



**Gunnar Lott**  
gunnar@gamstar.de

# SCHADE SCHADE SCHADE SCHADE

**BLACK & WHITE 2 IST...** ...wie schon Teil 1 keine Offenbarung, sondern ein hübscher Baukasten, dem es an spielerischem Fokus fehlt. Manches funktioniert gut, anderes weniger. Schade, denn nach all den Jahren der Entwicklung hatten wir (mal wieder) mehr erwartet. Nämlich wenigstens das, was versprochen war: dass **Black & White 2** ein vollwertiges Echtzeit-Strategiespiel wird. Leider bleibt der Strategie-Part zu oberflächlich, außerdem stimmt die Balance zwischen »Gut« und »Böse« nicht. Genaueres lesen Sie in Micks Schnelles ausführlichem Test.

**DRACHEN-BUGS.** Drama um **Dragonshard**: Das viel versprechende Strategiespiel traf in einer verbuggten Version bei uns ein – wir meldeten die uns aufgefallenen Fehler an Hersteller Atari. Das Ergebnis: Atari verschob den Release vom 22.9.2005 auf Ende Oktober. Wir erhielten zwar kurz vor Heftschluss noch eine stark verbesserte Fassung des Titels, sahen aber diesmal von einem Test ab, da uns die Zeit für eine gründliche Prüfung auf Fehlerlosigkeit nicht mehr ausreichte. Sie finden unseren detaillierten Bericht in Ausgabe 12 (erscheint aus Aktualitätsgründen erst am 29.10.2005).

## 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

Black & White 2	94
Blitzkrieg 2	98
Metal Heart	101
Battle Mages: Sign of Darkness	101
Rome: Barbarian Invasion	102
Emergency Room	104
Legende	105
Elektromeister Lampe	105
Deep Sea Tycoon	105

## GAMESTAR-STRATEGIE-CHARTS 11/2005

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	10	10	10	10	8	10	8	08/03: Addon
2	C&C Generäle	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	EA Pacific	10/03 (89%)	89	7	9	10	10	10	10	9	7	9	8	8	11/03: Addon
3	Rome – Total War	Strategiespiel	Activision	Creative Assembly	11/04	89	8	10	8	9	7	10	9	8	10	10	10	11/05: Addon
4	Siedler 5	Aufbauspiel	Ubisoft	Blue Byte	01/05	89	10	7	9	10	8	10	9	9	9	8	8	
5	Die Sims 2	Aufbauspiel	Electronic Arts	Maxis	10/04 (89)	88	6	10	8	8	8	10	9	9	10	10	10	
6	Age of Mythology	Echtzeit-Strategie	Microsoft	Ensemble	11/02 (92%)	86	5	6	10	8	10	10	10	8	10	9	9	12/03: Addon
7	Stronghold 2	Aufbauspiel	Take 2 Games	Firefly	06/05	86	8	9	7	9	8	10	9	6	10	10	8	Version 1.1
8	Schlacht um Mitteleerde	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	EA Pacific	01/05	86	9	10	9	8	8	10	7	7	9	9	9	
9	Rise of Nations	Echtzeit-Strategie	Microsoft	Big Huge Games	08/02 (89%)	85	5	7	9	7	10	9	8	10	10	10	10	07/04: Addon
10	Panzers Phase 2	Echtzeit-Strategie	CDV	Stormregion	09/05	85	9	9	8	8	9	9	10	7	10	6	6	
11	Dawn of War	Echtzeit-Strategie	THQ	Relic	11/04 (83)	85	8	9	8	9	10	8	9	6	9	9	9	10/05: Addon
12	Star Wolves	Weltraum-Taktik	Pointsoft	Xbow Software	05/05	85	8	7	8	8	8	10	10	6	10	10	10	
13	Spellforce	Echtzeit-Strategie	Jowood	Phenomic	01/04 (86%)	83	7	7	6	9	9	10	9	6	10	10	10	
14	Soldiers	Echtzeit-Taktik	Codemasters	Best Way	08/04 (84%)	83	7	7	8	9	9	8	10	9	8	8	8	
15	Rollercoaster Tycoon 3	Aufbauspiel	Atari	Frontier	08/05	83	10	9	8	9	7	9	7	8	9	7	7	08/05: Addon
16	Port Royale 2	Strategiespiel	Take 2	Ascaron	06/04 (86%)	82	5	7	10	9	10	8	6	8	10	9	9	
17	Civilization 3	Strategiespiel	Atari	Firaxis	01/02 (91%)	81	2	6	10	5	8	10	10	10	10	10	10	
18	Ground Control 2	Echtzeit-Strategie	Vivendi	Massive	07/04 (80%)	81	7	8	8	7	9	9	8	8	9	8	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	9	
20	Act of War	Echtzeit-Strategie	Atari	Eugen Systems	05/05	81	10	10	6	9	8	7	8	7	9	7	7	
21	Freedom Force 2	Echtzeit-Taktik	Dtp	Irrational	07/05	81	7	9	7	10	9	8	7	6	10	8	8	
22	Empires: Die Neuzeit	Echtzeit-Strategie	Activision	Stainless Steel	11/03 (86%)	80	4	6	8	7	9	10	10	9	10	7	7	
23	Full Spectrum Warrior	Echtzeit-Taktik	THQ	Pandemic	11/04 (81%)	80	7	9	8	9	8	8	7	7	8	9	9	
24	Heroes of M&M 4	Strategiespiel	Ubisoft	3DO	06/02 (86%)	80	4	6	10	8	10	10	9	7	9	7	7	
25	Earth 2160	Echtzeit-Strategie	Zuxxez	Reality Pump	08/05	80	8	8	7	7	8	10	8	7	10	7	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.

Molyneuxs maue Monster

# BLACK & WHITE 2

Anlauf zur Göttlichkeit, die Zweite! Nach der Bauchlandung vom letzten Mal ließ sich Lionhead viel Zeit um alles besser zu machen – geklappt hat's nicht.

**R**iesige Armeen ziehen auf Ihr Kommando in gigantische Schlachten. Angeführt werden sie von einer hochgradig intelligent agierenden Kreatur. Dazu wirken Sie als Gott mächtige Zauber, um die Feinde ein für allemal von der Landkarte zu wischen. Mit diesen Worten (zumindest sinngemäß) kündigte Peter Molyneux vor einigen Jahren den Nachfolger zum 2001 heftig kritisierten Götterepos **Black & White** an. Alles sollte im zweiten Teil besser werden. Aus dem halb-garen Kreaturenzucht-Aufbauspiel-Mix ver-

sprach Meister Molyneux reumütig ein richtiges Strategiespiel zu machen. Jetzt ist es endlich soweit: Wir haben **Black & White 2** durchgespielt und sagen Ihnen, warum auch diesmal wieder Anspruch und Wirklichkeit Lichtjahre weit auseinanderklaffen.

## Besser böse

**Black & White 2** ist ein Aufbauspiel! Kommt Ihnen dieser Satz bekannt vor? Genau, damit leiteten wir in der Ausgabe 04/2001 den Test des Vorgängers ein. Und diese Aussage hat auch für Teil 2 Gültigkeit. Anders als angekündigt beschränkt sich Ihre Rolle als Gott weitgehend darauf, eine funktionstüchtige Siedlung zu errichten und dafür zu sorgen,

dass sich Ihre Leutchen fleißig vermehren. Denn nur dann können Sie eine schlagkräftige Armee aufbauen. Armee? Wofür braucht man denn das Militär? Hier kommt die erste und einzige echte Neuerung von **Black & White 2** ins Spiel: Sie können Heere ausheben, mit denen Sie gegnerische Dorfzentren einnehmen. Ist die feindliche Hauptstadt erobert, geht's auf dem nächsten Kontinent weiter. Und friedlich funktioniert das nicht? Das hatte Peter Molyneux doch ausdrücklich versprochen? Theoretisch ist das auch richtig. Andere Orte lassen sich auch übernehmen, indem Sie große Städte mit vielen Einwohnern errichten und so Eindruck gewinnen. Ist dieser Wert hoch genug, laufen die Gegner von selbst in Ihr Lager über. Allerdings ist diese Methode genauso langweilig wie langatmig. Selbst der gutmütigste Spieler setzt spätestens ab der zweiten Welt aufs Militär, statt stundenlang zuzugucken, wie tröpfchenweise der eigene Einfluss hoch genug steigt, um den Gegner zu vereinnahmen.

