Sie rundenweise Städte gründen, Technologien erforschen, Kriege führen und Diplomatie betreiben. An diesem Prinzip hat sich auch im neusten Seriensprosse **Civilization 4** nichts geändert. Also alles beim Alten? Denkste, Firaxis hat das Schwergewicht erfolgreich umgekrempelt und in 3D-Grafik gepackt.

## Elefanten im Detail

Die 3D-Hülle ist auch gleich die offensichtlichste Neuerung von **Civilization 4**. Damit können Sie nun stufenlos von der gesamten Weltkugel bis zur Nahansicht einer Stadt zoomen. In Letzterer erkennen Sie sogar Gebäude, die Sie errichtet haben. Wenn etwa Berlin die Hängenden Gärten baut, steht eine begrünte Pyramide neben der Stadt. Auch die Landschaft strotzt vor Details; Elfenbein-Quellen etwa stellt **Civ 4** als Elefanten dar, die im Kreis trotten. Das belebt die Welt; gemeinsam mit der exzellenten Musik entsteht Atmosphäre. Doch die Details fordern Tribut: Auf PCs unter 1,8 GHz und 1,0 GB RAM ruckelt **Civ 4**.

Die schöne Grafik ist nicht reiner Selbstzweck, viele Details geben Feedback über den Zustand Ihres Reiches. Die Flügel einer Windmühle drehen sich? Dann wird dieses Geländefeld von einer Stadt genutzt. Um Infos zu bekommen, müssen Sie also

In der niedrigsten Zoomstufe (links) sehen Sie die ganze Weltkugel, in der höchsten (rechts) sogar einzelne Gebäude.

## MINI-FAQ

**Ich kenne noch keinen Teil der Civilization-Serie. Kann ich mich trotzdem an Civ 4 wagen?**
Ja, das Tutorial und die Hilfefunktionen erleichtern den Einstieg ins Spiel gewaltig. Die beiden niedrigsten Schwierigkeitsgrade sind zudem sehr einfach. So lernen Sie Bedienung und Spielmechanik schnell kennen.

**Ich kenne alle Civilization-Spiele. Fordert mich Civilization 4 überhaupt noch heraus?**
Ja, denn Firaxis hat viele sinnvolle Elemente hinzugefügt. Und trotz der Automatikfunktionen finden auch Profis Herausforderungen: Dass Mikromanagement wegfällt, heißt schließlich nicht, dass Sie Ihre strategischen Planungen vernachlässigen dürfen.

nicht in Menüs kramen. Das ist gut so – der Stadtbildschirm ist zu unübersichtlich. Ansonsten funktioniert das Interface aber bestens, über gut unterscheidbare Buttons erreichen Sie Statistiken. Nur in der 3D-Ansicht geht zuweilen die Übersicht verloren, weil sich Einheiten kaum von der Umgebung abheben.

### Bismarck, der Buddhist

Die 18 Völker führen je eine Spezialeinheit ins Feld, die Deutschen zum Beispiel einen extrastarken Panzer. Zudem dürfen acht Nationen zwischen zwei Anführern wählen; für Deutschland sind das Otto von Bismarck und Friedrich der Große. Jedes Staatsoberhaupt bringt individuelle Vorteile: Bismarck etwa ist ein industrielles Genie und beschleunigt den Bau von Fabriken sowie Wundern. Der kreative Friedrich hingegen erhöht die Kulturproduktion aller Städte. Allerdings warten nicht alle Parteien mit zwei Anführern auf – hier verschenkt **Civ 4** Potenzial.

Wie in **Civilization 2** ist der Technologiebaum nicht in Epochen unterteilt, so dass Sie auch mal Technologien überspringen können. Durch Forschung gelangen Sie auch an die 25 Bausteine, aus denen Sie wie in **Alpha Centauri** Ihre Regierung zusammensetzen. So formen Sie zum Beispiel einen nationalistischen Polizeistaat samt Marktwirtschaft, Kastensystem und Religionsfreiheit. Jedes Element bringt bestimmte Vorteile, kostet aber auch Unterhalt. Der Grundsatz »Organisierte Religion« etwa beschleunigt den Gebäudebau in allen Städten mit Ihrer Staatsreligion, verschlingt aber pro Runde massig Gold. Doch Moment: Religion?

Stimmt, in **Civ 4** gibt's sieben Glaubensrichtungen (Islam, Buddhismus, etc.), die Sie gründen, indem Sie bestimmte Technologien erforschen. Ein »eigener« Gott macht Sie bei andersgläubigen Völkern unbeliebt, dafür dürfen Sie auf der Weltkarte das Sichtfeld aller Städte derselben Konfession einsehen.

## DIE WICHTIGSTEN NEUERUNGEN

3D-Grafik
- Dank Zoom behalten Sie Grenzen im Überblick.
- Viele Details machen die Spielwelt lebendig.
- Grafisches Feedback hilft beim Verwalten.
- Truppen heben sich kaum von der Umgebung ab.

Religionen
- Konfessionen ermöglichen neue Strategien.
- Religiöse Konflikte wirken sich auf Diplomatie aus.
- Gründung eines eigenen und Übernahme eines fremden Glaubens haben Vor- und Nachteile.

Regierungs-Baukasten
- Dank 25 Bausteinen vielfältige Möglichkeiten.
- Erleichtert Identifikation mit der eigenen Regierung.
- Auch kuriose Kombinationen sind möglich.
- Fertige Schablonen wären besser für Einsteiger.

Kampfsystem
- Beförderungen motivieren zusätzlich.
- Spezialisierung ist neues taktisches Element.
- Viele Einheiten haben Spezialfähigkeiten.
- Teils nicht nachvollziehbare Kampfergebnisse.

Das Interface von Civilization 4 ist durchdacht und eingängig. Lediglich in der 3D-Ansicht geht hin und wieder der Überblick verloren.

Und wenn Sie ein religiöses Monument in der Geburtsstadt des Glaubens bauen, fließt aus bekehrten Städten Gold in Ihre Kasse. Falls Sie hingegen zum Glauben einer anderen Nation übertreten, wird die zu einem wertvollen Verbündeten. Jeder Glaube verbreitet sich langsam auf Städten in der ganzen Welt; mit Missionaren tragen Sie Ihre Staatsreligionen zudem gezielt in verbündete Siedlungen.

### Ghandi in die UNO!

Diplomatie funktioniert wie in **Civ 3**, per Menü schnüren Sie Verhandlungspakete. Die Entscheidungen Ihrer Kontrahenten sind nun jedoch nachvollziehbarer. Denn **Civ 4** listet genau auf, warum ein Gegner Sie mag und warum nicht. Zum Beispiel führen religiöse Konflikte zu Spannungen, während faire Handelsgeschäfte die Beziehungen verbessern. Das Verhalten Ihres Gegners hängt auch von dessen Wesen ab: Napoleon geht aggressiv vor, Ghandi bleibt freundlich. Die KI cheatet zudem nicht mehr so viel wie in **Civ 3**.

Die UN spielt eine größere Rolle als zuvor, ist aber längst nicht so bedeutend wie der Planetenrat von **Alpha Centauri**. Sobald Sie das Wunder »Vereinte Nationen« bauen, finden zwar Wahlen zum Generalsekretär statt – der darf aber nur vorgefertigte Resolutionen à la »Atomwaffen verbieten« zur Abstimmung bringen. Falls ein Entwurf durchkommt, dürfen Sie nicht dagegen verstoßen – so kommt's gar nicht zu »Allein gegen die UN«-Situationen. Dafür können Sie gewinnen, indem Sie sich zum Herrscher der Welt krönen lassen.

### Beförderte Panzer

Wenn die Diplomatie versagt, müssen eben die Waffen sprechen. Dann kommt das neue Kampfsystem von **Civ 4** zum Tragen: Einheiten haben keine Angriffs- und Verteidigungswerte mehr, sondern einen generellen Stärkewert sowie individuelle Talente. Marines etwa können von Schiffen aus angreifen und kämpfen effektiver gegen Artillerie. Durch Siege sammeln die Truppen Erfahrung. Der Clou: Bei jedem Levelaufstieg spendieren Sie der Einheit eine von 41 Beförderungen und erhöhen zum Beispiel ihren Verteidigungsbonus in hügeligem Terrain. So können Sie Ihre Truppen spezialisieren und etwa zu idealen Stadtstürmern ausbilden. Das motiviert, zumal Einheiten ihre Beförderungen behalten, wenn Sie die

Balance-Problem: Manchmal verlieren Panzer gegen unterlegene Einheiten.

