



Gunnar Lott
gunnar@gamestar.de

ADDONS UND GIGANTEN

DER MONAT DER ADDONS. Drei Addons stehen diesmal zum Test, nur eines schafft es, die Wertung des Hauptprogramms zu übertreffen: Publisher THQ und Entwickler Relic haben bei **Dawn of War: Winter Assault** vorbildliche Arbeit geleistet – und bieten den Fans ihres Spiels einen frischen Ausflug in die Warhammer-Welt, der sein Geld wert ist. **Die Sims 2: Nightlife** hält routiniert den hohen Standard von **Die Sims 2**; das **Siedler 5**-Addon **Legenden** jedoch bleibt hinter den Erwartungen zurück. Zu wenig Neues, zu hoher Preis – trotz solider bis sehr guter Missionskosten ist das eine kleine Enttäuschung, was Ubisoft und Blue Byte uns da aufzischen.

GIGANTEN NAHEN. Auf der Games Convention sahen wir nochmals hautnah die drei kommenden Giganten der Strategie: **Age of Empires 3** (siehe Preview-Teil) war ebenso spielbar wie **Rise & Fall** und **Rise of Legends**. **Schlacht um Mittelamerika 2** (haben wir letzte Ausgabe ausführlich vorgestellt) wurde leider nur als Trailer gezeigt. Generell muss uns derzeit um die Zukunft unseres Lieblingsgenres nicht bange sein – für Freunde von fast jeden Szenarios ist bis Jahresende etwas in der Pipeline.

INHALT

TESTS

Dawn of War: Winter Assault	90
7 Sins	93
Trivocum	94
Die Siedler 5: Legenden	96
The Sims 2: Nightlife	97

GAMESTAR-STRATEGIE-CHARTS 10/2005

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%)	93	8	10	10	10	9	10	10	8	10	8	08/03: Addon
2	C&C Generäle	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	EA Pacific	10/03 (89%)	90	8	9	10	10	10	9	7	9	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	
4	Siedler 5	Aufbauspiel	Ubisoft	Blue Byte	01/05	89	10	7	9	10	8	10	9	9	9	8	
5	Die Sims 2	Aufbauspiel	Electronic Arts	Maxis	10/04	89	7	10	8	8	8	10	9	9	10	10	
6	Age of Mythology	Echtzeit-Strategie	Microsoft	Ensemble	11/02 (92%)	87	6	6	10	8	10	10	10	8	10	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	Version 1.1
8	Schlacht um Mittelamerika	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	EA Pacific	01/05	86	9	10	9	8	8	10	7	7	9	9	
9	Rise of Nations	Echtzeit-Strategie	Microsoft	Big Huge Games	08/02 (89%)	86	6	7	9	7	10	9	8	10	10	10	07/04: Addon
10	Panzers Phase 2	Echtzeit-Strategie	CDV	Stormregion	09/05 (85%)	85	9	9	8	8	9	9	10	7	10	6	
11	Dawn of War	Echtzeit-Strategie	THQ	Relic	11/04 (83)	85	8	9	8	9	10	8	9	6	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	
13	Spellforce	Echtzeit-Strategie	Jowood	Phenomic	01/04 (86%)	84	8	7	6	9	9	10	9	6	10	10	
14	Soldiers	Echtzeit-Taktik	Codemasters	Best Way	08/04 (84%)	84	8	7	8	9	9	8	10	9	8	8	
15	Rollercoaster Tycoon 3	Aufbauspiel	Atari	Frontier	08/05	83	10	9	8	9	7	9	7	8	9	7	08/05: Addon
16	Port Royale 2	Strategiespiel	Take 2	Ascaron	06/04 (86%)	83	6	7	10	9	10	8	6	8	10	9	
17	Civilization 3	Strategiespiel	Atari	Firaxis	01/02 (91%)	82	3	6	10	5	8	10	10	10	10	10	
18	Ground Control 2	Echtzeit-Strategie	Vivendi	Massive	07/04 (80%)	82	8	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	Empires: Die Neuzeit	Echtzeit-Strategie	Activision	Stainless Steel	11/03 (86%)	81	5	6	8	7	9	10	10	9	10	7	
23	Full Spectrum Warrior	Echtzeit-Taktik	THQ	Pandemic	11/04	81	8	9	8	9	8	8	7	7	8	9	
24	Heroes of M&M 4	Strategiespiel	Ubisoft	3DO	06/02 (86%)	81	5	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.



Während unsere Infanterie im Vordergrund den Fahnenpunkt erobert, halten ein Sentinel (links) und ein Höllenhund-Panzer (rechts) die anstürmenden Chaos Marines auf Distanz. (1600x1200)

Der Winter wird heiß!

DAWN OF WAR WINTER ASSAULT



Die Space Marines gehen in den Ruhestand, jetzt kommen die anderen Völker dran – in zwei knackfrischen Kampagnen. Dazu gibt's spannendere Missionen, eine neue Rasse und noch mehr Action.