## Gleiches Quartett

Die Stars in **Black & White 2** sind natürlich wieder die Kreaturen. Vier stehen zur Auswahl (den Tiger als fünfte gibt's in der Special Edition), allerdings unterscheiden sich Kuh, Affe, Wolf und Löwe lediglich im Aussehen – charakterliche oder physische Unterschiede fehlen. Wie gut die Biester Sie unterstützen, liegt allein an der Ausbildung, die Sie ihnen angedeihen lassen. Über eine einblendbare Iconleiste wählen Sie Bereiche aus, in denen Sie Ihre Bestie unterrichten wollen. So klicken Sie zum Beispiel auf »Einwoh-



### FACTS

- > 3 Armeetypen
- > 4 Kreaturen
- > 6 Zauber
- > 8 Welten



Achtung, jetzt wird er richtig wütend: Unser Affe röstet munter alle Gegner mit seinem frisch gekauften Blitzspruch.



So sieht eine voll funktionstüchtige Siedlung aus. Auf den Feldern ① wächst Weizen, Bäume liefern Holz für Gebäude. Hinter den Häusern steht das Lagerhaus ② und oben links ③ leuchtet das blaue Licht des Altars, wo Gläubige Mana erzeugen. Unsere Kreatur ④ hilft derweil beim Aufbau. Auf der Leiste unten ⑤ suchen wir das nächste Bauprojekt aus.

ner fressen« und watschen Ihre Kreatur per Maus so lange, bis ein Gedankenbalken angezeigt, dass sie nie wieder Menschen vernascht. Andersherum können Sie das Tier durch Streicheleinheiten zur Hilfe beim Hausbau überzeugen. Die Themenbereiche erweitern sich im Laufe des Spiels automatisch. Dadurch entwickelt sich das Monster zu einem ganz patenten Helfer, es wässert Felder sowie Bäume und hilft beim Gebäudebau. Merkwürdiges Verhalten wie im Vorgänger gibt's nicht mehr. Wer der KI dennoch misstraut, kann eine von vier Verhaltensweisen (Sammeln, Bauen, Leute unterhalten, Kämpfen) vorwählen und die Kreatur in ein bestimmtes Gebiet schicken.

### Gottes Werk und Spielers Beitrag

Drei Rohstoffe gibt's in **Black & White 2**: Für Holz entwurzeln Sie Bäume, Getreide stammt

von Feldern und Erz aus Minen. Wer gern alles unter Kontrolle hat, greift sich per Maus einen Untertan und wirft ihn über seiner neuen Wirkungsstätte ab. Wenn Sie nichts machen, arbeiten die Leute aber auch ganz von allein. Es dauert nur ein wenig länger, bis die Kerlchen sich einen Job gesucht haben. Geht es Ihnen nicht schnell genug, helfen Sie durch »Gottes Werk« nach. Dazu nehmen Sie sich einen der benötigten Rohstoffe und halten die Maustaste so lange über dem betreffenden Gebäude gedrückt, bis es steht oder Sie neue Rohstoffe aufnehmen müssen. Nach und nach errichten Sie so Wohnhäuser, Rohstofflager und Optimierungsgebäude wie Sägewerk, Erzschmelze oder Getreidemühle, die den Rohstoffabbau beschleunigen. Damit sich Ihre Untertanen auch paaren, teilen Sie Männlein und Weiblein als »Brüter« (die heißen wirklich

so) ein und errichten eine Kinderkrippe. Ganz wichtig: der Altar. Denn hier beten Ihre Gläubigen und erzeugen Mana. Das benötigen Sie, um Zauber zu wirken. Die kaufen Sie ein, wobei es nur sechs Stück gibt. Mit

der Wassermagie etwa befeuchten Sie Felder und löschen Feuer. Der Flammenball radiert ähnlich wie die Blitzkaskade auch größere Gegnerscharen aus. Ganz heftig ist der Meteoriteneinschlag, der eine komplet-



Der Gegner hat einen Vulkan beschworen, die Lava droht die Siedlung zu zerstören.

SO LÖSEN SIE JEDEN LEVEL IN 40 MINUTEN

Mit unserer erprobten Universaltaktik erobern Sie jede Welt von Black & White 2 in maximal 40 Minuten. Ganz wichtig dabei: Ignorieren Sie auf jeden Fall die langweiligen Spezialaufgaben!



Zuerst müssen Sie eine Siedlung (rund 200 Bewohner) aufbauen. Wichtige Gebäude hierfür: 20 Villen (später Hochhäuser), Tempel, Gehege, Kornmühle, Sägewerk, Kinderkrippe, drei Felder, die Sie immer wieder wässern.



Optimieren Sie Ihre Kreatur auf Kampf. Achten Sie darauf, dass sie regelmäßig isst und schön groß wird. Besteht Leerlauf, lassen Sie sie Rohstoffe sammeln oder beim Hausbau helfen. Sobald es geht, kaufen Sie ihr Zaubersprüche.



Die Kreatur rennt zur Feindfestung und zerstört alle Tore. Ihr folgt der Haupttrupp, der die Armee beschäftigt. Ein zweiter Trupp läuft einfach durch und nimmt dann in aller Ruhe das Dorfzentrum ein.



Nicht schön, dafür zeigen diese Menüs alle Infos zur Bevölkerung und Eindruckswertung.

te Armee vernichten kann. Bezahlt werden die magischen Sprüche mit Tributpunkten, die Sie fürs Erledigen von Sonderaufgaben erhalten. In jedem Level gibt es einen ganzen Schwung davon. Das reicht vom simplen »Sammeln Sie 3.000 Einheiten Holz« über »Erobern Sie ein gegnerisches Dorfzentrum« bis hin zu »Töten Sie alle Gegner«. Daneben finden Sie silberne Schriftrollen, die ebenfalls tributpunkt-trächtige Missionen bereithalten. Allerdings sind die meist sehr langweilig, wenn Sie zum Beispiel geschlagene drei Minuten lang fitzig-winzige Schafe per Maus auffangen oder fünf Kerzen in der richtigen Reihenfolge anzünden müssen. Lediglich der durch mehrfaches Ändern der Tageszeit heisere Hahn (er muss deshalb immer wieder

KI = Komplett Idiotisch

Es gibt doch Armeen! Dann ist **Black & White 2** also doch kein Aufbaustrategiespiel, sondern ein Echtzeit-Strategiespiel! Das glaubt man nur so lange, wie die erste Partie dauert. In deren Verlauf stellen Sie schnell fest, dass es mit der Taktik im Aufbaustrategiespiel nicht weit her ist. Das Aussehen der Streitkräfte geht sehr leicht. Befinden sich genug Männer in Ihrer Siedlung, errichten Sie eine Festung und versammeln auf Mausklick ein Heer. Das sind alles Schwertkämpfer, Bogenschützen stammen aus einem Extragebäude, Katapulte kommen aus der Werkstatt. Doch die letzteren beiden brauchen Sie gar nicht. Es reicht völlig, wenn Sie ein Heer so um die 100 bis 150 Mann ausheben und gegen den Feind ins Gefecht schicken. Wer

TECHNIK-CHECK

TUNING-TIPPS

- 1 Tuning-Option Nummer eins ist die Auflösung – pro Stufe sind bis zu 60 Prozent mehr Performance drin. Außerdem skaliert die Benutzeroberfläche: Auf 1600x1200 sind die Buttons arg klein.
- 2 Auch das Ausschalten von »Vegetation« und »Schatten« bringt Leistung satt, aller-

dings leidet die Atmosphäre. Je weiter Sie vom Spielgeschehen wegzoomen, desto flüssiger läuft Black & White 2.