▶▶

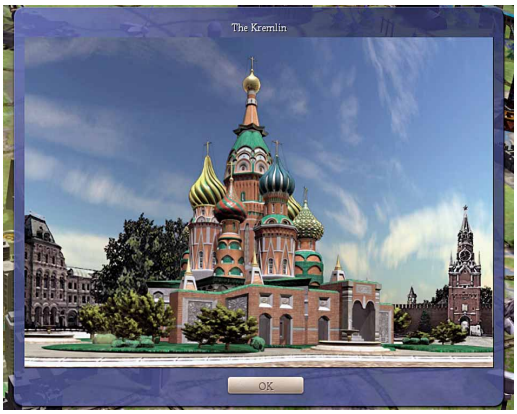
## DIE WICHTIGSTEN NEUERUNGEN

Große Persönlichkeiten
- ⊕ Jeder Heldentyp besitzt individuelle Talente.
- ⊕ Fähigkeiten können spielentscheidend sein.
- ⊕ Zwei Helden starten ein Goldenes Zeitalter.
- ⊕ Das Punktekonto zeigt, wann ein Held erscheint.

Technologiebaum
- ⊕ Baum ist nicht mehr in Epochen unterteilt.
- ⊕ Technologien haben Nebeneffekte, »Ingenieurwesen« erhöht das Bewegungstempo auf Straßen.
- ⊖ Technologiebaum recht unübersichtlich strukturiert.

Diplomatie
- ⊕ Gegner treffen nachvollziehbare Entscheidungen.
- ⊕ Civ 4 zeigt, warum Sie ein Gegner mag oder nicht.
- ⊕ Komplexe Verhandlungspakete sind möglich.
- ⊖ Die UNO spielt eine schwächere Rolle als erwartet.

Umweltverschmutzung und Revolten
- ⊕ Beide Konzepte sind deutlich vereinfacht und entlasten Sie so von nervigem Mikromanagement.
- ⊕ Revolten und Krankheiten stellt Civ grafisch dar.
- ⊕ Auf Wunsch bekommen Sie auch detaillierte Infos.




Endlich wieder Weltwunder-Videos: Hier bauen wir den Kreml. Der sorgt dafür, dass Produktions-Eilaufträge weniger kosten.

Nettes Detail: Aquädukte schlängeln sich durch die Landschaft zur nächsten Frischwasserquelle – in diesem Fall einem Hügel.

Jungs zu stärkeren Truppen fortbilden. Wie in **Civ 3** brauchen Sie für den Bau der meisten Einheiten Ressourcen; ohne Öl gibt's beispielsweise keine Panzer.

Die eher mäßig animierten Gefechte führen manchmal zu seltsamen Ergebnissen – zum Beispiel verlieren Panzer gegen Pikeniere. Diese Ausrutscher sind weniger krass als in **Civilization 3**, der Tank muss dazu schon beschädigt sein; trotzdem nervt der Zufallsfaktor. Zudem hat Firaxis einige Truppentypen gestrichen: Fallschirmjäger sowie Marschflugkörper fehlen ebenso wie Terraforming à la **Civilization 2**.

### Kulturelle Größen

Neben Militäreinheiten gibt's in **Civ 4** auch Helden. Jede Stadt sammelt pro Runde »Persönlichkeiten-Punkte«. Wenn genügend davon auf dem Konto sind, entsteht ein Forscher, Prophet, Künstler, Ingenieur oder Händler. Durch die Kombination zweier Helden starten Sie einmal pro Partie ein Goldenes Zeitalter, das die Produktion all Ihrer Städte acht Runden lang erhöht. Zudem hat jeder der Recken nützliche Talente, bei deren Einsatz er sich allerdings auflöst. Ein Künstler etwa hebt den Kulturwert einer Stadt und weitet so die Grenzen Ihres Reiches aus – die Truppen Ihrer Gegner nur übertreten dürfen, wenn Sie ein »Offene Grenzen«-Abkommen mit ihnen haben.

Der Kulturwert hat noch eine zweite wichtige Auswirkung. Wie in **Civ 3** können Sie gegnerische Siedlungen auch kampflos erobern. Wenn Ihre angrenzenden Städte genügend Kulturpunkte anhäufen, wechselt die Siedlung die Seiten. Das passiert nicht mehr ohne Vorwarnung, sondern nach einigen Runden Unruhe, so dass Sie noch Militär in die Stadt senden können .

### Gesundes Feedback

Die Rebellionen vor dem Seitenwechsel sind nur ein Beispiel für die transparentere Spielmechanik: Wenn irgendwas passiert, dann wissen Sie auch, warum – dank Popup-Fenstern und grafischem Feedback. Falls etwa in einer Siedlung Unruhe herrscht, kräuselt Rauch daraus hervor. Dann müssen Sie nur im Stadtbildschirm mit der Maus über die Stimmungsanzeige streichen – schon listet ein Popup auf, warum das Volk mault.

Zudem hat Firaxis viel Mikromanagement entfernt. Umweltverschmutzung etwa mussten Sie bislang mit Arbeitern von der Karte putzen. Deshalb wurde die sichtbare Verseuchung entfernt, nun besitzt jede Stadt einen Gesundheitswert. Der fällt, wenn die Metropole wächst oder drei-

eckige Gebäude baut. Damit die Bürger genesen, errichten Sie Krankenhäuser und verbinden Nahrungsressourcen per Straße mit der Stadt. Das ist wichtig, weil in Drecksnestern die Nahrungsproduktion sinkt. Auch Revolten hat Firaxis vereinfacht: Unruhestifter legen ihre Heimatstadt nicht mehr lahm, sondern wollen nur selbst nicht arbeiten – es ist also nicht allzu schlimm, wenn Sie sich nicht sofort um den Aufstand kümmern.

### Alles einfacher

Ihre Siedlungen und Arbeiter steuert auf Wunsch die KI. Stadt-Gouverneure errichten jedoch nutzlose Einheiten und Gebäude – erfahrene Spieler legen die Produktion besser selbst fest. Automatisierte Arbeiter hingegen bauen das Reich geschickt aus; Einsteiger können die Trupps losschicken und für den Rest der Partie ignorieren. Selbst Profis greifen nur ein, wenn sie Verbesserungen schon im Voraus an die langfristigen Bedürfnisse der Städte anpassen wollen.

Bis Sie sich auf dem Stadtbildschirm zurechtfinden, vergehen Stunden.

Bevor wir eine Stadt angreifen, schwächen wir ihre Verteidiger mit Bombern und Artillerie.

Spione ① schippern nun an Bord von U-Booten ② ins Feindesland.

Einsteiger profitieren von der Automatik ebenso wie vom lehrreichen Tutorial und den diversen Spielhilfen. So können Sie Berater konsultieren. Die erklären unter anderem, wo ideale Bauplätze für Städte liegen. Deshalb machen selbst Neulinge flugs Fortschritte. Dank neun ausbalancierter Schwierigkeitsgrade finden aber auch **Civ**-Veteranen eine Herausforderung.

## Lieber alleine

Ein Schwerpunkt von **Civ 4** liegt auf den umfangreichen Mehrspieler-Modi: Via Gamespy, Direct IP, Netzwerk, E-Mail oder Hotseat siedeln bis zu 18 Staatschefs um die Wette. Die Teilnehmer ziehen gleichzeitig oder nacheinander, auf Wunsch mit Zugzeit-Begrenzung. Die Partien lassen sich zwar abspeichern, dauern aber zwischen 15 und 100 Stunden und eignen sich nur für geduldige Fans.

Solisten hingegen finden mit **Civ 4** ihr Eldorado. So liegt dem Spiel ein funktionsgewaltiger Editor bei, mit dem Sie eigene Welten erstellen oder Spielstände verändern können. Zudem gibt's Szenarien wie den Zweiten Weltkrieg in Nordafrika. Die wahre Stärke von **Civilization 4** liegt jedoch im Endlosspiel, in dem nur Veteranen hie und da alte Schwächen finden. Beispielsweise bekommen KI-Gegner eine neue Hauptstadt geschenkt, sobald die vorige fällt. Solche marginalen Probleme treten jedoch hinter dem großen Glanzpunkt von **Civ 4** zurück: Das Spiel motiviert stets aufs Neue – bis zum nächsten Forschungserfolg, zur nächsten eroberten Metropole oder zur nächsten Einheiten-Beförderung. Greifen Sie also zu. Und schreiben Sie Geschichte. GR

INFO: WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K73

### GLOBUS DER KÄFER

In unserer Testversion sind wir auf die folgenden Bugs gestoßen:

- Besonders gegen Ende einer Partie stürzt das Spiel gelegentlich ab – sehr nervig.
- Vereinzelt gab's Grafikfehler wie fehlende Texturen auf Stadtmauern und Aquädukten.
- Einheiten halten sich manchmal nicht exakt an die Marschroute, die wir ihnen vorgeben.