FACTS

- > 5 Völker
- > 2 Kampagnen
- > 12 Missionen
- > insgesamt 60 Skirmish-Karten



Was man bei einem Echtzeit-Strategiespiel nicht alles falsch machen kann: eine spannende Lizenz gekauft, aber nicht das ganze **Warhammer**-Universum ausgenutzt. Vier Völker eingebaut, aber nur eins für die Kampagne verwendet. Klar, dass die Fans Sturm gelaufen sind und das eigentlich großartige **Dawn of War** kritisiert haben. Klar auch, dass Relic die Schelte nicht auf sich sitzen lässt und

mit **Winter Assault** alles besser machen will. Ob das Vorhaben gelungen ist? Aber hallo, und zwar in allen Punkten!

Die fantastischen Fünf

Größte Neuerung in **Winter Assault**: Statt wie in **Dawn of War** die Kampagne nur mit den Space Marines zu bestreiten, warten im Addon die vier anderen Völker auf ihren Einsatz in zwölf grandios inszenierten Missionen. Vier andere Völker? Ja, denn neben den Orks und Eldar sowie den Chaos- und Space Marines gibt's

nun die Imperiale Armee als weitere Rasse – dazu später mehr.

Während der Aufträge, die wie im Hauptprogramm bis zu zwei Stunden dauern, wechseln

WAS IST NEU?

- > Imperiale Armee als fünftes Volk mit zehn Gebäuden und 16 Einheitentypen
- > vereiste Landschaften inklusive Schneefall
- > zwei Kampagnen, in denen Sie die Orks, Chaos Marines, Eldar und Imperiale Armee befehlen
- > Wechsel zwischen den Völkern in den Missionen
- > je eine neue Einheit für die Orks und Eldar sowie die Chaos- und Space Marines
- > 24 neue Skirmish-Karten für zwei bis acht Spieler



Gegen den Baneblade der Imperialen Armee wirken selbst die Orks mickrig. Mit seinen elf Geschützen kann der Mega-Panzer in mehrere Richtungen gleichzeitig ballern. (1600x1200)

Sie immer wieder das Volk. Mit den Eldar etwa verteidigen Sie die Basis gegen anstürmende Orks. Wenn fest steht, dass die Position nicht zu halten ist, müssen Sie per Teleport das ganze Lager an einen anderen Platz verlegen. Dort wartet bereits die verbündete Imperiale Armee, mit der Sie schließlich unter Zeitdruck die nun KI-gesteuerten Eldar verteidigen – spannend!

Alle Missionen sind in mehrere Quests geteilt: Mit unserem Orkboss müssen wir beispielsweise vier desertierte Ork-Clans für unsere Pläne gewinnen. Zu

diesem Zweck zerstören wir in jedem Lager ein großes Banner – prompt kämpfen die Grünlinge für uns. Das Problem: Der letzte Clan besitzt zwei mächtige Squiggofanten, die mit unserer kleinen Armee nicht zu bezwingen sind. Allerdings hat der Feind auch einen Squiggofanten-Trainer in Gewahrsam. Befreien wir den, kämpfen die Riesen-Nashörner auf unserer Seite.

Verteidigung ist der beste Angriff

Zurück zur Imperialen Armee, einer eher defensiven und auf

Fernkampf ausgelegten Rasse. Anders als die bisherigen vier Völker können sich die Imperialen in ihren Gebäuden verstecken und aus den Fenstern ballern. Das macht es Angreifern schwerer, die Basis zu stürmen. Die besteht übrigens aus denselben Gebäudentypen wie bei den Orks, Eldar sowie den Chaosen- und Space Marines. Auch bei den Einheiten gibt's keine Überraschungen: Infanteristen-Squads lassen sich wie gewohnt mit zusätzlichen Fußsoldaten und einem Sergeant verstärken, die Waffen per Up-

grades zu Granatwerfern oder Plasmaguns aufrüsten.

Da schlägt's elf

Bei den Helden setzt die Imperiale Armee im Gegensatz zu den anderen Parteien auf vier schwächere, aber deutlich individuelle Charaktere: Der Prediger und der Kommissar heben durch ihre Anwesenheit die Moral in der Truppe und sind die einzigen guten Nahkämpfer. Der Psioniker und der Assasine hingegen agieren aus dem Hintergrund mit Blitzzaubern beziehungsweise einem Scharfschützengewehr.

FRAKTIONSWECHSEL WÄHREND EINER MISSION



Mit den Imperialen müssen wir Tore niederreißen, aber das letzte wird durch einen Schild geschützt.



Hinter dem Tor zerstören wir mit einem Eldar-Far-seer Kraftwerke, um die Energie zu unterbrechen.



Jetzt kann die Imperiale Armee den Orks mit Sentinels und Höllenhund-Panzern kräftig einheizen.



Während die Geschütztürme feuern, sitzt unsere Infanterie gedeckt im Krater (Schildsymbole).



Der Kommissar der Imperialen Armee hebt die Moral seiner Truppe durch seine bloße Anwesenheit.