CHECKLISTE

- 3,0 GByte Speicherplatz
- min. 256 MByte RAM
- DirectX-8-Karte
- DirectX 9.0c



PERFORMANCE-TABELLE

HOHE DETAILS

RAM	Prozessor	Pixel	HOHE DETAILS																			
			Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 4 Ti	Rad. 9500/9600/6000	Geforce FX 5800/5900	Radeon 9700/9800	Geforce 6400 / GT	Radeon X800/X850	Geforce 6800											
256 MBYTE	1,4 GHz	800x600 <sup>1)</sup>	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	
		1024x768	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
		1280x960	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
512 MBYTE	1,8 GHz	1280x960	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
		1600x1200	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
		1,4 GHz	800x600	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
	2,4 GHz	1024x768	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
		1280x960	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
		1600x1200	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□

1) minimale Details  
 □ nicht möglich    □ stark ruckelnd    □ mäßig ruckelnd, spielbar    □ perfekt spielbar



Unsere »Brüter« kuscheln und zeugen brav neue Bewohner.



Mit Streicheleinheiten und Watschen erziehen Sie Ihre Kreatur.

Alles Gute kommt nicht immer unbedingt von oben.

mag, gibt den Recken zusätzlich seine Kreatur mit, die die Kampfmoral der Männer steigert. Sind die Jungs einmal im Gefecht, haben Sie keine Möglichkeit einzugreifen. Zu sehr verwuseln sich die Kerlchen ineinander. Dazu haut Ihr Monster auf die Gegner ein oder wirkt gar eigene Sprüche (auch darauf haben Sie keinerlei Einfluss). Sehr schnell stellt man aber fest, dass die CPU-Gegner strohdumm sind und kaum auf die Aktionen des Spielers reagieren. Feindarmeen ignorieren gern die Truppen des Spielers, wenn die sich auf kein Gefecht einlassen. So stürmen Ihre Mannen immer wieder fast unbehelligt Richtung gegnerisches Dorfzentrum. Das erobern die Truppen, indem sie es umzün-

gen. Kurz danach gehört Ihnen das Dorf. War es die Hauptstadt, haben Sie den kompletten Level gewonnen. Mit Strategie hat das nur wenig zu tun. Wer dreist die Gegner ignoriert (siehe Extrakasten), erobert auf diese Art und Weise jeden Level.

### Frickeliges Hand-ling

Bei der Steuerung sieht man deutlich die Handschrift von Peter Molyneux. Alles kann prinzipiell mit dem handförmigen Cursor ausgelöst werden. Das beginnt beim simplen Hausbau und endet beim Auslösen von Zaubersprüchen. Wieder geht das über geometrische Gesten, die Sie per Maus aufmalen. Allerdings ist diese Methode sehr fehleranfällig. Deshalb können Sie die Sprüche auch ganz konven-

tionell über ein Menü wählen und aktivieren. Zum Glück gibt's ausführliche Statistikenmenüs. Die sind zwar grottenhässlich, dafür sehr informativ. Vom Verhältnis Männer zu Frauen über die Geburtenrate bis hin zur Gemütsverfassung Ihrer Kreatur können Sie hier alles in Zahlen nachlesen. Allerdings ist die Steuerung alles andere als präzise. Immer wieder gibt es Probleme, wenn Sie in der Hektik eines Gefechts statt die Kreatur an die Leine zu nehmen plötzlich Soldaten in der Hand halten. Optisch kann das Molyneux-Epos dagegen punkten. Die Landschaft ist zwar relativ simpel

MARKUS SCHWERDEL markus@gamestar.de

Mensch, was habe ich mich damals auf das erste Black & White gefreut. Verdammt, was war ich dann enttäuscht! Meine entsprechend niedrig gehängten Erwartungen an den zweiten Teil wurden zwar teilweise übertroffen (Grafik, Kreaturen-KI), aber leider größtenteils erfüllt oder gar unterboten. Auch Black & White 2 ist ein verkapptes Aufbau-spiel, ohne jedoch die Finesse eines Siedler 5 zu erreichen. Die Armeen sind viel zu mächtig, dadurch wird das Leben als Bösewicht viel zu einfach. Kein Mensch wird als guter Gott spielen wollen – außer er hat zufällig zwei Jahre am Stück Urlaub. Und bei der kümmerlichen Kampagnen-Spielzeit ist der fehlende Sandkasten-Modus eine Frechheit! Was bleibt: ein grafisch hübscher Kreaturen-Käfig (warum spielen die sich alle gleich?) und jede Menge verpasster Chancen.

»Verpatzt und verpasst«



ausgebaut, wirkt durch schöne und geschickt gesetzte Texturen aber mächtig realistisch. Und die Grimassen der Kreatur sind herzig-komisch. Einen Mehrspielermodus gibt's genauso wenig wie ein freies Spiel. Nach acht Levels (plus drei Tutorial-Welten) und sieben Stunden Spielzeit ist alles vorbei.

INFO: WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J53

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Ganz ehrlich: Ich habe Peter Molyneux auch dieses Mal wieder geglaubt und ernsthaft gehofft, dass er in Black & White 2 wirklich alle Schwächen des öden Vorgängers ausmerzt. Und wieder hat mich der Lionhead-Boss böse enttäuscht. Nachdem ich die KI-Schwächen erstmal entdeckt hatte, war's vorbei mit der Faszination, die das Spiel am Anfang (trotz nicht abbrechbarem Tutorial) verbreitet. Besonders schade finde ich, dass die Kreatur nicht wie angekündigt eine wirklich wichtige Rolle bei der Welt-eroberung spielt. Die ist nach wie vor eine interaktive Hilfsfunktion, die diesmal immerhin funktioniert. Das Potenzial, das hinter diese Idee steckt, haben die Lionheader aber wieder einmal komplett verschenkt.

### Geniale Grimassen

Es gibt aber auch Licht in der Welt von Black & White 2. Denn optisch macht Molyneux's Werk durchaus Eindruck, wenngleich technisch vor allem bei den Effekten sicherlich mehr möglich gewesen wäre. Trotzdem wirkt die Landschaft wie aus einem Guss. Die Kreatur ist fantastisch animiert, vor allem die Mimik wirkt super. Und die deutsche Version wurde erstklassig synchronisiert. Wenn Sie trotz aller Macken Spaß am Vorgänger hatten, dann können Sie sich auch an Teil 2 wagen. Auch wenn es nur vier, ziemlich gleiche Kreaturen gibt. Wer aber ein anspruchsvolles Strategiespiel sucht, sollte um Black & White 2 einen weiten Bogen schlagen. Schade drum!



»Schöne Idee verschenkt!«

**BLACK & WHITE 2 AUFBAUSPIEL**

PUBLISHER Electronic Arts / Lionhead RELEASE (D) 13.10.2005  
 SPRACHE Deutsch CA. PREIS 45 Euro  
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 30 S. Handbuch USK ab 12 Jahre

**GEEIGNET FÜR**

EINSTEIGER FORTGESCHRITTENER PROF.