CHRISTIAN SCHMIDT christian@gamestar.de

Erneuerung geglückt: Civ 4 modernisiert das Spielprinzip sanft und sinnvoll, ohne die konservative Fangemeinde zu verschrecken. Denn Civ 4 ist Civ, endlich zurück auf den Niveau von Teil 2. Die 3D-Grafik? Prinzipiell nett, aber zu unübersichtlich. Das ist mein einziger Kritikpunkt. Ehrlich, ich mag auch nicht mäkeln. Ich liebe Civ, mir sind die Haare in der Suppe schnurzegal. Es funktioniert, es macht süchtig, ich spiele. Tag! Und! Nacht! Civ-Fans: Wir verstehen uns.

»Es ist wieder Civilization«

MICHAEL GRAF micha@gamestar.de

Endlich! Nach dem enttäuschenden dritten Teil weckt Civilization 4 wieder den Staatschef in mir. Denn die Neuerungen sind gelungen: Die Religionen eröffnen noch mehr strategische Möglichkeiten, die Einheiten-Beförderungen motivieren, und der Regierungs-Baukasten schafft mehr Identifikation mit meinem Reich, weil ich nicht mehr aus vorgegebenen Regimeschablonen wählen muss. Zudem entfällt dank grafischem Feedback und vereinfachten Konzepten viel nerviges Mikromanagement.

Perfekt ist Civilization 4 aber nicht. Die Kämpfe sind mir nach wie vor zu zufallsabhängig und in der kleinteiligen Spielansicht fehlt mir manchmal die Übersicht. Dafür wirkt die Spielwelt erstmals richtig lebendig – dank unzähliger netter Details. Und der Suchtfaktor stimmt sowieso: In Civ 4 kann ich mich wieder nächtelang verlieren. Wer sich für Globalstrategie interessiert und einen schnellen Rechner hat, muss dieses Spiel haben.

»Alte Liebe neu entflammt«

## CIVILIZATION 4 RUNDENSTRATEGIE

| | | | |
|---|---|---|---|
| PUBLISHER | Take 2 / Firaxis | RELEASE (D) | 4.11.2005 |
| SPRACHE | Englisch, Deutsch in Vorb. | CA. PREIS | 50 Euro |
| AUSSTATTUNG | DVD-Box, 1 DVD, 220 S. HB, Poster | USK | ab 12 Jahre |

**GEEIGNET FÜR**

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI

1 2 **3** 4 5 6 7 8 9 10

VERGLEICHBAR MIT Rome (89, GS 11/04) Packender Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie.
Civilization 3 (81, GS 01/02) Spielerisch guter, technisch veralteter Vorgänger.

**TECHNISCHE ANGABEN**

| 3D-GRAFIKKARTEN | | PC MINIMUM | PC STANDARD | PC OPTIMUM |
|---|---|---|---|---|
| Geforce 2/4 MX | GF FX 5800/5900 | 1,8 GHz Intel | 2,4 GHz Intel | 3,0 GHz Intel |
| Radeon 9000 | Radeon 9700/9800 | XP 1600+ AMD | XP 2200+ AMD | XP 2800+ AMD |
| Geforce 4 Ti | Geforce 6600/GT | 512 MB RAM | 1,0 GB RAM | 1,0 GB RAM |
| Rad. 9500/9600 | Radeon X800/X850 | 1,4 GB Festpl. | 1,4 GB Festpl. | 1,4 GB Festpl. |
| Radeon X600 | Geforce 6800 | | | |

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

**MULTIPLAYER** BEFRIEDIGEND

FAZIT Für Gelegenheitsspieler viel zu zäh, daher nur ein Fall für eingefleischte Fans.
MODI Partien für bis zu 18 Spieler via Gamespy, Direct IP, LAN, Hotseat oder E-Mail.

**BEWERTUNG**

| | | |
|---|---|---|
| GRAFIK | ⊕ stufenloser Zoom ⊕ Welt voller Details ⊖ Kampfanimationen | 7 / 10 |
| SOUND | ⊕ gute Musik ⊕ Einheiten sprechen Landessprache ⊖ Effekte | 9 / 10 |
| BALANCE | ⊕ für Einsteiger und Profis ⊖ teils seltsame Kampfergebnisse | 8 / 10 |
| ATMOSPHÄRE | ⊕ lebendige, detaillierte Welt ⊕ Anführer mit Persönlichkeit | 9 / 10 |
| BEDIENUNG | ⊕ sehr durchdachtes Interface ⊖ teils unübersichtliche Spielwelt | 9 / 10 |
| UMFANG | ⊕ 6.000 Jahre Geschichte – was will man mehr? ⊕ Editor | 10 / 10 |
| STARTPOSITIONEN | ⊕ faire Startpunkte ⊕ je nach Terrain andere Herausforderung | 10 / 10 |
| KI | ⊕ nachvollziehbare Diplomatie ⊖ KI führt simple Massenangriffe | 8 / 10 |
| EINHEITEN | ⊕ Beförderungen ⊕ Talente ⊕ Forschungssystem | 10 / 10 |
| ENDLOSSPIEL | ⊕ jede Partie motiviert aufs Neue – Sucht erregend gut | 10 / 10 |

**PREIS/LEISTUNG** SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 1 Stunde | SOLO-SPASS 500 Stunden | MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden

FAZIT: EXZELLENTER 3D-SPROSS DER KULTSERIE.

➤ DVD: Video-Special

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK K72

Kriegsherr & Kellermeister

# DRAGONSHARD

Das erste Strategiespiel im D&D-Universum bedient sich aus der Fantasy-Schatzkiste – und enttäuscht auf hohem Niveau.

**FACTS**

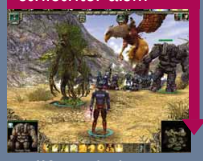
- 12 Helden
- 3 Fraktionen
- 2 Kampagnen
- 21 Missionen

**VERGLEICH**

Lords of Everquest (65)

Besser als...

Schlechter als...



Spellforce (85)

Wenn Menschen verwesen, ist das mit Maden, Faulgasen und austretenden Flüssigkeiten ein eher unappetitlicher Vorgang. Drachen dagegen modern recht stilvoll: Die zwei mächtigen Lindwurm-Leiber von Eberron und Khyber bilden die Ober- und Unterwelt des nach dem Land-Drachen benannten Fantasy-Reiches Eberron. Ein dritter toter Drache – Siberys – schwebt als Asteroidengürtel aus Kristallen um die Welt und versorgt sie per Meteoritenschauer mit magischen Energiesplittern, den so genannten Dragonshards. **Dragonshard** ist auch der Titel des Echtzeit-Strategiespiels von Liquid Entertainment, das zum ersten Mal im Genre auf die **Dungeons & Dragons**-Lizenz zurückgreift. Allerdings halten sich die Mannen um Entwickler-Veteran Ed Castillo (**Command & Conquer**, **Battle Realms**) nicht streng an das 3.5-Rollenspiel-Regelwerk der Welt Eberron, sondern benutzen lediglich den reichhaltigen Fundus an Monstern, Zaubern und Gegenständen.

## Menschen vs. Echsen vs. Dunkelelfen

Im Solo-Modus von **Dragonshard** steuern Sie die Menschen des Flammenordens oder die Echsenmenschen in jeweils einer eigenen Kampagne. Erstere wollen das Herz von Siberys finden, Letztere müssen es als von den Göttern erkorene Wächter bewahren. Deshalb gibt es in den Feldzügen immer wieder Berührungspunkte, oft kämpfen Sie als Echsenführer an aus Menschenmissionen vertrauten Schauplätzen. Nur in Multiplayer-Gefechten übernehmen Sie die Umbragen, abtrünnige Dunkelelfen, die sonst lediglich als KI-Gegner auftauchen. Spielerisch macht die Fraktionswahl keinen Unterschied. Die Fähigkeiten der Einheiten entsprechen sich weitgehend. Vor jeder Partie wählen Sie einen von vier Helden, etwa einen Schurken oder Magier aus, der besonders gut kämpft. Für die finden Sie sogar besondere Champion-Items. An den Recken ist obendrein die recht vorhersehbare Story aufgehängt.

Für D&D-Kenner ist der Betrachterfürst (Beholder) in den Gewölben ein alter Bekannter.

## Nexus-Luxus

Die Basis heißt in **Dragonshard** Nexus und besteht aus vier Feldern mit je vier Bauplätzen. Die sollten Sie nicht willkürlich zupflastern, da sich die Gebäude in einem Viererfeld gegenseitig beeinflussen: Beispiel: Sie errichten eine Heiler-Kaserne, in der Sie Kleriker ausbilden und auf Stufe 2 ausbauen dürfen. Wenn Sie jetzt noch eine zweite Kaserne daneben stellen, ist das Upgrade bis Stufe 3 möglich und so weiter. Außerdem stehen vier Verbesserungsgebäude zur Wahl, die zwar keine

Furchtlos greifen wir einen kleinen Echsen-Nexus an.