Besonders gelungen sind die Fahrzeuge: Mech-ähnliche, extrem wendige Sentinels legen Gebäude mit Lasern in Schutt und Asche, der mit einem Flammenwerfer bestückte Höllenhund-Panzer grillt in Sekundenschnelle ganze Infanterie-Horden. Wenn Sie ein Relikt besitzen, dürfen Sie den Banenblade bauen, ein nur schwer zerstörbarer Mega-Panzer mit elf Geschützen, die in alle Richtungen ballern. Allerdings bleibt das riesige Gefährt durch die

schlechte Wegfindung ständig an Bäumen oder anderen Fahrzeugen hängen.

Gelenkte Intelligenz

Ein Manko übernimmt **Winter Assault** allerdings doch aus dem Hauptprogramm: Die KI agiert nach wie vor über Skripte, das macht das Spielgefühl unlebendig, mechanisch. Der Feind greift immer an derselben Stelle an, selbst wenn dort zehn Geschütztürme stehen – von einer anderen Taktik oder gar einem Überraschungsangriff keine Spur. Auch grafisch hat sich nichts getan. Macht allerdings nichts, die Schlachten in **Winter Assault** gehören dank den brillanten Animationen und knalligen Effekten immer noch zu den hübschesten des Genres. Da Relic im Addon die Einheitenzahl in den Gefechten stark angezogen hat, steigt allerdings auch der Hardware-Hunger im Vergleich zu **Dawn of War**. **DM**

INFO: WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/H44

DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamestar.de

Endlich, statt den mir auf Dauer zu öden Space Marines schicke ich in Winter Assault nun die wirklich interessanten Völker in spannende Story-Missionen. Genial: der ständige Wechsel zwischen den Rassen. Der macht die teils extrem langen Missionen deutlich abwechslungsreicher. Zudem fügen sich die Einheiten der Imperialen Armee sehr gut ins Spiel ein und verlangen ganz andere Taktiken im Vergleich zu den bisherigen Rassen. Stören eigentlich nur die teils schwache Wegfindung und die geskriptete KI. Dennoch: Fans greifen zu!



»Fast ein zweiter Teil«



Mit Unterstützung eines Squiggofanten zerlegen die Orks ein Chaos-Marines-Lager.

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Ha, ich liebe dieses archaisch-wuchtige Szenario von Warhammer 40.000! Und das kommt auch in Winter Assault sehr gut rüber. Endlich kann ich Orks, Eldar und Imperiale spielen, was ich im Hauptprogramm vermisst habe. Allerdings finde ich zwölf Missionen deutlich zu wenig, selbst wenn man an einigen mehrere Stunden sitzt. Profis haben die trotzdem nach einer Woche gelöst.



»Wichtig, komplex und gut!«

DOW: WINTER ASSAULT ECHTZEIT-STRATEGIE-ADDON

PUBLISHER	THQ / Relic	RELEASE (D)	23.9.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 CDs, 24 Seiten Handbuch	USK	ab 16 Jahre



GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
VERGLEICHBAR MIT	Dawn of War (83, GS 11/04) Actionreiches Hauptprogramm, weniger Abwechslung. Earth 2160 (80, GS 08/05) Schwere, aber knallige Gefechte mit KI-Macken.									

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,4 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,8 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1400+ AMD	XP 2000+ AMD	XP 2800+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	5,0 GB Festpl.	5,0 GB Festpl.	5,0 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT Die Imperiale Armee fügt sich hervorragend in die Völkerriege ein.
MODI Kontrollpunkt-Eroberung, Team-Eroberung

BEWERTUNG

GRAFIK	+ grandiose Effekte + Animationen - eintönige Landschaft	8 / 10
SOUND	+ Schlachtengetümmel + orchestrale Musik	9 / 10
BALANCE	+ stetiger Schwierigkeitsanstieg + kniffliger als Dawn of War	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ gelungene Warhammer-Atmosphäre + zahlreiche Cutscenes	9 / 10
BEDIENUNG	+ hilfreiche Tastenkürzel + automatisches Speichern	10 / 10
UMFANG	+ zwei Kampagnen mit je sechs Missionen + zusätzliches Volk	8 / 10
MISSIONSDSIGN	+ Wechsel zwischen den Rassen + unterschiedlichste Aufgaben	9 / 10
KI	+ beherrscht Nah- und Fernkampf - geskriptete Angriffe	6 / 10
EINHEITEN	+ neue Einheiten und Fahrzeuge passen hervorragend	9 / 10
KAMPAGNE	+ abwechslungsreich + spannende Story	9 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 15 Minuten - SOLO-SPASS 15 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS 40 Stunden

FAZIT: UMFANG- UND ABWECHSLUNGSREICHES ADDON.



CD/DVD: Video-Special



GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK H43

Ich lass die Klamotten an, okay?

7 SINS

Ist doch nicht so schwer, eine Frau rumzukriegen! In der erotischen Karriere-Simulation klappt's mit Salbadern, Saufen und Strullern.