VERGLEICHBAR MIT Black & White (80, GS 05/01) Der Vorgänger war leicht, aber weniger militärisch. Impossible Creatures (79, GS 03/03) Interessante Tierschlachten in Echtzeit.

**TECHNISCHE ANGABEN**

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
GeForce 2/4 MX	1,4 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,8 GHz Intel
Radeon 9000	XP 1400+ AMD	XP 2000+ AMD	XP 2800+ AMD
GeForce 4 Ti	256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	5,0 GB Festpl.	5,0 GB Festpl.	5,0 GB Festpl.
Radeon X600			
GeForce 6600/GT			
Radeon X800/X850			
GeForce 6800			

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

**BEWERTUNG**

Kategorie	Bewertung
GRAFIK	8 / 10
SOUND	9 / 10
BALANCE	6 / 10
ATMOSPHÄRE	10 / 10
BEDIENUNG	6 / 10
UMFANG	6 / 10
MISSIONSDSIGN	7 / 10
KI	8 / 10
EINHEITEN	8 / 10
KAMPAGNE	7 / 10

**PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT**

EINGEWÖHNUNG 20 Minuten SOLO-SPASS 7 Stunden MULTIPLAYER-SPASS —

FAZIT: NETTES KREATURENZÜCHTEN, AUFBAUPART ZU DÜNN.

**75 SPIELSPASS**

DVD: Video-Special

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK: J52

Vorsicht, Panzerknacker!

# BLITZKRIEG 2

Noch ein Weltkriegs-Strategiespiel: Die Deutschen stehen mal wieder vor Stalingrad, über Japan kreisen erneut amerikanische Jäger. Und wieder kämpfen Sie als General an allen Fronten.

**Z**ähneklappern im russischen Winter, Schweißbad auf Iwo Jima – Soldaten im Zweiten Weltkrieg hatten es auf keiner Seite so richtig gemütlich. Von diesem Ungemach merken Sie als General im Echtzeit-Strategiespiel **Blitzkrieg 2** nichts, Sie kommandieren weit herausgezoomt Panzer und Kanonen. Infanteristen tauchen lediglich als ganze Trupps auf dem Schlachtfeld auf, einzelne Soldaten lassen sich nicht anwählen. Klingt konventionell? Richtig, **Blitzkrieg 2** unterscheidet sich kaum vom Vorgänger – von der 3D-Grafik und kleinen spielerischen Neuerungen mal abgesehen.

lich, selbst wenn Panzer durchrasseln. Puristen dürfte allerdings die recht knallige Farbgebung stören, **Sudden Strike 2** etwa sah wesentlich realistischer aus. Außerdem wirken die Landschaften unbelebt. Außer im Wind wiegenden Bäumen und flatternder Wäsche auf der Leine bewegt sich nichts.

Zwar dürfen Sie die Kamera etwas drehen und kippen, nötig ist das allerdings selten, um etwa fitzelige Infanteristen besser anklicken zu können. Komplette sparen können hätte man sich die Zoomerei. Die höchste Stufe ist immer noch zu weit weg, um Details wirklich gut zu erkennen. In der niedrigsten dagegen sind Fußsoldaten kaum mehr zu sehen, für den perfekten Überblick ist die Kamera jedoch nicht weit genug draußen. Da wäre eine fixe, gut gewählte Perspektive sicherlich die bessere Lösung gewesen.

### Design statt Zufall

Drei Kampagnen gibt's in **Blitzkrieg 2**: Achsenmächte, Alliierte und Sowjetunion. Die Feldzüge sind wiederum in kleine Kapitel mit vier oder fünf Missionen unterteilt. Innerhalb der Kapitel wählen Sie auf einer Übersichtskarte frei den nächsten Auftrag, mindestens drei müssen Sie vor der



Die Soldaten in den Schützengraben (grün) machen gut verborgenen den Panzern zu schaffen.



In Nachtmissionen sinkt die Sichtweite, den Zug unten müssen wir trotzdem verteidigen.

finalen Schlacht gewinnen. Es lohnt sich allerdings, alle Gefechte zu absolvieren, weil Erfahrungspunkte und neue Einheiten als Belohnung winken.

Während die Nebenaufgaben im ersten **Blitzkrieg** nur zufällig generiert und entsprechend langweilig waren, spendiert Nival jetzt »richtige« Missionen. Die hängen inhaltlich zusammen, auf russischer Seite bereiten Sie zum Beispiel die Verteidigung Moskaus vor. Statt Zwischensequenzen erklären nur öde Textbriefings die Aufträge, lediglich zwischen den Kapiteln laufen Original-Kriegsvideos zur Einstimmung.

### Auftrags-Ödnis

Mit **Panzers Phase 2** hat CDV ein Paradebeispiel in Sachen Missions-

design im Programm, mit **Blitzkrieg 2** auch das komplette Gegenteil: Oft gibt es nur ein Ziel, Verzweigungen oder gar Nebenquests fehlen völlig. Die vom Hersteller gepriesenen alternativen Lösungswege beschränken sich beispielsweise auf die Wahl, die westliche oder die östliche Brücke zu nehmen. Einziger Trost: Viele Aufträge basieren auf historischen Schlachten. Oft kämpfen zudem KI-Truppen an Ihrer Seite,

### MINI-FAQ

**Was ist neu?**  
3D-Grafik, designte statt Zufallskarten, motivierendes Verstärkungssystem mit Kommandanten, etwas zugänglicher als Blitzkrieg.

**Was bringt die 3D-Grafik?**  
Wenig: Verdeckte Einheiten sind leichter zu entdecken, die unflexible Kamera nervt manchmal.

**Ich habe den Vorgänger, brauche ich Blitzkrieg 2?**  
Wenn Sie Blitzkrieg mochten, nicht unbedingt – der zweite Teil ist vielleicht zu einfach. Wenn Ihnen Blitzkrieg zu sperrig war – greifen Sie jetzt zu!

### FACTS

- > 3 Kampagnen
- > 68 Missionen
- > 10 Multiplayer-Karten
- > 60 Infanterie-Typen
- > 250 Fahr- und Flugzeugtypen

### VERGLEICH

Blitzkrieg (68)



Besser als...

Schlechter als...



Panzers Phase 2 (85)

### Nicht nah genug dran

Deutlichste Neuerung: **Blitzkrieg 2** ist komplett in 3D. Dabei hat es Entwickler Nival geschafft, den Modellbau-Look des ersten Teils zu erhalten. Russische Dörfchen und pazifische Strände wirken sehr idyl-





Der Kampf um die Fabrik ist die fünfte Schlacht und damit der Höhepunkt des ersten Russland-Kapitels. Vorher haben wir schon ein Dorf geräumt und Panzer gesprengt.

das bringt Dynamik ins sonst gleichförmige Zielerfüllen.

### Übungsplatz Schlachtfeld

**Blitzkrieg 2** fährt mit über 300 Einheitentypen nahezu das komplette Weltkriegsarsenal auf. Eine eingebaute Enzyklopädie erklärt sämtliche Vehikel, wichtige Details wie Kampfwerte im Spiel bleibt sie jedoch

schuldig. Bauen und rekrutieren dürfen Sie während einer Mission nicht, wohl aber Verstärkung anfordern – welche Truppentypen und wie oft, hängt von der gewählten Karte ab. Sämtliche Einheiten sammeln in den Schlachten Erfahrung. Die kommt allerdings nicht einzelnen Panzern zugute, sondern dem Kommandanten

der Waffengattung. Wenn Sie zum Beispiel besonders oft Infanteristen als Verstärkung ordern und einsetzen, lernt deren Anführer dazu und steigt in vier

Stufen auf. Dadurch beherrschen die Männer Tricks wie gebündelte Granaten oder können Schützengräben ziehen, um sich darin zu verschanzen.