Die grünen Felder sind vom Schurken entschärfte Fallen.

Angeführt vom Schurken-Helden Kael kämpft der Flammenorden gegen den Umbragen-Skorpionmann, der Gold und Gegenstände fallen lässt. (1600x1200)

Kämpfer liefern, dafür aber Charakterwerte wie Mana-Regeneration oder Angriffskraft der umliegend ausgebildeten Streiter verbessern. Dieses System ist kein nutzloses Mätzchen, die richtige Gebäude-Kombination macht einen großen Unterschied.

## Gold und Scherben

Gebäude und Einheiten finanzieren Sie mit Dragonshards (fallen in spektakulären Schauern vom Himmel) und Gold (tröpfelt stetig als Steuereinnahme, größere Mengen bei Monstern). Arbeiter gibt's nicht, alle Einheiten dürfen die Rohstoffe einsammeln. Nur für getötete Feinde winken Erfahrungspunkte, mit denen Sie in den Kasernen Rang-Upgrades für die Streiter kaufen.

Da Scherben und Gold unendlich plätschern, ist ihre spielerische Bedeutung gering. Wenn der Feind Ihre Armee aufreibt, ziehen Sie sich zur Basis zurück. Weil die KI selten nachsetzt, warten Sie einfach eine Viertelstunde, bis wieder genug Ressourcen für neue Kämpfer da sind. Das ist extrem öde und eine verpasste Chance, wenn man zum Beispiel an die harten Rohstoff-Eroberungskriege in **Age of Empires 2** denkt.

## Untergrund-Knackis

Unter der hübschen Oberwelt von Eberron liegt der dunkle Khyber-Untergrund, den Ihre Armee über Treppen in allen Missionen erforschen muss, um an entlegene Orte zu gelangen. Allerdings ist im Keller die Einheitenzahl begrenzt, so dass dort nur kleine Trupps stöbern dürfen. In den stimmungsvollen Gewölben erinnert **Dragonshard** stark an **Dungeon Siege 2** & Co.: Sie erfüllen zahlreiche (wenn auch recht ähnliche) Nebenquests und bekommen für erlegte Monster Gold, Erfahrung und Gegenstände, die automatisch in ein Simpel-Inventar am rechten Bildschirmrand wandern. Darunter zum Beispiel Schriftrollen, die »Melfs Säurepfeil« auslösen – den Spruch gab's schon im Uralt-Rollenspiel **Eye of the Beholder**. Endgültig **D&D**-mäßig wird's, sobald Sie einen Schurken im Team haben. Der entdeckt und entschärft Fallen, aktiviert sie gegen Feinde und knackt mit Upgrades sogar verschlossene Schatzkisten – ein kleines Rollen- im Strategiespiel.

## Wo kämpfen Sie denn?

Eine Finesse von **Dragonshard** sind die Untergebenen. Jede produzierte Einheit bekommt – je nach Upgrade – einen oder

### TECHNIK-CHECK

#### TUNING-TIPPS

1 Den größten Einfluss auf die Performance hat der Prozessor, selbst mit kleinen Grafikkarten erreichen Sie gute Frameraten.

2 Weniger als 512 MB RAM lassen das Spiel sehr stark ruckeln. Grafische Effekte haben darauf keinen Einfluss, lassen Sie also ruhig alle Optionen aktiviert.

3 Deaktivieren Sie die »Kantenglättung«, das bringt einen kleinen Performance-Schub.

#### CHECKLISTE

- 1,1 GByte Speicherplatz
- mind. 512 MByte RAM
- DirectX-7-Karte
- DirectX 9.0c

HW

#### PERFORMANCE-TABELLE

MAXIMALE DETAILS

| RAM | Prozessor | Pixel | 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 | 800x600[1] | | | | | | | | | |
| | | 1024x768 | | | | | | | | | |
| | 2,4 GHz | 1024x768 | | | | | | | | | |
| | | 1280x1024 | | | | | | | | | |
| | 3,0 GHz | 1280x960 | | | | | | | | | |
| | | 1600x1200 | | | | | | | | | |
| 1024 MBYTE | 1,4 GHz | 800x600 | | | | | | | | | |
| | | 1024x768 | | | | | | | | | |
| | 2,4 GHz | 1024x768 | | | | | | | | | |
| | | 1280x1024 | | | | | | | | | |
| | 3,0 GHz | 1280x960 | | | | | | | | | |
| | | 1600x1200 | | | | | | | | | |

1) minimale Details

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

Auf der Kampagnenkarte wählen Sie die nächsten Aufträge, allerdings streng linear.

mehrere »Assistenten« zur Seite gestellt, die fleißig mitkämpfen. Bei der Klerikerin sind das kleine Nonnen, den dicken Kriegsgolem begleiten Techniker. Während die Gefolgsleute bei Ausflügen in den Untergrund daheim bleiben müssen, kämpfen sie auf der Oberwelt fleißig mit und tragen zur ohnehin schon nervigen Unübersichtlichkeit bei. Denn wenn ein Trupp von 20 Mann nebst Untergebenen auf eine ebenso große Armee trifft, ist im Gewusel kaum noch etwas zu erkennen. Nur per Tastenkombinationen können Sie dann die unzähligen Spezialfähigkeiten, Zauber oder Gegenstände noch kontrolliert auslösen und hoffen, dass die Aktion das richtige Ziel trifft. In der Praxis spezialisiert man sich deshalb schnell auf einen Spruch, etwa den Feuerball der Paladine, und löst den immer wieder aus. Immerhin lassen sich einige Fertigkeiten wie die Kleriker-Heilung auf Automatik stellen.

### KÄFER IM KELLER

Kleiner, aber ärgerlicher Bug: Manchmal verschwinden Questgeber, dann können Sie eine Aufgabe nicht einlösen. Abhilfe: Speichern und neu laden, dann ist der Auftraggeber wieder da.

Kaum Unterschiede: Die beiden Umbragen-Monster vorne entsprechen dem Menschen-Kriegstitan links.

Ab Stufe 3 begleiten Soldaten den Kriegstitanen.

## Taktik-Vielfalt

Obwohl die Einstellungsmöglichkeiten in den Multiplayer- und Skirmish-Modi eher schwach ausfallen, sind die Mehrspieler-Schlachten extrem abwechslungsreich. Denn nie kann man wissen, ob der Gegner ober- oder unterirdisch heranmarschiert. Vielleicht schickt man selbst gerade eine Armee durch den Tunnel, während oben schon ein Umbragen-Schwarm mit Kampfkäfern vor der eigenen, natürlich wehrlosen Festung steht. Internet-Matches konnten wir mit unserer Testversion noch nicht ausfechten, unser Multiplayer-Fazit bezieht sich deshalb auf LAN-Partien. MS

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K76

### MICK SCHNELLE mick@gamestar.de

Klar nerven die Mängel, und im Vergleich mit WarCraft 3 verliert Dragonshard deutlich. Aber es setzt die D&D-Welt nahezu perfekt um.

Mein Highlight sind die Quests. Die laufen zwar tatsächlich alle gleich ab (»gehe nach Norden/Süden/Osten und töte den Zombie/Zauberer/Kerkermeister«), passen aber zur Geschichte und erzeugen Atmosphäre. Apropos: Wer immer bei Atari für die deutsche Synchronisation verantwortlich ist, gehört zwei Wochen lang mit einem Trupp Gedankenschinder eingesperrt.

»Ich bin der Held!«

### MARKUS SCHWERDTEL markus@gamestar.de

Eigentlich kaum zu glauben, dass es erst jetzt ein D&D-Strategiespiel gibt. Der alte Hase Ed Castillo hat die Lizenz genutzt und massig bekannte Viecher und Zauber eingebaut. Nur schade, dass er darüber ein paar Design-Regeln vergessen hat. Das Warten auf Rohstoffe ist genauso eine Sünde wie die immer gleichen Quests, die manchmal von Bugs geplagt werden.

#### Vom Nexus in den Keller

Genug gemäkelt, schließlich hat Dragonshard auch viele gute Seiten: Das Nexus-System bringt Dynamik in den sonst so statischen Basisbau, mehrmals habe ich im Test meine Festung komplett umgestellt. Durch das (wenn auch nur rudimentäre) Inventar kommt Rollenspiel-Atmosphäre auf. Die Hintergrundgeschichte ist ganz brauchbar, obwohl ich von Eberron-Erfinder Keith Baker etwas mehr erwartet hätte. So oder so: Nach dem etwas untergegangenen Armies of Exigo ist Dragonshard endlich wieder Futter für Fantasy-Strategen.