Papst Gregor I. befand um das Jahr 600, dass Stolz, Neid, Zorn, Trägheit, Habgier, Völlerei und Wollust sieben Sünden seien, die zum Tod führen. Heute ist das alles irgendwie okay, vor allem dann, wenn man eine Frau ins Bett kriegen will – ein Problem, das sich Papst Gregor wohl eher nicht gestellt hat. Als karrieresüchtiger Emporkömmling schlafen Sie sich im Erotik-Abenteuer **7 Sins** nach oben, indem Sie die Damen von Apple City umgarnen – und auch die Männer.

Flirten = Faseln

Der Aufstieg in den Elitehimmel der Stadt führt über sechs Stationen, vom Verkäufer im Luxusshop über Nachtclubs bis auf den Chefessel des Megakonzerns Trust Corp. Zwar hat jedes Level eine Rahmenaufgabe, et-



Foto-Minispiel, die Dessous bleiben immer an.

CHRISTIAN SCHMIDT christian@gamestar.de

Die sieben Designsünden von **7 Sins**: Anspruchslosigkeit, Wiederholungen, Leerlauf, Grafikfehler, Logiklücken, Storyschwäche, Dummheit. Gratulation, damit ist ein Platz in der Erotik-Hölle sicher. Immerhin, trotz des Simpel-Spielprinzips kommt gelegentlich sanftes Kribbeln bei der Pirsch auf die (hübschen) Pixeldamen auf; der eine oder andere Lacher ist drin, weil **7 Sins** genussvoll Tabus bricht. Außer einem: Der Mädchensex in Unterwäsche ist schlicht lächerlich.

»Dann lieber in den Himmel«



Dezentes Vorführen auf der Tanzfläche – steht das Mädels auf Star-Angeberei?

wa wenn Sie für den Meisterkoch Jacques sechs ärgste Feinde in Freunde verwandeln müssen. Allerdings läuft alles darauf hinaus, die Anwesenden mit strategischem Becircen ins höchste Liebeslevel zu katapultieren. Zwischen Männern und Frauen macht **7 Sins** keinen großen Unterschied, Fummeln und Küssen ist auch unter Kerlen drin. Geflirt wird über ein Themenmenü: In den überschaubaren Schauplätzen suchen Sie sich ein Opfer und wählen aus einer Liste Ranschmeiß-Aktionen vom Typ »1, 2, 3 – auf Ex!« Wenn das Gegenüber anbeißt, steigt der Beziehungsbalken. Brennt statt dem Kuss auf den Lippen die Ohrfeige auf der Wange, dann brodeln eine von drei Panik-Anzeigen, die Ihr Stress-, Frust- und Erregungsniveau messen. Den Hormonspiegel bekommen Sie über schrullige Minispielchen in den Griff. Stress fressen Sie sich zum Beispiel von der Seele, danach tapfen Sie durch rhythmischen Tastendruck zur Magenentleerung auf die Toilette. Dort strullern Sie auch gleich Ihren Frust weg, indem Sie Mücken aus der Luft schießen. Erregung schließlich wird durch Starren, Grapschen oder keuschen Sex befriedigt.

Auf Zehenspitzen

Wenn der Leidenschafts-Pegel anschlägt, schleppen Sie die Glückliche zum Geschlechtsakt in die Umkleide, Dusche oder halt doch ins Bett. Auch der Vollzug erfolgt über harmlos-dumpfe Spielchen, beim Akt behalten beide Parteien die Unterwäsche an – soviel zur Wollust. Kurios: Weil die Damen zwar ihre Stöckelschuhe ausziehen, die Füße aber nicht auf den Boden setzen, tippeln sie auf Zehenspitzen Richtung Bett. Dazu passt, dass den Partnern beim Flirt gelegentlich die Köpfe abhanden kommen. Immerhin punktet **7 Sins** mit teilweise ordentlichen Animationen und rotzfrechem Humor – etwa wenn Ihnen das Spiel auf den Spruch des alten Karate-Chinesen (»In den ältesten Bäumen steckt oft der meiste Saft!«) die Antwort anbietet: »Postwendend eine reinhauen.«

INFO: WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H132

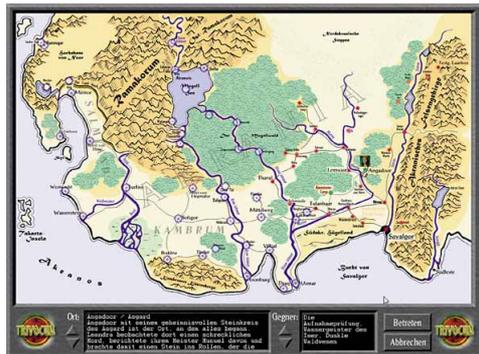
7 SINS

GENRE	Strategiespiel
PUBLISHER	CDV / Monte Cristo
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	1,0 GHz, 128 MB, 3D-Karte
PREISLEISTUNG	BEFRIEDIGEND





In den Texten der Kampagne steckt jede Menge Humor.