Amerikanische Truppen fallen japanischen Panzerabwehrgeschützen in die Flanke.

### TECHNIK-CHECK

#### TUNING-TIPPS

- Laut Hersteller läuft Blitzkrieg 2 zwar auf shader-losen Karten. In unserem Test verweigerten solche Boards (etwa Geforce 2) aber die Zusammenarbeit.
- Mit dem Herabsetzen der »Bildqualität« gewinnen sie ein paar Frames, allerdings verschwachen dann kleine Objekte stark.

- Stellen sie die »Texturqualität« ruhig auf »Hoch«. Das sieht bedeutend besser aus, kostet aber kaum Leistung.

#### CHECKLISTE

- 2,0 GByte Speicherplatz
- min. 256 MByte RAM
- DirectX-7-Karte
- DirectX 9.0c

FC

### PERFORMANCE-TABELLE

### MAXIMALE DETAILS

RAM	Prozessor	Pixel	Geforce 2 / 4 MX	Radeon 9000	Geforce 4 Ti	Rad. 9500 / 9600 / 6000	Geforce FX 5800 / 5900	Radeon 9700 / 9800	Geforce 6600 / G1	Radeon X800 / X650	Geforce 6800
256 MBYTE	1,2 GHz	800x600 <sup>1)</sup> 1024x768	<input type="checkbox"/>								
	1,6 GHz	1024x768 1280x960	<input type="checkbox"/>								
	2,0 GHz	1280x960 1600x1200	<input type="checkbox"/>								
512 MBYTE	1,2 GHz	800x600 1024x768	<input type="checkbox"/>								
	1,6 GHz	1024x768 1280x960	<input type="checkbox"/>								
	2,0 GHz	1280x960 1600x1200	<input type="checkbox"/>								

1) minimale Details

nicht möglich     stark ruckelnd     mäßig ruckelnd, spielbar     perfekt spielbar

WELTKRIEGS-STRATEGIE = CDV

Nur wenige Publisher haben sich so auf ein Genre und Szenario eingeschossen wie die Karlsruher. Der Feldzug begann im Jahr 2000 mit Sudden Strike und brachte neben Perlen wie Panzers auch Gurken wie Warcommander sowie eine Unzahl von Addons hervor. Viele Titel stammen von osteuropäischen Teams, aus den USA kaufte CDV den Rundenhammer Combat Mission ein. Hier das Schlachtenverzeichnis der Firma – ohne Anspruch auf Vollständigkeit.

Titel	Jahr	Wertung
Sudden Strike	2000	88
Sudden Strike Forever	2001	85
Combat Mission	2001	72
Warcommander	2002	49
Combat Mission 2	2002	73
Sudden Strike 2	2002	83
Blitzkrieg	2003	71
Blitzkrieg: Burning Horizon	2004	68
Combat Mission 3	2004	64
Panzers Phase 1	2004	89
Blitzkrieg Rolling Thunder	2005	68
Blitzkrieg Green Devils	2005	61
Hidden Stroke 2	2005	66
1944 Winterschlacht i.d. Ardennen	2005	62
Blitzkrieg Anthology	2005	68
Panzers Phase 2	2005	85



Die von außerhalb der Karte zu Hilfe gerufenen russischen Bomber räuchern spektakulär deutsche Stellungen aus.

Fachwissen bleibt erhalten (zumal der Chef selbst nicht auf dem Schlachtfeld auftaucht). Außerdem motiviert die Jagd nach Upgrades ungemein. Nachteil: Wer eine Truppengattung wie die Jagdflieger ständig vernachlässigt, schaut vielleicht in einer Mission mit starken feindlichen Bombern in die Röhre. Die ist zwar dann immer noch zu schaffen, aber eben wesentlich schwerer.

Probier's noch mal

Die ersten Missionen fallen auf dem mittleren der drei Schwierigkeitsgrade viel zu leicht. Nur wer überhaupt nicht aufpasst, verliert die Karte. Später jedoch wird es ganz schön knackig, weil die Missionsbeschreibungen ungenau bleiben und die Sichtweiten der Einheiten gering sind. Dann hilft nur das gute alte »Probier's noch mal«-Prinzip: Wer im ersten Anlauf

von der feindlichen Artillerie gerupft wurde, muss sich beim zweiten Versuch eben etwas anderes überlegen.

Wenigstens ist beim neuerlichen Anlauf alles gleich. Denn statt einer innovativen KI steuert General Skript die Feindeshorden. Das macht die Kämpfe zwar beherrschbar, aber oft zu vorhersehbar. Ohnehin ist es mit der künstlichen Intelligenz in Blitzkrieg 2 nicht allzu weit her. Hin und wieder ignorieren Panzer den Gegner oder finden den Weg über Brücken nicht.

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Ich weiß nicht genau, warum der Kollege so begeistert ist. Blitzkrieg 2 ist wie der Vorgänger ein leidlich hübsches Strategiespiel, das unter seinen sterbenslangweiligen Missionen leidet. Alle Karten sind gleich groß und viereckig. Die Ziele lauten stets: Nimm Punkt X ein und rücke dann weiter vor. Schön und gut: Das neue Kommandosystem verlangt etwas vorausschauende Planung. Spannender werden die Gefechte selbst dadurch aber nicht. Nö, wenn schon Zweiter Weltkrieg, dann doch lieber das erheblich abwechslungsreichere Panzers – egal, ob Phase 1 oder 2.



»Mauer Aufguss«



Die Kommandanten erfolgreicher Waffengattungen erhalten Erfahrungspunkte und damit Fertigkeiten.

Vorteil dieses Systems: Da die Upgrades an den Offizier gekoppelt sind, ist es nicht so tragisch, wenn Soldaten fallen – das

MARKUS SCHWERDTL

markus@gamestar.de

Nörgel-Mick hat schon recht: Viele Nervtöter des Vorgängers hat Nival einfach drin gelassen, Blitzkrieg 2 fällt deshalb in Sachen Missionsdesign und Story weit hinter Panzers Phase 2 zurück. Auch die Bedienung klappt nicht immer astrein, und die hirnlöse Skript-KI ist heutzutage eine Frechheit. Das Ganze wirkt wie ein nur grafisch aufgebohrtes Original-Blitzkrieg.

Trotzdem habe ich den Russland-Feldzug begeistert auf einen Rutsch durchgespielt. Das Konzept der frei wählbaren Missionen ist zwar nur Augenwischerei (absolvieren muss man ohnehin fast alle), motiviert aber ungemain: Nur noch ein Auftrag, dann fällt Sewastopol! Die aus dem Vorgänger bekannten Verstärkungen gewinnen durch die Kommandanten enorm. Ich bin richtig stolz auf den Panzerfahrer Vassily Volkov, wenn er zum Starshiy Leytenant aufsteigt und seine Tanks fortan Schnellfeuer beherrschen. Die bunte Modellbahn-Optik gehört irgendwie zu diesem Genre und stört mich nicht, obwohl die Städte – bis auf im Wind flatternde Wäscheleinen – sehr leblos wirken. Für Teil 3 (und der kommt bestimmt) muss Nival aber unbedingt die Mängelliste abarbeiten.