»Leicht schartiges Fantasy-Schwert«

## DRAGONSHARD ECHTZEIT-STRATEGIESPIEL

| | | | |
|---|---|---|---|
| PUBLISHER | Atari / Liquid | RELEASE (D) | 3.11.2005 |
| SPRACHE | Deutsch | CA. PREIS | ca. 45 Euro |
| AUSSTATTUNG | DVD-Box, 1 DVD, 36 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 (93, 08/2002) Blizzards Genre-Referenz kommt ohne Lizenz aus.
Spellforce (85, 04/2005) Gelungener Mix aus Rollenspiel und Echtzeit-Strategie.

### TECHNISCHE ANGABEN

| 3D-GRAFIKKARTEN | | PC MINIMUM | PC STANDARD | PC OPTIMUM |
|---|---|---|---|---|
| Geforce 2/4 MX | GF FX 5800/5900 | 1,8 GHz Intel | 2,4 GHz Intel | 3,0 GHz Intel |
| Radeon 9000 | Radeon 9700/9800 | XP 1600+ AMD | XP 2200+ AMD | XP 2800+ AMD |
| Geforce 4 Ti | Geforce 6600/GT | 512 MB RAM | 1,0 GB RAM | 1,0 GB RAM |
| Rad. 9500/9600 | Radeon X800/X850 | 1,1 GB Festpl. | 1,1 GB Festpl. | 1,1 GB Festpl. |
| Radeon X600 | Geforce 6800 | | | |

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

### MULTIPLAYER GUT

FAZIT: Durch Ober- und Unterwelt strategische Abwechslung.
MODI: Deathmatch, Eroberung und Artefakte sammeln mit wenig Einstellungsmöglichkeiten.

### BEWERTUNG

| | | |
|---|---|---|
| GRAFIK | ⊕ Details ⊕ Zaubereffekte ⊕ D&D-Stil ⊖ grobpolygonig | 8 / 10 |
| SOUND | ⊕ stimmungsvolle Musik ⊕ satte Effekte ⊖ Synchronisation | 7 / 10 |
| BALANCE | ⊕ ausführliches Tutorial ⊖ Warten auf Rohstoffe oder Einheiten | 7 / 10 |
| ATMOSPHÄRE | ⊕ bekannte D&D-Figuren ⊖ statische Zwischensequenzen | 9 / 10 |
| BEDIENUNG | ⊕ mit Übung brauchbar ⊖ Kampfgewusel ⊖ seltene Bugs | 7 / 10 |
| UMFANG | ⊕ drei lange Kampagnen | 9 / 10 |
| MISSIONSDESIGN | ⊕ verschachtelt, viele Unterquests ⊖ Ablauf immer gleich | 8 / 10 |
| KI | ⊕ greift gezielt Einheiten an ⊖ steht manchmal doof rum | 7 / 10 |
| EINHEITEN | ⊕ abwechslungsreiche D&D-Riege ⊕ massenhaft Fertigkeiten | 10 / 10 |
| KAMPAGNE | ⊕ Geschichte für drei Parteien ⊖ leicht abgedroschen | 8 / 10 |

### PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten — SOLO-SPASS 20 Stunden — MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden

FAZIT: NETTE STRATEGIE-UMSETZUNG DES D&D-UNIVERSUMS.

➤ CD/DVD: Video-Special

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK K65

Aliens go home!

# UFO AFTERSHOCK

Es gibt Spielprinzipien, die sterben nie: Wie in der Xcom-Reihe vertreiben Sie ungebetene Besucher aus der Wiege der Menschheit.

Auf der zoom- und drehbaren Weltkugel befehlen wir Einsätze.

Die Menschheit lässt sich bekanntlich gerne mal auslöschen. Und wenn sie nicht selber via Atomkrieg oder Umweltverschmutzung für den Exitus sorgt, müssen halt wieder Aliens ran: Eierköppe vom anderen Stern legten im Strategiespiel **Ufo Aftermath** die Erde in Schutt und Asche und verbannten die wenigen Überlebenden in Orbitalstationen. Weil's dort aber zu Unruhen kommt, muss die Menschheit im Nachfolger **Ufo Aftershock** den blauen Planeten zurück erobern – unter Ihrer Führung.

## Alles schon da gewesen

**Ufo Aftershock** spielt sich wie der Klassiker **Xcom: Enemy Unknown**: Auf einer Weltkarte befehlen Sie Angriffe auf von Außerirdischen besetzte Provinzen, um dann in einer taktischen Nahansicht Soldatentrupps ins Gefecht zu führen. Anders als in **Ufo Aftermath** dürfen Sie in befreiten Provinzen wieder Lager errichten und dort Labore sowie Fabriken hochziehen. In Ersteren forschen Sie nach Waffen, Letztere stellen die Wummen her. Das kostet Ressourcen, die Sie aus Provinzen beziehen – oder von anderen Erdlingen: Hie und da hausen Stämme von Überlebenden, denen Sie Rohstoffe klauen oder via Diplomatie-Menü abtrotzen. Apropos Menü: Die Weltkarte ist eine 3D-Kugel, um die Sie stufenlos drehen und zoomen können; Bereiche wie die Forschung erreichen Sie per Iconklick. **Aftershock** läuft in pausierbarer Echtzeit ab.

Auch die Taktikgefechte können Sie jederzeit einfrieren: Wenn Sie eine Provinz angreifen, stehen Ihre Schützlinge auf einem 3D-Schlachtfeld dem Feind gegenüber. Jeder Kämpfer hat Talente (Arzt, Scharfschütze, etc.) die er mit gesammelter Erfahrung verbessert. Zudem rüsten Sie die Jungs individuell aus. Die Gefechte sind jedoch zu schwer für Einsteiger, weil der Feind stets in der Überzahl ist. Die KI-Gegner stellen sich meist klug an und heilen sich zum Beispiel gegenseitig, haben aber manchmal Aussetzer und wehren sich dann nicht. Nervig: Das Spiel springt stets abrupt zu dem Kämpfer, der seine Befehle erfüllt hat – das kostet Übersicht. Die detailarme Grafik macht wenig her, dafür stimmt die Atmosphäre: Das Gefühl, die Erde von einem übermächtigen Feind zu befreien, stellt sich schon zu Beginn ein – dank häufiger Dialoge mit Überlebenden und knallharter Missionen. GR

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K67

### KÄFER AUS DEM ALL

In Ufo Aftershock sind wir auf folgende Probleme gestoßen:

- Manchmal stürzt das Spiel ab, wenn Sie bestimmte Menüoptionen auswählen.
- Selten hängen Soldaten am Boden, an Leichen oder an Gegenständen fest – dann hilft nur neu laden.
- KI-Gegner haben Aussetzer und lassen sich zum Beispiel ohne Gegenwehr niederstechen.

### MICHAEL GRAF micha@gamestar.de

Bin ich voreingenommen? Ich glaube ja, denn die Spiele der Xcom- und Ufo-Reihe haben mir schon immer gefallen. Aftershock schlägt in dieselbe Kerbe, weil die Mischung aus Globalstrategie, Forschung, Rollenspiel-Elementen und knallharten Taktikgefechten mich stets aufs Neue zum Weiterspielen motiviert. Die teils eklatanten Schwächen bei Präsentation und Bedienung sowie die Bugs sind hingegen sogar für Liebhaber derbe Spaßbremsen. Ufo Aftershock führt das Xcom-Spielprinzip daher zwar nicht zu neuen Höhen, alten Fans lege ich das Spiel aber ans Herz – zumal auch die Ufo-Atmosphäre gut rüberkommt.

»Genau wie früher!«

Vor einem Gewächshaus treffen unsere Soldaten auf einen Alien-Trupp. (1024x768)

### UFO AFTERSHOCK STRATEGIESPIEL

| | | | |
|---|---|---|---|
| PUBLISHER | HMH / Cenega | RELEASE (D) | 7.10.2005 |
| SPRACHE | Deutsch in Vorbereitung | CA. PREIS | 40 Euro |
| AUSSTATTUNG | DVD-Box, 1 DVD, 60 S. Handbuch | USK | ab 16 Jahre |

➤ DVD: Test-Check

**GEEIGNET FÜR**

EINSTEIGER – FORTGESCHRITTENER – PROFI

1 2 3 4 **5 6 7** 8 9 10

VERGLEICHBAR MIT: Rome (89, GS 11/04) Brillanter Mix aus Global- und Echtzeitstrategie.
Ufo Aftermath (66, GS 12/03) Ordentlicher Vorgänger, jedoch ohne Basisbau.

