



Gunnar Lott
gunnar@gamstar.de

IN PHYSIK GUT AUFGEPASST

DIE ZUKUNFT In der Gewichtsklasse »Mega« wird **Age of Empires 3** spielen. Das ist angesichts der Vorgänger nicht überraschend, ungewöhnlich für das Strategie-Genre ist aber, wie viel Wert die Entwickler auf ihre Grafik- und Physik-Technologien legen. Damit stimmen sie mit Peter Molyneux überein, der neulich öffentlich sagte:

»Echtzeit-Strategiespiele brauchen un-be-dingt Physik.« Dabei sind **Age of Empires 3** und **Black & White 2** nur die Speerspitze der Strategiespiele, die durch den zusätzlichen Realismus an Atmosphäre gewinnen wollen und werden. Ein guter Trend, wie wir finden. Schließlich kann hier kaum schaden, was anderen Genres auch nützt.

DIE GEGENWART Während die Zukunft rosig aussieht, enttäuscht die Gegenwart. In diesem Strategie-Testteil finden Sie viele ordentliche Spiele, aber leider keinen Knaller. **Imperial Glory** – zu unbalanciert; **Singles 2** – zu wenig weiter entwickelt; **Freedom Force 2** – cool, aber kein Hit. Schade, aber vermutlich spielen viele von Ihnen ohnehin noch **Stronghold 2**. Zumindest bis die nächsten, gerade auf der E3 vorgestellten Kracher kommen, etwa die umfangreichen Addons für **Rome** oder **Dawn of War**.

INHALT

Imperial Glory	106
Singles 2	110
Domination	112
Freedom Force 2	114
1944: Winterschlacht in den Ardennen	116
Genius Biologie	117
Angriff auf die Westfront	117
Soda Pipes	117
Caribbean Combo	117

GAMESTAR-STRATEGIE-CHARTS 07/2005

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Mission/Addon // 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	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	Panzers	Echtzeit-Strategie	CDV	Stormregion	07/04 (89%)	89	9	8	9	9	9	10	10	9	10	6	
7	Age of Mythology	Echtzeit-Strategie	Microsoft	Ensemble	11/02 (92%)	87	6	6	10	8	10	10	10	8	10	9	12/03: Addon
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 Mitteleuropa	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%)	86	6	7	9	7	10	9	8	10	10	10	07/04: Addon
11	Star Wolves	Weltraum-Taktik	Pointsoft	Xbow Software	05/05	85	8	7	8	8	8	10	10	6	10	10	
12	Spellforce	Echtzeit-Strategie	Jowood	Phenomic	01/04 (86%)	84	8	7	6	9	9	10	9	6	10	10	
13	Soldiers	Echtzeit-Taktik	Codemasters	Best Way	08/04 (84%)	84	8	7	8	9	9	8	10	9	8	8	
14	Dawn of War	Echtzeit-Strategie	THQ	Relic	11/04	83	8	9	9	9	10	8	9	6	9	6	
15	Port Royale 2	Strategiespiel	Take 2	Ascaron	06/04 (86%)	83	6	7	10	9	10	8	6	8	10	9	
16	Civilization 3	Strategiespiel	Atari	Firaxis	01/02 (91%)	82	3	6	10	5	8	10	10	10	10	10	
17	Ground Control 2	Echtzeit-Strategie	Vivendi	Massive	07/04 (80%)	82	8	8	8	7	9	9	8	8	9	8	
18	Armies of Exigo	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	Black Hole	01/05 (81%)	82	9	8	4	10	8	10	10	4	10	9	
19	Act of War	Echtzeit-Strategie	Atari	Eugen Systems	05/05	81	10	10	6	9	8	7	8	7	9	7	
20	Freedom Force 2	Echtzeit-Taktik	Dtp	Irrational	NEU	81	7	9	7	10	9	8	7	6	10	8	
21	Empires: Die Neuzeit	Echtzeit-Strategie	Activision	Stainless Steel	11/03 (86%)	81	5	6	8	7	9	10	10	9	10	7	
22	Full Spectrum Warrior	Echtzeit-Taktik	THQ	Pandemic	11/04	81	8	9	8	9	8	8	7	7	8	9	
23	Rollercoaster Tycoon 3	Aufbauspiel	Atari	Frontier	12/04	81	10	9	8	9	7	8	7	8	8	7	
24	Heroes of M&M 4	Strategiespiel	Ubisoft	3DO	06/02 (86%)	81	5	6	10	8	10	10	9	7	9	7	
25	Knights of Honor	Strategiespiel	Sunflowers	Black Sea	11/04	81	6	8	8	9	9	7	9	8	9	8	

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

Ruhm kommt von Rumärgern

IMPERIAL GLORY

Todesursache Nummer eins unter Monarchen: Frust. Zumindest, wenn die damalige Epoche wirklich so unfair war wie dieses Strategiespiel.