»Etwas müder Blitzkrieger«

**BLITZKRIEG 2 ECHTZEIT-STRATEGIESPIEL**

PUBLISHER: CDV / Nival | RELEASE (D): 28. 9. 2005  
 SPRACHE: Deutsch | CA. PREIS: 40 Euro  
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 76 S. Handbuch | USK: ab 16 Jahre

**GEEIGNET FÜR**

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFIL

VERGLEICHBAR MIT: Panzers Phase 2 (85, GS 09/05) Schicke Weltkriegsschlachten, tolle Missionen. Soldiers (84, GS 08/04) Taktisches Einzelkämpfer-Epos mit viel Action.

**TECHNISCHE ANGABEN**

3D-GRAFIKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM	
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,6 GHz Intel	2,4 GHz Intel	3,0 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1400+ AMD	XP 2200+ AMD	XP 2800+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	512 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	2,4 GB Festpl.	2,4 GB Festpl.	2,4 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			

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

**MULTIPLAYER GUT**

FAZIT: Bis zu acht Spieler in LAN und Internet, kaum Einstellungsmöglichkeiten.  
 MODI: Deathmatch

- CD/DVD: Video-Special
- TIPPS-TEIL: Kurztipps
- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
- QUICKLINK J24

**BEWERTUNG**

GRAFIK	+ viele Details + Animationen - manchmal etwas fitzelig	8 / 10
SOUND	+ passender Soundtrack... - ...der auf Dauer nervt	8 / 10
BALANCE	+ nettes Tutorial + meist fair - Versuch-Fehl Schlag-Prinzip	7 / 10
ATMOSPHERE	+ intensives Schlachtfeld-Gefühl + Tages- und Jahreszeiten	8 / 10
BEDIENUNG	- Kamera zu nah - Infanterie schwer zu positionieren	6 / 10
UMFANG	+ drei große Kampagnen	10 / 10
MISSIONSDSIGN	+ geben Kriegsverlauf wieder - zu linear - keine Nebenquests	6 / 10
KI	- reagiert manchmal nicht - Skriptangriffe	4 / 10
EINHEITEN	+ Fahrzeugpool + Erfahrungssystem + Spezialfähigkeiten	10 / 10
KAMPAGNE	+ realistischer Verlauf + motivierende Bonusmissionen	9 / 10

**PREIS/LEISTUNG SEHR GUT**

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten | SOLO-SPASS 50 Stunden | MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden

FAZIT: WELTKRIEGSSTRATEGIE WIE GEHABT, SOLIDE AUSGEFÜHRT.



## BATTLE MAGES SIGN OF DARK.

Mäßiges Addon zum Strategie-Rollenspiel-Mix.



Ein Stärke-Zauber unterstützt unsere Miliz im Kampf.

**A**ls Magier Zauber durch die Gegend und Soldaten in die Schlacht werfen – am Spielprinzip hat sich auch im Addon zu **Battle Mages** (GS 06/2004: 71) nichts geändert. In vier Kampagnen sammeln Sie und Ihre Truppen durch Kämpfe Erfahrung und steigern Fertigkeiten. Die Grafik ist so pixelig wie im Hauptspiel (das Sie für **Sign**

**of Darkness** nicht brauchen), die KI noch dümmere. **MR**

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/196](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/196)

### BATTLE MAGES: SIGN OF D.

GENRE	Echtzeit-Strategie
PUBLISHER	Frogster Interactive
CA. PREIS	28 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschr.
MINIMUM	1,0 GHz 256 MB RAM 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND



## METALHEART

Eine tote Endzeit-Welt? Hier leben massig Bugs!



Ein Kampf gegen imperiale Wachen im Forschungslabor.

**N**ach einer Bruchlandung auf dem Planeten Proton versuchen Lanthan und Cheri wieder wegzukommen. Das Taktikspiel (mit Rollenspiel-Elementen) **Metalheart** führt Sie in eine postnukleare Welt und offenbart Schwächen bei KI und Balancing. Neben der tristen Optik stören grobe Bugs das Vergnügen. Wenn Sie das Spiel

trotz Warnung kaufen, sollten Sie zumindest patchen. **MR**

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/168](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/168)

### METALHEART

GENRE	Taktikspiel
PUBLISHER	Akella
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschr.
MINIMUM	800 MHz 256 MB RAM 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	BEFRIEDIGEND



► DVD:  
Test-Check



Weströmer (rot) schlagen sich mit Rebellen (grün).



Alemannen erobern erst Mitteleuropa, dann Rom.

Die neuen Nachtschlachten dürfen Sie nur anordnen, wenn Ihr General das entsprechende Talent besitzt.

Rom in Not

# ROME BARBARIAN INVASION



Rom wurde zwar nicht an einem Tag erbaut, im Addon können Sie die Ewige Stadt aber an einem Tag niederreißen – als brandschatzender Barbar. Oder Sie verteidigen das Römerrreich gegen die heranstürmenden Horden. Egal, wie Sie sich entscheiden: Der Spielspaß gewinnt!

**S**tehen Engländer auf ungewaschene Männer? Das würde zumindest erklären, warum Creative Assembly, die Entwickler der **Total War**-Serie, schon zum dritten Mal eine Barbareninvasion per Addon verarbeiten: Nach **Mongol Invasion** für **Shogun** und **Viking Invasion** für **Medieval** heißt die Erweiterung zu **Rome** folgerichtig **Barbarian Invasion**. Darin zerfällt das römische Reich in einen östli-

chen und einen westlichen Block; zugleich strömen Barbaren nach Europa. Als Retter Roms müssen Sie die Angreifer abwehren. Alternativ fegen Sie als Barbarenfürst die Latiner hinweg.

### Horde ohne Mission

**Barbarian Invasion** beginnt im Jahr 363 nach Christus, in dem Sie eines von zehn Völkern übernehmen: Neben Ost- und Westrom sind nomadische Hunnen

und Vandalen sowie Franken, Alemannen, Sarmaten, Goten, Sachsen und Sassaniden mit von der Partie. Motivierende Senatsmissionen wie in **Rome** gibt's allerdings nicht mehr. Das ist historisch logisch, schließlich lösten die ersten römischen Kaiser den Senat auf. Aber es könnte Ihnen ja auch ein barbarischer Kriegs- oder Ältestenrat die Aufgaben erteilen – hier verschenkt das Addon Potenzial.

Am interessantesten spielen sich die Nomaden: Hunnen und Vandalen starten nicht in einem Dorf, sondern als Reiterhorde. Mit der fallen Sie in Europa ein und suchen nach einer neuen Heimat. Wenn Sie die erobert haben, löst sich die Horde auf; die Krieger werden zu Bauern. Dann müssen Sie neue Streiter rekrutieren, bevor Sie die Ziele der Kampagne (Rom, Konstantinopel) angreifen können.

### DIE HORDEN KÖNNEN RUHIG KOMMEN, WEIL...



...die Nomaden Dynamik bringen. Die anderen Parteien dürfen nicht herumsitzen, sondern müssen den Ansturm abwehren – oder ausweichen.



...sich jedes Volk anders spielt. Selbst Alemannen und Franken haben unterschiedliche Ziele und Truppen, obwohl beide in Mitteleuropa starten.



...die Römer am barbarischen Ansturm und der Rebellion im eigenen Reich zu knabbern haben. Profis freuen sich über die Herausforderung.



Nomaden wie die Hunnen starten als Reiterhorde und müssen sich erst eine neue Heimat erobern. Dort löst sich die mächtige Horde dann auf.

Zudem fordern die Reiterhorden Umdenken in den Schlachten. Zwar kann die Kavallerie Feinden in die Flanke fallen, dafür bieten die Nomaden aber nur wenige Fußsoldaten und Kriegsmaschinen auf. Feldschlachten gewinnen Sie so locker, der Sturm auf befestigte Städte wird aber zur Herausforderung.