**TECHNISCHE ANGABEN**

| 3D-GRAFIKKARTEN | | PC MINIMUM | PC STANDARD | PC OPTIMUM |
|---|---|---|---|---|
| Geforce 2/4 MX | GF FX 5800/5900 | 1,4 GHz Intel | 1,8 GHz Intel | 2,4 GHz Intel |
| Radeon 9000 | Radeon 9700/9800 | 1,4 GHz AMD | XP 1600+ AMD | XP 2200+ AMD |
| Geforce 4 Ti | Geforce 6600/GT | 256 MB RAM | 512 MB RAM | 1,0 GB RAM |
| Rad. 9500/9600 | Radeon X800/X850 | 2,7 GB Festpl. | 2,7 GB Festpl. | 2,7 GB Festpl. |
| Radeon X600 | Geforce 6800 | | | |

LAUTSPRECHER: ■ Stereo ☐ 2 vorne, 2 hinten ☐ 5.1 ☐ 6.1

**BEWERTUNG**

| | | |
|---|---|---|
| GRAFIK | ⊕ abwechslungsreiche Schauplätze ⊖ detailarme Texturen | 5 / 10 |
| SOUND | ⊕ passende Musik ⊖ dünne Soundkulisse | 6 / 10 |
| BALANCE | ⊕ ausbalancierte Talente und Waffen ⊖ nichts für Einsteiger | 6 / 10 |
| ATMOSPHÄRE | ⊕ »Allein gegen die Aliens«-Gefühl kommt bestens rüber | 9 / 10 |
| BEDIENUNG | ⊕ Menüs gut zu bedienen ⊖ im Gefecht umständlich | 6 / 10 |
| UMFANG | ⊕ lange Kampagne ⊕ viele Forschungsziele, Waffen, Soldaten | 9 / 10 |
| MISSIONSDESIGN | ⊕ je nach Mission unterschiedliche Ziele ⊖ Karten recht klein | 7 / 10 |
| KI | ⊕ Feinde stellen sich meist klug an… ⊖ …haben aber Aussetzer | 7 / 10 |
| EINHEITEN | ⊕ jeder Soldat hat individuelle Talente, die er verbessern kann | 9 / 10 |
| KAMPAGNE | ⊕ schrittweise befreien Sie die Erde – motivierend! | 9 / 10 |

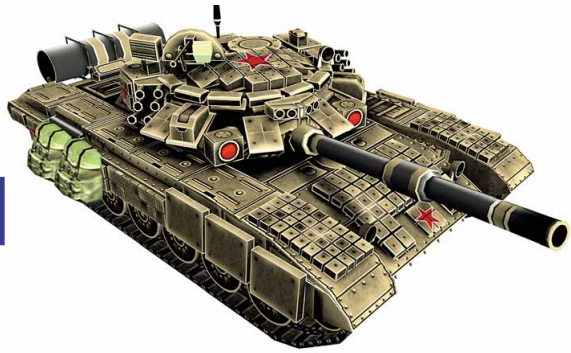
PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

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

FAZIT: SOLIDE MISCHUNG AUS STRATEGIE- UND TAKTIKSPIEL.

Amerika, du hast es schlechter

# SHATTERED UNION



Bürgerkrieg in den USA, nur Sie können den Konflikt beenden und das Land vereinen! Aber lassen Sie sich ruhig ein paar Runden Zeit...

**FACTS**

- 9 Fraktionen
- 70 Einheiten
- 40 Superkräfte
- 25 Karten
- 12 KI-Persönlichkeiten

**VERGLEICH**

Domination (69)

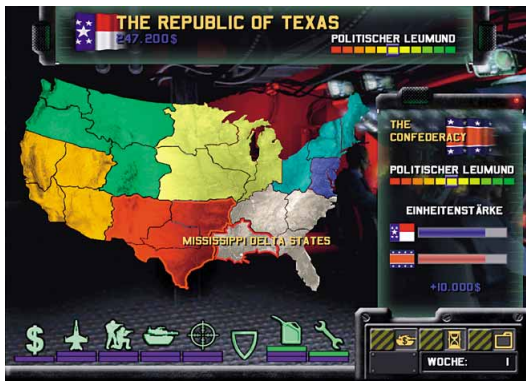
Besser als...

Schlechter als...

Silent Storm (81)

San Francisco brennt, New York ist verwüstet, und über Chicago kreisen Kampfhubschrauber. Schuld an der Verwüstung sind diesmal keine Wirbelstürme oder Terroristen, sondern die Amerikaner selbst: Nach einer manipulierten Präsidentenwahl bricht ein Bürgerkrieg aus, in Washington detoniert gar eine kleine Atombombe. Als sich der Rauch lichtet, sind die USA Geschichte. Sieben Fraktionen wie die Republik Texas oder die Neu-England-Allianz kämpfen um Ressourcen und Land, die Europäische Union (und später Russland) schickt eine Armee ins Krisengebiet. Als General für eine dieser Mächte (außer für die Russen) greifen Sie in **Shattered Union** zur Maus, um die Staaten wieder zu einen – und das rundenweise.

Die zerstörte Brücke ist egal, Einheiten können schwimmen.




Auf der Übersichtskarte wählen Sie das nächste Ziel.

## Kriegsopfer: Story

Gleich vorweg: Vom Szenario merken Sie während des Spiels nicht viel. Nach dem Intro gibt es noch zwei, drei Zwischensequenzen im Nachrichtenstil (etwa, wenn Russland in den Konflikt eintritt), aber das war's auch schon. Ganz ohne Story verlässt sich **Shattered Union** voll auf seine ausgeklügelte Mechanik, um Sie als Spieler zu motivieren. Dank vieler taktischer Finessen glückt das auch – zumindest zum Teil.

Der Bombenteppich ist eine böse Superkraft, weil er zudem ein Minenfeld hinterlässt.

Die erste Entscheidung steht bereits bei der Fraktionswahl an: Die Kämpfer des Pacifica-Staatenbunds sind gut mit Geld und Einheiten ausgestatten, die armen Schlucker der EU müssen mit einem Minimum an Startressourcen auskommen. Manche Fraktionen können Einheiten reparieren, andere regenerieren Benzin schneller. Außerdem gibt es eine feste Zug-Reihenfolge. Die Great Plains Federation ist eher dran als der California Commonwealth – ein deutlicher Vorteil. Denn bevor es auf einem der 26 Schlachtfelder zur Sache geht, suchen Sie auf einer, dem Brettspiel **Risiko** ähnlichen USA-Karte das nächste Zielgebiet aus. Armeen oder Ressourcen verschieben dürfen Sie allerdings nicht, die Übersicht ist wenig mehr als ein hübsches Schauplatz-Auswahl-Menü.

## Je Land, desto Kohle

Je mehr Territorien Sie besetzen, desto mehr Geld steht Ihnen für den Einheitenkauf vor den Gefechten zur Verfügung. In einem Menü klicken Sie sich aus Jeeps, Panzern, Jets, Hubschraubern und Infanterie-Typen die Armee zusammen, große Unterschiede zwischen den Fraktionen gibt es dabei nicht. Ärgerlich: Es fehlt eine Möglichkeit, erfolgreiche oder häufig benutzte Kombinationen zu speichern und im Paket zu kaufen – Sie müssen mühsam einzeln shoppen. Danach verteilen Sie die Truppen auf dem Schlachtfeld oder lassen die KI diese Aufgabe übernehmen.

## Nonstop Ballern

Entwickler Poptop zielt mit **Shattered Union** auf Rundenstrategie-Einsteiger und verzichtet deshalb bewusst auf anspruchsvolle Elemente wie Munitionsverbrauch und Nachschublinien. Deshalb ziehen Sie von Beginn an munter drauflos (keine Angst vor dem Kriegsnebel: Es gibt keine Hinterhalte) und müssen lediglich den Benzinvorrat im Auge behalten. Gegen Ende einer Partie kommt es stets zu spannenden Wettrennen um die wichtigen Städte. Denn die müssen Sie einnehmen, um Eroberungspunkte zu kassieren. Erst ab einer gewissen Punktzahl gilt eine Karte als gewonnen. Logisch, dass Metropolen wie San Francisco mehr bringen als kleine Käffer wie Eureka. Außerdem ist »Eile« geboten: Sie haben für jede Karte nur 14 Runden Zeit.

## Ober sticht Unter

Am grundsätzlichen Runden-Spielprinzip ändert sich im Vergleich zu Klassikern wie **Panzer General** auch in **Shattered Union** nichts: Sie ziehen Ihre Einheiten Richtung Gegner und greifen an, sobald der in Reichweite steht. Das gute alte Papier-Stein-Schere-Prinzip ist hier noch wichtiger als in vergleichbaren Titeln. Mit einem zünftigen Raketenwerfer holen Sie Apache-Helikopter beim ersten Angriff vom Himmel, sonst braucht es meist zwei Attacken. Die teils sehr aggressive KI kombiniert nahezu immer richtig, macht jedoch manchmal auch haarsträubende Fehler und attackiert für sie ungefährliche Einheiten. Vorsicht: Wenn Sie einen Feind nicht komplett erledigen, hat der die Chance zur Gegenwehr, die ein paar Gesundheitspunkte abzieht.