Überall in der großen Höhlenwelt erwarten Sie Gefechte.



Die drei Kartenreihen (links) bilden unsere aktuellen Zaubersprüche. Rechts befindet sich unser Held, geschützt von Gefährten.

Deck(ung): Magie

TRIVOCUM

Noch'n Sammelkartenspiel? Ja, aber eines mit schnellen Gefechten und einem tollen Szenario.

Wie funktioniert eigentlich Magie, echte Magie? Na ganz einfach: Sie suchen die Nähe zum Trivocum, wählen einen Zauberspruch aus und setzen noch ein Aurikel. Schwups, schon knallen Sie Ihrem Gegner einen Feuerball um die Ohren. Wie, Sie haben gerade nur Bahnhof verstanden? Dann kennen Sie **Trivocum** nicht, ein spannendes Fantasy-Computer-Kartenspiel von **Höhlenwelt**-Autor Harald Evers.

Magie zum Selberbasteln

Das Ziel in **Trivocum** ist simpel: Putzen Sie Ihren Gegner vom

Spielfeld! Der hat, genau wie Sie, nur einen einzigen Lebenspunkt. Ein Treffer reicht zum Sieg. Doch zunächst müssen Sie mit Karten Zaubersprüche zusammenbasteln, die Sie Ihrem Kontrahenten entgegenschleudern. Dazu ziehen Sie sechs Karten aus einem vorher zusammengestellten Deck. Mit den so genannten Elementaren legen Sie den Grundstock für das Wirken eines Zaubers. Damit bestimmen Sie, welcher Magietypus benutzt wird. Die so erhaltene Energie verstärken Sie durch Artefakte und Kreaturen, welche alle einen unterschiedlichen Anteil zur gesamten Zauberenergie beisteuern. Danach benötigen Sie noch eine passende Aurikelkarte als Auslöser, und schon starten Sie die Attacke auf den Gegner. Doch

das klappt nur, wenn dieser nicht durch Gefährten, die ebenfalls aus dem Kartenstapel stammen, geschützt wird. Ansonsten müssen Sie zuerst diese Getreuen besiegen, bevor es dem Obermottz an den Kragen geht. Anders als bei **Magic** funktioniert nicht jeder Zauber automatisch. Egal was Sie in **Trivocum** tun, zuerst muss immer ein Handicap per Würfelwurf überschritten werden.

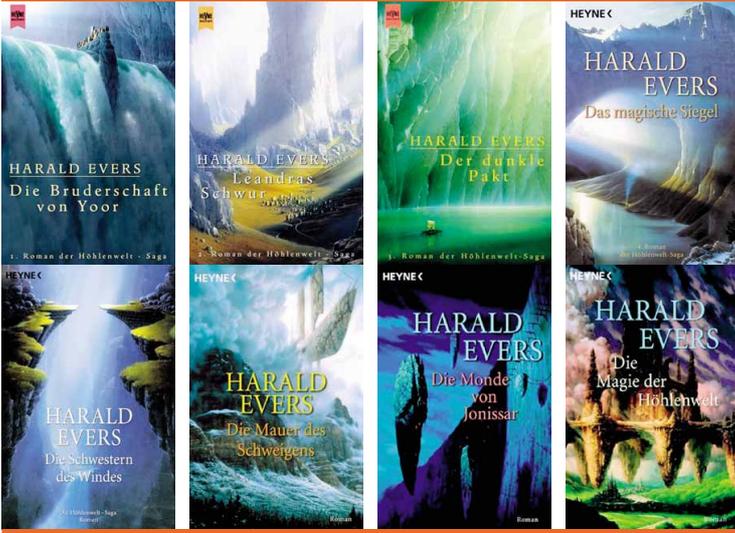
Flinke Fights

Was bis hierhin komplex klingt, spielt sich nach ein bis zwei Trainingspartien sehr flott. Das Regelwerk ist intuitiv leicht zu erfassen. Seine Finesse zieht **Trivocum**, wie andere Fantasy-Kartenspiele auch, aus den etlichen Sondereigenschaften der Artefakte, Kreaturen und Helden. Ge-

fährtin Jasmin etwa (bekannt aus Band 1 der Romane), kann männlichen Helden den Kopf verdrehen. Bei Frauen versagt diese Kunst. Eine Schildkröte wirft sich dem Gegner in den Weg, worauf der für eine Runde aussetzen muss. Die meisten Artefakte können gegnerische Zauber blockieren. Dazu kommen noch speziell einsetzbare Dämonen, die nützliche Fähigkeiten bieten. So dürfen Sie zum Beispiel bei Einsatz des Drachens einen komplett neuen Kartensatz aufnehmen. Insgesamt stehen Ihnen in **Trivocum** 195 verschiedene Karten zur Verfügung, aus denen Sie nach ausgetüftelten Regeln Ihr Deck zusammenbauen. Insgesamt muss ein Deck je nach gewünschter Spiellänge aus entweder 48, 60 oder 72 Karten bestehen.