**Probleme haben sie alle!**

Franken, Sachsen, Alemannen, Sarmaten und Goten haben da andere Sorgen. Denn die Völker sind von Gefahren umringt: Aus dem Osten drohen Nomaden, im Westen lauern Römer; zudem streiten die Stämme untereinander. Um dem Sturm aus dem Osten auszuweichen, müssen sie jedoch zwangsläufig in Westrom einfallen. Viele Völker werden daher zur Horde, wenn sie ihre Heimat verlieren – so können sie sofort ein neues Dorf erobern.

Jede Partei hat eigene Einheiten und Ziele: Die Alemannen stellen starke Armeen aus Infanterie, Reiterei sowie Fernkämpfen auf und überrennen weströmische Grenzstädte. Goten führen starke Kavallerie ins Feld, lie-

gen allerdings schon sehr früh mit Hunnen und Vandalen im Clinch. Die Sassaniden setzen Panzerreiter und Kriegselefanten ein. Die brauchen sie auch dringend, um das starke oströmische Reich zu besiegen.

**Ungleiche Alliierte**

Die früheren Brüder Ost- und Westrom könnten unterschiedlicher nicht sein. Das westliche Reich versinkt zu Beginn in Aufständen und Schulden, zudem greifen von allen Seiten Barbaren an – da haben selbst Rom-Kenner Mühe, Ordnung zu schaffen. Rebellenstädte können sich gar zu einer eigenen Fraktion zusammenschließen, die Krieg gegen das Mutterreich führt. Römische Generäle haben daher neuerdings einen Loyalitätswert. Wenn der niedrig ist, laufen sie zu den Rebellen über.

Ostrom hingegen ist politisch stabil, nur vereinzelt gibt's Aufstände. Außerdem profitieren die Oströmer von einer Neuerung: den Religionen. In **Barbarian Invasion** streiten sich Christentum, Heidentum und Zoroastrismus. Den Glauben von Stadtbewoh-



Die Kriegselefanten ① der Sassaniden trampeln oströmische Reiter nieder. Christliche Priester ② erhöhen die Moral der Römer durch Gesang.

nen beeinflussen Sie durch religiöse Statthalter sowie den Bau von Tempeln. Glaubenskonflikte führen oft zu Unruhen, die sich auf umliegende Provinzen auswirken. Ostrom ist weitgehend christlich und muss sich selten um religiöse Konflikte kümmern. Christen heuern zudem Priester an, deren Gesang in der Schlacht nahe Verbündete stärkt.

**Schwimmen bei Nacht**

Neu in **Barbarian Invasion** sind die Nachtschlachten: Generäle mit dem entsprechenden Talent können den nächtlichen Angriff befehlen, damit ihre Mannen

einen Moralbonus bekommen. Feindliche Truppen hingegen büßen Moral ein, falls ihr Anführer nachts ungern kämpft. Apropos Truppen: Viele der neuen Einheiten haben Spezialfähigkeiten. Frankenkrieger etwa bilden einen Schildwall gegen Infanterie. Zudem dürfen die meisten Fußsoldaten nun schwimmen. Gefechte um Brücken spielen sich so dynamischer – denn der Feind kann einfach durch den Fluss paddeln. **Barbarian Invasion** erbt allerdings KI-Aussetzer: Feinde lassen sich manchmal ohne Reaktion niederschießen. **GR**

➤ [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: **J142**

**ROME: BARBARIAN INVASION** STRATEGIESPIEL-ADDON

PUBLISHER	Sega / Creative Assembly	RELEASE (D)	30.9.2005
SPRACHE	Deutsch in Vorbereitung	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 CD, 29 Seiten Handbuch	USK	ab 12 Jahre

**GEEIGNET FÜR**

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

**VERGLEICHBAR MIT** Rome (89, GS 1/04) Dank Senatsmissionen noch motivierender. Knights of Honor (81, GS 11/04) Komplexe Mittelalter-Strategie.

**TECHNISCHE ANGABEN**

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM	
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,2 GHz Intel	1,8 GHz Intel	2,4 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	1,2 GHz AMD	XP 1800+ AMD	XP 2200+ AMD
Geforce 4 TI	Geforce 6600/GT	512 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	3,2 Festpl.	3,2 GB Festpl.	3,2 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			

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

**MULTIPLAYER GUT**

**FAZIT** Spannende Gefechte, auf Dauer aber nicht motivierend genug.

**MODI** Taktikschlachten für bis zu acht Spieler via LAN oder Gamespy.

DVD: Test-Check

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK **J141**

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Ein wahrer Römer trägt Sandalen, doch das hilft nix gegen Vandalen! Es macht einen Heidenspaß, die Latiner zu plätten, weil ich als Barbar stets aggressiv vorstoßen muss und sich jedes Volk trotzdem anders spielt. Als Römer wiederum ringe ich gegen Rebellen und Invasoren zugleich – das fordert selbst erfahrene Kaiser und macht ebenfalls einen Heidenspaß. Apropos Heiden: Die Religionen bringen noch mehr strategische Tiefe ins ohnehin schon ausgefüllte Rome. Barbarian Invasion wäre also ein rundum gelungenes Addon, wenn's die Senatsmissionen noch gäbe. So fehlt mir jedoch zu Beginn einer Partie etwas die Orientierung, zudem geht ein Quäntchen Motivation flöten. Erfahrene Strategen greifen trotzdem zu, denn das großartige Spielprinzip macht nach wie vor süchtig.

»Romani ite domum – endgültig!«



**BEWERTUNG**

GRAFIK	+ schöne Schlachten + Hauptkarte - Größenverhältnisse	8 / 10
SOUND	+ erstklassiger 6.1-Sound + Musik + Generalsreden	10 / 10
BALANCE	+ Einheiten + Ratgeber - selbst auf 'leicht' teils knifflig	8 / 10
ATMOSPHERE	+ lebendige, große Spielwelt - Schlachtfelder etwas steril	9 / 10
BEDIENUNG	+ übersichtliche Menüs - umständliche Schlacht-Kamera	7 / 10
UMFANG	+ so groß wie das Hauptprogramm + viele neue Einheiten	10 / 10
STARTPOSITIONEN	+ je nach Partei andere Herausforderung - keine Missionen	8 / 10
KI	+ schlau bei Diplomatie und Schlachten - seltene Aussetzer	8 / 10
EINHEITEN	+ gut ausbalanciert - viele Truppen mit Spezialfähigkeiten	10 / 10
KAMPAGNE	+ motivierender Mix aus Reichsverwaltung und Gefechten	10 / 10

**PREIS/LEISTUNG SEHR GUT**

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

**FAZIT: ERSTKLASSIGES ADDON ZUM STRATEGIEHEIT.**



Ist es ernst, Herr Doktor?

# EMERGENCY ROOM

Unterbezahlt und überarbeitet – als junger Arzt im Praktikum hat man auch im Spiel zur Weißkittel-Serie viel zu tun und nix zu lachen.



**E**rster Tag als GameStar-Redakteur: Ein Komma falsch gesetzt, Chef tobt. Erster Tag als Arzt: Skalpell falsch gesetzt, Patient tot! Sie merken schon, im Strategiespiel **Emergency Room** geht's ernst zu. Als Jungspund kommen Sie frisch von der Uni ins

Cook County General Hospital – und erst mal fünf Minuten zu spät. Das nervt die Kollegen, mit denen Sie sich eigentlich möglichst gut stellen sollten.

- INFO**
- > 6 Fachgebiete
  - > 22 Patienten-Boni
  - > 16 Spezial-Fertigkeiten
  - > 100 Kollegen und Patienten

Denn nur mit funktionierenden Team-Beziehungen haben Sie gegen den ständigen Strom an Verletzten eine Chance.