Duell in Phoenix, Arizona: Etliche Gebäude wurden schon zerstört, daher ist unser Ruf (roter Balken) nicht der beste. (1024x768)

## Kollateralschaden

Das Glanzstück von **Shattered Union** sind die sehr hübsch designten Karten. Fast immer gibt es mehrere Lösungswege, eine der Städte einzunehmen. Dort sind die Einheiten etwas geschützt, nicht der einzige Nachteil für Angreifer. Denn die verursachen mit jeder Attacke mal mehr (Artillerie), mal weniger (Commando-Infanteristen) Kollateralschaden, der Ihr Ansehen bei der Zivilbevölkerung (dargestellt durch einen roten Balken) sinken lässt. Dieser Ruf hat Einfluss auf die Spezialfähigkeiten, die Sie nach einer gewissen Rundenzahl einsetzen dürfen. Brave Kommandanten verleihen damit ihren Truppen Boni auf Treffsicherheit oder Rüstung, böse Buben befehlen einen Giftgasangriff, der den Ruf endgültig ruiniert.

## Schoss ich schon?

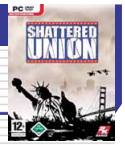
Bei der Bedienung von **Shattered Union** hat Poptop den Vorsatz Einsteigerfreundlichkeit wohl vergessen: Eine Zug-Rücknahme fehlt, Hubschrauber sind nur schwer den Hexfeldern darunter zuzuordnen. Ein roter Punkt markiert Einheiten, die noch nicht gefeuert haben, eine Markierung für noch nicht bewegte Truppen fehlt aber. Jedoch gewöhnt man sich schnell an diese Eigenheiten. MS

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K26

### AUFLÖSUNGS-ABSTURZ

Shattered Union hat Probleme mit hohen Auflösungen und großen Einheitenmengen. Im Test kam es bei Massenschlachten in 1600 mal 1200 Pixel zu Abstürzen, vor allem beim Zoomen.

### SHATTERED UNION RUNDEN-STRATEGIESPIEL



| | | | |
|---|---|---|---|
| PUBLISHER | Take 2 / Poptop | RELEASE (D) | 21. 10. 2005 |
| SPRACHE | Deutsch | CA. PREIS | ca. 40 Euro |
| AUSSTATTUNG | DVD-Box, 1 DVD, 44 S. Handbuch | USK | ab 12 Jahre |

**GEEIGNET FÜR**

EINSTEIGER — FORTGESCHRITTENER — PROFI

1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10

VERGLEICHBAR MIT: Domination (69, GS 07/05) Futuristische Schlachten, hübsche Optik. Massive Assault (68, GS 06/05) Profi-Rundentaktik mit Online-Komponente.

**TECHNISCHE ANGABEN**

| 3D-GRAFIKKARTEN | | PC MINIMUM | PC STANDARD | PC OPTIMUM |
|---|---|---|---|---|
| Geforce 2/4 MX | GF FX 5800/5900 | 1,6 GHz Intel | 2,0 GHz Intel | 2,8 GHz Intel |
| Radeon 9000 | Radeon 9700/9800 | XP 1400+ AMD | XP 1800+ AMD | XP 2600+ AMD |
| Geforce 4 Ti | Geforce 6600/GT | 512 MB RAM | 512 MB RAM | 1,0 GB RAM |
| Rad. 9500/9600 | Radeon X800/X850 | 3,6 GB Festpl. | 3,6 GB Festpl. | 3,6 GB Festpl. |
| Radeon X600 | Geforce 6800 | | | |

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

**MULTIPLAYER GUT**

FAZIT: Packende Gefechte per LAN, Internet oder Hotseat-Modus.
MODI: Wie Singleplayer-Einzelkarten, allerdings nur für zwei Spieler.

**BEWERTUNG**

| | | |
|---|---|---|
| GRAFIK | ⊕ hübsche Landschaften ⊖ detailarme Einheiten | 6 / 10 |
| SOUND | ⊕ martialischer Soundtrack ⊕ Effekte ⊖ deutsche Sprecher | 7 / 10 |
| BALANCE | ⊕ Einstellungen ⊖ Video-Tutorial ⊖ schwankend schwierig | 6 / 10 |
| ATMOSPHÄRE | ⊕ Bangen bei jedem Zug ⊖ karge Präsentation | 8 / 10 |
| BEDIENUNG | ⊕ logisch ⊖ Komfortfunktionen fehlen | 7 / 10 |
| UMFANG | ⊕ 25 Karten ⊖ keine Zufallslevels | 8 / 10 |
| STARTPOSITIONEN | ⊕ Parteiwahl ⊕ Boni ⊖ Karte immer gleich aufgeteilt | 7 / 10 |
| KI | ⊕ nachvollziehbar ⊖ seltene Aussetzer | 8 / 10 |
| EINHEITEN | ⊕ Superkräfte ⊕ massig Einheiten… ⊖ …ähneln sich stark | 10 / 10 |
| KAMPAGNEN | ⊕ Eroberungs-Atmosphäre ⊖ keine weitere Story | 9 / 10 |

**PREIS/LEISTUNG GUT**

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten — SOLO-SPASS 25 Stunden — MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden

FAZIT: KNIFFLIGE RUNDENTAKTIK, ORIGINELLES SZENARIO.

➤ DVD: Test-Check

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK K42

### MARKUS SCHWERDTEL

markus@gamestar.de

Endlich wieder Runden! Das Szenario macht Lust, die Karten sind mit Sträßchen über Gebirge und ähnlichen Mätzchen äußerst knifflig. Und die Idee der Punkteboni für Städte sorgt für spannende Wettrennen (ja, das geht auch in Rundenspielen). Trotzdem musste ich mich oft zum Weitermachen zwingen. Schuld sind etliche Bedienungsmängel. Außerdem gibt es nach dem – bis auf die grauenvolle Sprecherin – stimmungsvollen Intro kaum Hinweise auf Story und Szenario, ich muss mich selbst motivieren. Das schafft nur, wer auf Rundentaktik-Denksport steht. Die mit dem Titel angepeilten Einsteiger sehen die patriotisch-schmalzige Wiedervereinigungs-Endsequenz wohl nie, für Profis ist das Spiel dagegen vielleicht zu seicht.

»Knobeln für die Einheit«

Verhandlungssache

# DIPLOMACY

Eine Brettspiel-Umsetzung wagt sich in ein von Hearts of Iron 2 beherrschtes Territorium – ganz ohne Kampagnen. Ein kluger Zug?

Die Briten unterstützen uns beim Großangriff auf das von den Deutschen besetzte Holland.

Frankreich zu erobern könnte schwierig werden: Unsere Armee ist unterlegen, und die Franzosen beherrschen mehr Territorien. Die Ressourcen im Norden des Landes sind aber zu verlockend. Wie wäre es, die Engländer um Unterstützung zu bitten, wenn wir ihnen dafür Holland überließen? Oder vielleicht helfen uns die Italiener. Wie auch immer Sie Europa in der Umsetzung des Brettspieles **Diplomacy** erobern, selten war es so spannend. Selten wurde aber auch so viel Potenzial verschenkt.

## Vertrag ist Vertrag!

Das Europa des frühen 20. Jahrhunderts ist in 76 Provinzen aufgeteilt, in denen sieben Nationen um die Vorherrschaft ringen. Das Ziel: die in manchen Territorien vorkommenden Ressourcenpunkte. Je mehr Sie besitzen, desto mehr Armeen dürfen Sie auf der schmucklosen Landkarte verschieben. Anders als in **Risiko** erobert die größere Streitmacht das Gebiet automatisch. Allerdings dürfen Sie in **Diplomacy** Ihre Truppen mit benachbarten Einheiten unterstützen. Das will jedoch gut überlegt sein. Denn die Helfenden sind Angriffen einer dritten Nation schutzlos ausgeliefert. Um gegen die übermächtigen Feinde anzukommen, dürfen Sie mit wenigen Mausklicks Bündnisse eingehen. Die sehr gute KI berücksichtigt dabei, inwieweit Sie ihre Interessen vertreten und unterstützt Sie bei Angriffen sinnvoll. Halten Sie Verträge nicht ein, kann es sein, dass Ihnen der Partner in den Rücken fällt. So spielt sich jede Partie anders.

Mit drei Landarmeen (blau) attackieren wir Italiens Seeflotte (grün).