INFO
Was ist das Trivocum? Das Trivocum ist (laut Höhlenweltsaga) die Grenze zwischen unserer Welt und dem Chaos, wo unglaubliche Energien lagern. Wer diese Schicht öffnet, kann Magie wirken.

DIE HÖHLENWELT-ROMANE



WER IST HARALD EVERS?



Bekannt wurde Harald Evers in den 90iger Jahren durch seine stimmungsvollen Adventures, die bei Software 2000 erschienen; allem voran Die Kathedrale und Das Stundenglas. Heute arbeitet er (wenn er nicht gerade Kartenspiele entwirft) hauptsächlich als Romanautor.

- 1991 Das Stundenglas
Märchenhaftes, textlastiges Adventure mit Zeitlimit.
- 1992 Die Kathedrale
Sehr spannendes und kniffliges Abenteuer.
- 1993 Hexuma
Extrem fordernde, teilweise unfaire Zeitreise.
- 1994 Die Höhlenwelt
Grafikadventure in stimmiger Fantasywelt.
- 1995 Archibal Applebrooks Abenteuer
Comichaftes Abenteuer frei nach Jules Verne.

Wer auf schöne Fantasy, gepaart mit etwas Science Fiction jenseits der ausgetretenen Pfade aus Übersee steht, wird im Höhlenwelt-Szenario von Harald Evers fündig. Neben einer detailliert ausgearbeiteten Welt beschreibt Evers in seinen Büchern sehr anschaulich (und fast glaubhaft) den Einsatz von Magie. Dazu gibt's jede Menge Humor, gut geschriebene Dialoge und oft einen kräftigen Schuss Erotik. Bereits acht allesamt sehr spannende Romane sind derzeit im Heyne-Verlag erschienen. Band neun ist bereits in Planung. Wer die Bücher direkt beim Autor auf seiner Homepage bestellt, bekommt sogar eine persönliche Widmung.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H18

Erohere die Höhlenwelt

Die per Generator erzeugten Zufallsgefechte dienen nur zum Training für die beiden Kampagnenmodi. Wer sich auf das Duell einlässt, muss die ganze Karte der Höhlenwelt nach und nach erobern – auf jeder Station lauern dabei mehrere Gegner. Für Siege erhalten Sie Gold, das Sie im Shop gegen neue Karten eintauschen. Fans der Romanvorlage werden am Storymodus ihre helle Freude haben. Wie in einem Textadventure klassischer Machart spielen Sie einige der ersten Kapitel von Band 1 (**Die Bruderschaft von Yoor**) nach. Als Heldin Leandra kommen Sie einer Verschwörung auf die Spur. Per Multiple-Choice suchen Sie Ihren Weg durch die Höhlenwelt, führen einige sehr amüsante Gespräche und bekämpfen im Kartenduell die Gegner. Auch wer die Romanvorlage nicht kennt

und originelle Ideen mag, wird blendend unterhalten.

Optisch kann **Trivocum** mit vergleichbaren Spielen wie **Yu Gi Oh Online** mithalten. Die Bilder auf den Karten schwanken zwar etwas in der Qualität, sind aber allesamt sehr stimmungsvoll. Dummerweise gibt es kaum Animationen. Musik und Sprachausgabe stellen Sie am besten gleich zu Beginn ab. Während die Steuerung der nicht unkomplexen Kartenspiele genauso intuitiv wie zugänglich ist, wird's beim Deckbasteln unnötig fummelig. **Trivocum** wird ausschließlich über das Internet angeboten. Die Demoversion (die Sie auf unserer Heft-DVD finden) lässt sich per Freischaltcode für zehn Euro auf www.trivocum.de zur Vollversion upgraden. Neue Abenteuer und Kartensets sind bereits als Update geplant.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H22

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Hä? Wie funktioniert das jetzt noch mal? Diese Frage habe ich mir in der gut zweistündigen Lernphase des Öfteren gestellt. Doch nach ein paar Probespielen fluppte es. Und von da an macht Trivocum mächtig viel Spaß. Denn der Computergegner spielt gut. Wer sein Deck nicht ständig anpasst und gut ausbalanciert, hat schnell keine Chance mehr. Außerdem spielen sich die Gefechte sehr schnell. Sehr gut hat mir auch die Verbindung zu den Höhlenwelt-Romanen gefallen. Ständig stößt man auf alte Bekannte, die schon fast vergessen waren. Schade nur, dass es keinen Mehrspielermodus gibt. Doch wenn Ihnen Magic – The Gathering gefallen hat, sollten Sie sich Trivocum nicht entgehen lassen.