### Knochenbruch +3

Ihr Job in der Notaufnahme: Taxieren und behandeln Sie die Patienten im Warteraum. Erstes geschieht automatisch, sobald Sie einen Neuzugang anklicken. Ein Wert und ein Symbol geben an, wie schwer und welcher Art (Chirurgie, Kardiologie, Toxikologie etc.) sein Problem ist. Für jedes der sechs Krankheitsfelder hat Ihr Arzt einen Level. Einen Bruch der Stufe 3 kann er als 3er-Orthopäde behandeln, bei einer Level-6-Fraktur lassen Sie lieber den Chefarzt ran. Haben Sie einem Patienten ein Bett zugewiesen und eine Schwester rekrutiert, folgt die Behandlung. Die läuft ohne Eingriffsmöglichkeit abhängig von den Charakterwerten gut oder eben nicht – frustrierend! Ist der Patient geheilt, gibt's manchmal eine Belohnung wie Energie-Schokoriegel, in jedem Fall aber Erfahrung im entsprechenden Fachgebiet.



Unser Anfänger-Chirurg versucht sich an einem Level-3-Patienten.



Erfahrungspunkte aus erfolgreichen Behandlungen verteilen Sie auf sechs medizinische Fachgebiete.

**MARKUS SCHWERDTEL** markus@gamestar.de

Das ich das noch erleben darf: endlich eine Fernseh-Versoftung, bei der man nicht sofort den Spiele-Sanitärer braucht. Obwohl ich mit der Serie wenig anfangen kann, habe ich mich sofort in den stressigen Assistenzarzt-Alltag gestürzt. Zeitdruck, Kollegenspott, Versagensangst – alles wie in echt. Zum vollständigen Eintauchen fehlt allerdings eine kräftige Prise medizinischer Fachjargon und anspruchsvollere Behandlungen – die sind momentan nur bessere Glücksspiele. Wie wäre es zum Beispiel mit Mini-Reaktionstests à la Fahrenheit? Egal, das können die Entwickler ja in den zweiten Teil stecken. Dann hoffentlich zusammen mit etlichen zusätzlichen Levels und Aufgaben, denn in einer knappen Woche habe ich das General Hospital komplett kuriert.



»Tut gar nicht weh!«

### Wie lange hab' ich noch?

**Emergency Room** erinnert nicht nur optisch an **Die Sims 2**. Wie im Maxis-Spiel hat Ihr Jungarzt zu jedem Kollegen ein besonderes Verhältnis. Wichtig, denn wohl gesonnene Schwestern helfen effektiver und einem Arzt-Kumpel können Sie bei Überlastung Ihre Patienten unterjubeln. Apropos: Ruhepausen gönnt Ihnen das Programm schon in der ersten der sechs Episoden kaum. Sie behandeln stets mehrere Patienten und sollen sich nebenbei um Beziehungen sowie die Bedürfnisse des Arztes kümmern.

Obendrein gibt's vom Chef immer wieder Aufträge, etwa einen besonderen Patienten schnell zu behandeln oder bei einem Meeting zu erscheinen –

stressig! Allerdings ist das Herzklopfen schnell vorbei, für eine Episode brauchen Sie kaum mehr als drei Stunden.

INFO: [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: J89

**EMERGENCY ROOM STRATEGIESPIEL**

PUBLISHER: Mindscape / Legacy      RELEASE (D): 7.10.2005  
 SPRACHE: Deutsch      CA. PREIS: ca. 30 Euro  
 AUSSTATTUNG: Mini-Box, 1 CD, 34 S. Handbuch      USK: ohne Beschr.

**GEWERTET FÜR**

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

VERGLEICHBAR MIT: Die Sims 2 (89, GS 10/04) Gespräche, Beziehungen, Liebschaften – ein Klassiker.  
 Playboy – The Mansion (54, GS 04/05) Müde Bunny-Umsetzung um Hugh Hefner.

**TECHNISCHE ANGABEN**

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	2,0 GHz Intel	2,4 GHz Intel	3,0 GHz Intel
Radeon 9000	XP 1800+ AMD	XP 2200+ AMD	XP 2800+ AMD
Geforce 4 Ti	512 MB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	800 MB Festpl.	800 MB Festpl.	800 MB Festpl.
Radeon X600			
Geforce 6800			

LAUTSPRECHER: Stereo      2 vorne, 2 hinten      5.1      6.1

**BEWERTUNG**

GRAFIK	+ Sims-Stil    - magere Animationen    - hardware-hungrig	7 / 10
SOUND	+ Synchro    + Krankenhaus-Samples    - sonst belanglos	7 / 10
BALANCE	+ ausführliches Tutorial    - von Anfang an zu schwer	6 / 10
ATMOSPHERE	+ authentischer Notaufnahmen-Stress    - medizinisch leicht	8 / 10
BEDIENUNG	+ intelligente Menüs    - Wegfindung	7 / 10
UMFANG	+ Kollegenkreis    + viele Aufgaben    - nur ein Krankenhaus	6 / 10
MISSIONSDSIGN	+ realistischer Zeitdruck    - wenig Abwechslung	5 / 10
KI	+ Figuren reagieren lebensecht    + Kollegen eilen zu Hilfe	8 / 10
EINHEITEN	+ massig Fertigkeiten und Boni    - kein medizinisches Gerät	8 / 10
KAMPAGNE	+ nette Jungarzt-Story...    - ...voller Klischees	7 / 10

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK J88

**PREIS/LEISTUNG GUT**

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

FAZIT: AN DIE FERNSEHSERIE ANGELEHNTE ARZTE-SIMS.

**69** SPIELSPASS

## LEGENDE



Da fehlen keine Texturen. Das ist Schnee.

**M**it **Legende** nervt ein weiteres Billig-Echtzeit-Strategiespiel. Bemerkenswert vor allem: grottenschlechte Grafik, fehlende Animationen und tschechische Sprachausgabe. In vier Kampagnen – entsprechend den vier spielbaren Völkern Barbaren, Zwerge, Elfen und Menschen – folgen Sie der halbwegs passablen Story. **MR**

### LEGENDE

GENRE	Echtzeit-Strategiespiel
PUBLISHER	tewi publishing
CA. PREIS	10 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	500 Mhz, 64 MB
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT



## ELEKTROMEISTER LAMPE



Per Mausclick schließen wir Lücken im Stromnetz.

**Ö** koterroristen? Kaputte Sicherung? Plötzlich ist der Strom weg. Und Sie müssen's im Denkspiel **Elektromeister Lampe** richten. Damit die Energie wieder fließt, drehen Sie per Mausclick in öden 2D-Landschaften Leitungsabschnitte. Springt der Funke über? Nein, wegen verkorkster Steuerung und fehlender Abwechslung. **DM**

### ELEKTROMEISTER LAMPE

GENRE	Denkspiel
PUBLISHER	Topos Marketing
CA. PREIS	10 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	400 Mhz, 64 MB
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT



## DEEP SEA TYCOON 2



Der Wal ist das größte der verfügbaren Tiere.

**S**tellen Sie sich ein Aquarium mit fünf Fischen und ein paar Gegenständen vor. Und jetzt müssen Sie dieses Aquarium 30 Missionen lang immer und immer wieder neu aufbauen und bevölkern. Klingt langweilig? Willkommen zu **Deep Sea Tycoon 2!** Diese Gurke taugt allenfalls als Mausübung für Kleinkinder. **MR**

### DEEP SEA TYCOON 2

GENRE	Aufbauspiel
PUBLISHER	GMX Media / Pixel to Pixel
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	800 MHz, 64 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT



DVD:  
Test-Check