## Zu siebt am PC?

**Diplomacy** bietet zwei sich leicht unterscheidende Ausgangsszenarien für das Endlosspiel. Solo-Kampagnen mit auf spezielle Gebiete ausgelegten Missionen wie in **Hearts of Iron 2** gibt es nicht – das schadet der Langzeitmotivation. Dafür können bis zu sieben Spieler entweder im Netzwerk oder im komfortablen Hotseat-Modus auch ohne KI-Gegner um Europa kämpfen. Das macht mit dem echten Brettspiel am Küchentisch allerdings mehr Spaß. DM

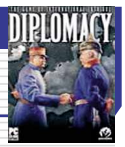
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K70

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Es heißt, Diplomacy wäre einfach zu erlernen und schwer zu meistern. Ich finde, Diplomacy ist schwer zu erlernen und noch schwerer zu meistern. Das Tutorial hilft zwar, aber nach dem x-ten Textfenster artet das in Arbeit aus. Wer es hingegen beherrscht, kommt trotz Spargrafik kaum von den spannenden Eroberungszügen weg. Dafür sorgt vor allem die schlaue KI. Missionen wären allerdings schön gewesen.

»Zielloses Erobern«

## DIPLOMACY GLOBAL-STRATEGIE




| | | | |
|---|---|---|---|
| PUBLISHER | Mindscape / Paradox | RELEASE (D) | 11.11.2005 |
| SPRACHE | Englisch | CA. PREIS | 40 Euro |
| AUSSTATTUNG | Mini-Box, 1 CD, 84 Seiten Handbuch | USK | ab 6 Jahre |

➤ DVD: Test-Check

**GEEIGNET FÜR**

EINSTEIGER – FORTGESCHRITTENER – PROFI

1 2 3 4 **5 6 7** 8 9 10

VERGLEICHBAR MIT Hearts of Iron 2 (79, GS 03/05) Grandiose Rundenscharmützel, öde Präsentation.
World at War (76, GS 06/05) Umständlicher, aber gelungener Risiko-Klon.

**TECHNISCHE ANGABEN**

| 3D-GRAFIKKARTEN | | PC MINIMUM | PC STANDARD | PC OPTIMUM |
|---|---|---|---|---|
| Geforce 2/4 MX | GF FX 5800/5900 | 800 MHz Intel | 1,2 GHz Intel | 1,6 GHz Intel |
| Radeon 9000 | Radeon 9700/9800 | 800 MHz AMD | 1,2 GHz AMD | XP 1400+ AMD |
| Geforce 4 Ti | Geforce 6600/GT | 256 MB RAM | 256 MB RAM | 512 MB RAM |
| Rad. 9500/9600 | Radeon X800/X850 | 350 MB Festpl. | 350 MB Festpl. | 350 MB Festpl. |
| Radeon X600 | Geforce 6800 | | | |

LAUTSPRECHER Stereo ☐ 2 vorne, 2 hinten ☐ 5.1 ☐ 6.1

**MULTIPLAYER AUSREICHEND**

FAZIT Greifen Sie lieber zum Original. Eine Umsetzung kann es nie mit der Vorlage aufnehmen.
MODI Zwei Szenarien über Netzwerk, Internet oder Hotseat-Modus für sieben Teilnehmer spielbar.

**BEWERTUNG**

| | | |
|---|---|---|
| GRAFIK | ⊖ detailarme Strategie-Karte ⊖ keine Animationen | 4 / 10 |
| SOUND | ⊕ Musik ⊖ rudimentäre Effekte | 4 / 10 |
| BALANCE | ⊕ drei Schwierigkeitsgrade ⊕ taktisch anspruchsvoll | 8 / 10 |
| ATMOSPHÄRE | ⊖ sterile Präsentation ⊖ keine Identifikationsfiguren | 5 / 10 |
| BEDIENUNG | ⊕ einfache Maussteuerung ⊕ freies Speichern | 8 / 10 |
| UMFANG | ⊕ komplettes Europa ⊖ nur zwei Szenarien | 5 / 10 |
| STARTPOSITIONEN | ⊕ jedes Land spielt sich anders | 8 / 10 |
| KI | ⊕ sehr gut im Krieg ⊖ nutzt kaum Diplomatie | 7 / 10 |
| EINHEITEN | ⊕ gut ins Regelwerk eingebaut ⊖ nur zwei Typen | 6 / 10 |
| KAMPAGNEN | ⊕ freies Spiel spannend ⊖ keine Missionen | 5 / 10 |

**PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND**

EINGEWÖHNUNG 2 Stunden SOLO-SPASS 8 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden

FAZIT: PASSABLE BRETTSPIELUMSETZUNG, ABER OHNE MISSIONEN.

# CRAZY MACHINES 3

Angewandte Physik mal anders.

Knifflig: Mit Gewichten und Zahnrädern müssen wir die Abrissbirne auf das Brett legen.

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK K5

➤ DVD: Test-Check

Relativitätstheorie, die Spaltung des Atoms, Heisenberg'sche Unschärferelation – alles Kindergeburtstag. Die echten Herausforderungen der Physik warten im Denkspiel **Crazy Machines – Neues aus dem Labor**. Das Spielprinzip hat sich auch in der dritten Auflage nicht verändert: In 101 extrem abwechslungsreichen Missionen sollen Sie durch absurde Kettenreaktionen Blumen gießen, Abfall entsorgen oder mit einer Abrissbirne Dominosteine umwerfen. Dazu stehen Ihnen Seile, Fließbänder, Stromaggregate oder Windmaschinen zur Verfügung, die Sie unter Zeitdruck auf einer schmucklosen 2D-Unterlage sinnvoll platzieren. Neue Items wie ein Toaster, der mit einer heraus schießenden Brotscheibe andere Gegenstände umstößt, erweitern das riesige Repertoire. An der teils fummeligen Maussteuerung hat sich auch in Teil 3 nichts getan, oft haben wir aus Versehen das falsche Teil verschoben. Zudem lassen sich Gegenstände bei Auflösungen unter 1024x768 nur sehr ungenau platzieren. Im Gegensatz zum Vorgänger verbesserten die Entwickler die Balance: Die Aufgaben werden spürbar anspruchsvoller. Trotzdem gibt's später im Spiel gelegentlich mal eine viel zu leichte Mission. Wer nach etwa 15 Spielstunden alle Herausforderungen gemeistert hat, baut im komfortablen Editor ratzfatz eigene Experimente. DM

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K6

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Ich gebe es zu: Physik war in meiner Schulzeit das mit Abstand langweiligste Fach. Aber Crazy Machines 3 versöhnt mich mit der Naturwissenschaft. Jede Aufgabe fordert aufs Neue, die Lösung ist oft ebenso schlicht wie genial. Und das »Muss-doch-zu-schaffen-sein«-Prinzip funktioniert auch dieses Mal wieder perfekt. Gut, dass die Entwickler der stilvollen 2D-Grafik treu geblieben sind, das hilft der Übersicht. Die fummelige Steuerung bekommt aber auch beim dritten Anlauf keinen Nobel-Preis.

»Dr. Daniel, Physiker«

| CRAZY MACHINES 3 | |
|---|---|
| GENRE | Denkspiel |
| PUBLISHER | Novitas |
| CA. PREIS | 10 Euro |
| ANSPRUCH | Fortgeschrittene |
| MINIMUM | 800 MHz, 128 MB |
| PREIS/LEISTUNG | SEHR GUT |

70

# LEGION ARENA

Die gewaltigen Schlachten verkommen sehr oft zum Einheitenbrei.

Rom erobern oder verteidigen? Im **Rome**-Klon **Legion Arena** dürfen Sie beides. Zahlreiche Einheitentypen und ein umfangreiches Erfahrungssystem versprechen taktische Tiefe. Die viel zu leichten Scharmützel spielen sich aber trotzdem alle gleich. Und die antike Grafik nervt ebenso wie die schwache Story und die manchmal störrische Kamera. DM

➤ DVD: Test-Check

| LEGION ARENA | |
|---|---|
| GENRE | Strategiespiel |
| PUBLISHER | Black Bean / Slitherine |
| CA. PREIS | 20 Euro |
| ANSPRUCH | Einsteiger |
| MINIMUM | 1,0 GHz, 256 MB RAM, 3D-Karte |
| PREIS/LEISTUNG | AUSREICHEND |

56

# SKI RESORT EXTREME

An den grünen Stellen liegt zu wenig Schnee. Eine Schneekanone hilft.

Tiefschnee oder hübsche Hüttenhaserl: Jeder erwartet im Skiurlaub anderes und Sie müssen es allen Recht machen. Die Comic-Grafik wirkt kindisch, tatsächlich ist das Aufbau-Spiel **Ski Resort Extreme** aber für Profi-Manager. Durch schlechtes Balancing haben Sie immer zu wenig Geld und warten oft quälend lang untätig auf Einnahmen für die Investitionen. MR

➤ DVD: Test-Check

| SKI RESORT EXTREME | |
|---|---|
| GENRE | Aufbauspiel |
| PUBLISHER | Frogster / Eclypse |
| CA. PREIS | 25 Euro |
| ANSPRUCH | Fortgeschr. |
| MINIMUM | 1,0 GHz, 256 MB RAM, 3D-Karte |
| PREIS/LEISTUNG | BEFRIEDIGEND |

49