»Schnell und spannend«

TRIVOCUM PC-KARTENSPIEL

PUBLISHER	Weltenschmiede / Trivocum Verlag	RELEASE (D)	18.7.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	ca. 10 Euro
AUSSTATTUNG	Spiel als Download	USK	nicht geprüft

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT Yu Gi Oh Online (67, GS 06/05) Kerniges, kunterbuntes Japano-Kartenspiel.
Magic Battlegrounds (62, GS 02/04) Mäßige Umsetzung der bekannten Vorlage.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	400 MHz Intel	800 MHz Intel	1,0 GHz Intel
Radeon 9000	400 MHz AMD	800 MHz AMD	1,0 GHz AMD
Geforce 4 Ti	128 MB RAM	256 MB RAM	256 MB RAM
Rad. 9500/9600	50 MB Festpl.	50 MB Festpl.	50 MB Festpl.
Radeon X600			
Geforce 6800			

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

- DVD: Demo
- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK: H20



Jasmina kann mit dem richtigen Artefakt Männern den Kopf verdrehen.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ stimmungsvolle Bilder - kaum Animationen	5 / 10
SOUND	- Musik und Sounds langweilig	4 / 10
BALANCE	+ Gefechte verlaufen nie nach dem gleichen Muster	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ profitiert vom ausgefeilten Höhlenweltszenario	8 / 10
BEDIENUNG	+ intuitive Maussteuerung - Deckbau-Teil fummelig	7 / 10
UMFANG	+ umfangreicher Duellpart + spannender Storymodus	8 / 10
MISSIONEN	+ sehr taktisch, trotzdem nicht mit Optionen überfrachtet	9 / 10
KI	+ hohe Wiederspielbarkeit durch generierte Zufallsgefechte	7 / 10
EINHEITEN	+ 195 verschiedene Karten mit etlichen Sonderfähigkeiten	8 / 10
KAMPAGNE	+ spannende Story - nur Texte	6 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG: 2 Stunden — SOLO-SPASS: 50 Stunden — MULTIPLAYER-SPASS: —

FAZIT: SPANNENDES, FLOTTES MAGIERDUELL MIT KARTEN.



Alte Helden, neue Welten

SIEDLER 5 LEGENDEN

Kein echtes Addon: Die zweite Erweiterung zum Aufbauhit liefert lediglich neue Karten.

Siegfried, Achilles, Herkules – über große Helden berichten epische Sagen. Für kleine Helden wie Dario, Pilgrim oder den Bösewicht Kerberos aus **Siedler 5** muss dagegen ein mickriges Kartenpaket reichen. In **Legenden** erzählen vier Kampagnen mit insgesamt 17 Missionen die Geschichte meh-

rerer Heroen. Jede Kampagne setzt einen anderen Schwerpunkt, mal Kampf, mal Aufbau. Frische Helden, Einheiten oder Gebäude wie in der letzten Erweiterung **Nebelreich** fehlen, es gibt nur ein paar neue grafische Elemente wie Küstenlinien oder Leuchttürme. **Legenden** ist kein »richtiges« Addon.



Eine minimale Neuerung: Wölfe greifen an.

Kämpfen oder Kirschen?

Die Missionen der Erweiterung sind sehr schön ausgearbeitet. Fast immer gibt es mehrere Lösungswege. Gleich in einer der ersten Missionen etwa sollen Sie Kontakt zu einer belagerten Burg aufnehmen. Lösung A: Sie brechen nach einer langwierigen Aufbauphase mit einer großen Armee durch die Belagerer und befreien das Bollwerk. Lösung B: Mit einem kleinen Trupp schleicht der Held durch einen Kirschhain hintenrum zum Seiteneingang.

Lahe Fleißaufgaben

Liebevoll, aber mitunter nervig fallen die neun Einzelszenarios aus. In »Goldene Rätsel« müssen Sie zum Beispiel immer wieder Inseln mit den aus dem **Nebelreich**-Addon bekannten Brücken verbinden. Spielerisch sinnlos und extrem langwierig – pure Spielzeit-Schinderei! Ebenfalls schwach: Weder der Kampagne noch den Einzelkarten hat



Das Feuerwerk von Heldin Yuki ist alt, die Küstenlinien wurden jedoch überarbeitet.

Ubisoft Synchronsprecher spendiert, Sie lesen nur öde Textbrefings. Besonders viel Mühe hat

man sich mit **Legenden** offensichtlich nicht gegeben.

MS [WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H91](http://www.gamestar.de/quicklink/h91)

MARKUS SCHWERDEL markus@gamestar.de

Mehr Karten? Vorhanden! Viele Stunden Spieldauer? Check! Neuerungen? Müööp, Fehlzanzeige! Klar-text: Was Ubisoft hier für immerhin 25 Euro anbietet, ist hart an der Grenze zur Unverschämtheit. Gut, es gibt eine Menge Karten fürs Geld, aber die sind zum einen nicht durchweg hochwertig, und zum anderen bekomme ich auf diversen Fansites fast ebenso gute Maps umsonst. Dass dann auch noch bei der Synchronisation gespart wurde und man minimale Verbesserungen wie die Küstenlandschaft als Neuigkeit verkauft, passt ins Abzocker-Bild. Hardcore-Siedler holen sich diese Erweiterung, alle anderen warten auf die unvermeidliche Gold-Version von Siedler 5. Denn da ist die Erweiterung sicher auch drin.

»Nepp mit Kartentricks«



DIE SIEDLER 5: LEGENDEN AUFBAUSPIEL-ADDON

PUBLISHER	Ubisoft / Blue Byte	RELEASE (D)	1.9.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	ca. 25 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 CD, 12 S. Handbuch	USK	ab 6 Jahre

VERGLEICHBAR MIT Warcraft 3 (93, GS 08/02) Exzellentes Fantasy-Epos mit Spitzenstory. Die Siedler 4 (81, GS 04/01) Knuddeliger Vorgänger, komplizierte Warenkreisläufe.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,0 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,4 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	1,0 GHz AMD	XP 1800+ 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	1,5 GB Festpl.	1,5 GB Festpl.	1,5 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER GUT

FAZIT: Fordernde Aufbauphasen und Schlachten.
MODI: Deathmatch über Internet oder LAN, wenig Einstellungen.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ schicke Landschaften + schön animierte Einheiten	10 / 10
SOUND	+ toller Soundtrack + keine Sprachausgabe	5 / 10
BALANCE	- CPU greift früh an + mit Warten lässt sich viel lösen	5 / 10
ATMOSPHÄRE	+ schicke Farbgebung + nette Details	10 / 10
BEDIENUNG	+ übersichtliche Menüs + fummelige Helden-Fähigkeiten	8 / 10
UMFANG	+ 17 lange Missionen + Szenarios	10 / 10
MISSIONSDSIGN	+ Aufträge immer mehrstufig und verschachtelt	10 / 10
KI	+ CPU sucht Schwachstellen + zieht sich zurück	9 / 10
EINHEITEN	+ Elemente aus Nebelreich-Addon enthalten + nix Neues	8 / 10
KAMPAGNE	- durch Verteilung fragmentiert - lieblos	5 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG: 30 Minuten – SOLO-SPASS: 2 Stunden – MULTIPLAYER-SPASS: 10 Stunden

FAZIT: ÜBERFLÜSSIGES KARTENPAKET, ZU TEUER.



DVD: Test-Check

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK: H92

DIE SIMS 2 NIGHTLIFE

Addon-Auftrag: flirten, feiern, fröhlich sein.



Unser Abend mit der Rothhaarigen verläuft gut, sichtbar am Date-Meter rechts oben.



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK **H79**

Ach, wenn Verabredungen doch immer so einfach wären wie im zweiten **Die Sims 2-Addon Nightlife**. Denn für die Suche nach einem Partner ließ sich Entwickler Maxis eine Fülle nützlicher Neuerungen einfallen – das schwere Kontakteknüpfen aus **Wilde Campus-Jahre** ist Vergangenheit. Mit einem Klick auf »Raum sondieren« etwa zeigt Ihnen das Programm sofort, welcher der Sims am besten zu Ihnen passt. Das hängt von den neuen Ab- und Antörnern ab, die Sie bei der Erschaffung eines Sims selbst festlegen. Dabei reicht die Auswahl von Unterwäsche bis zu blondem Haar. Stimmt die Chemie zwischen zwei Sims, ha-

ben Sie Zugriff auf zusätzliche Interaktionsmöglichkeiten wie »langsam tanzen« oder »nach ihren Wünschen fragen«. Die sind zur besseren Übersicht mit einem Symbol gekennzeichnet und wirken sich schneller auf den Beziehungsbalken aus. Ein Date-Meter informiert über den Verlauf der Verabredung. Soviel Hilfe fordert allerdings ihren Preis: Sim-Profis werden bei der Date-Suche unterfordert sein.

Nightlife erweitert das Hauptprogramm um die Nachbarschaft Downtown. Dort gibt's 30 liebevoll eingerichtete Bars, Kegelbahnen, Restaurants und Diskotheken. Nett: Um zu einer Kneipe seiner Wahl zu gelangen, benutzt der moderne Sim nun das eigene Auto, genügend Geld und eine Einfahrt neben dem Haus vorausgesetzt. Neue Gegenstände und Möbel runden das gelungene Addon ab. **DM**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **H80**

DIE SIMS 2: NIGHTLIFE

GENRE Aufbauspiel-Addon
PUBLISHER Electronic Arts / Maxis
CA. PREIS 30 Euro
ANSPRUCH Einsteiger

MINIMUM 1,8 GHz, 512 MB, 3D-Karte

PREIS/LEISTUNG **BEFRIEDIGEND**



DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Die Suche nach einem Sim-Partner war noch nie so unterhaltsam. Die doppelte Anzahl an Interaktionen ermöglicht viele Experimente, die Ab- und Antörner passen wunderbar. Ich muss immer wieder grinsen, wenn mein Sim eine Ohrfeige kassiert, weil er seine Angebetete nach ihrer Unterwäsche gefragt hat. Etwas anspruchsvoller hätten die Dates aber sein können.

»Ich bin der Date-Doktor«