Der kleine Mann grummelt: »Es ist so unfair. Die Herrschaft über Europa war zum Greifen nah. Und jetzt ist alles aus.« Wir verstehen deinen Gram, kleiner Mann. Du wolltest den Kontinent erobern, doch man verbannte dich ins Exil. Wir können dich trösten, man wird dein Dilemma verstehen. Denn es wird **Imperial Glory** geben, ein Spiel so unerbittlich wie der russische Winter, so trotzig wie Preußen und so tückisch wie Britannien. Tausende werden darin am un-

fairen Europa scheitern – wie einstmal du, Napoleon.

Napoleon war auch da

Den kleinen Mann mit den großen Ambitionen treffen Sie in **Imperial Glory** auch, schließlich spielt der Strategietitel in seiner Epoche: Im napoleonischen Zeitalter herrschen Sie über England, Österreich, Russland, Preußen oder Frankreich. Wie in **Rome** sind Sie Kaiser und General zugleich. Auf einer Strategiekarte errichten Sie per Menü Gebäude wie Kasernen, Krankenhäuser oder Sägewerke; zudem rekrutieren und verschieben Sie Armeen. Wenn Ihre Truppen auf Feinde treffen, kommt's zur Echtzeit-Schlacht.

Darin führen Sie Ihr Heer auf einem (für jede Provinz individuell) 3D-Schlachtfeld gegen den Feind. Ziel der Kampagne: Europa unterjochen oder zwischen 1789 und 1830 mit eroberten Provinzen Punkte sammeln. Neben der Kampagne gibt's noch vier eintönige historische Schlachten sowie taktisch anspruchsvolle Mehrspieler-Gefechte für maximal vier Spieler.

Zu den Stärken von **Rome** zählt die dichte Atmosphäre, jeder Statthalter und General hat Stärken und Schwächen. **Imperial Glory** wirkt dagegen nüchtern, die Hauptkarte ist trist, Identifikationsfiguren fehlen. Zwar führen Generäle wie Napoleon oder Blücher Ihr Heer,

doch die tauchen nicht auf dem Schlachtfeld auf, beeinflussen die Gefechte nur unwesentlich und sind somit bloß Truppen-transporter. Historische Ereignisse gibt's nicht. Dafür kaufen Sie mit Ressourcen Weltwunder, darunter die »Kontinental-sperre«. Das bringt Boni, die Kontinental-sperre blockiert ein Jahr lang alle Handelswege Ihres Erzfeindes (selber aussuchen dürfen Sie das Ziel nicht). Zudem erforschen Sie Technologien à la »Wehrpflicht« und ändern bei Epochenwechseln zweimal im Spiel die Staatsform. Das hat jedoch kaum Auswirkungen, Sie schalten nur jeweils ein bis zwei andere Technologien frei. Wettlauf um die

VERGLEICH

Crusader Kings (64)



besser als...

schlechter als...



Rome (89)



Seeschlachten steuern sich umständlich und sind öde.



Unsere Artillerie beschießt das schön nachgebaute Berliner Schloss, um verschanzte Preußen auszuräuchern.



Österreich belagert Frankreich, am Balken ① erkennen wir den Fortschritt. Die Provence ② ist bereits besetzt; rote Kreuze ③ markieren verletzte Heere. Grüne Icons ④ zeigen: Ein Bündnis mit England und Preußen hält Österreich den Rücken frei.

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Irgendwie kann ich mich des Eindrucks nicht erwehren, dass Imperial Glory mehr Brett- als Computerspiel ist. Und zwar ein langweiliges. Stundenlang sitze ich vor der hässlichen Karte, horte Gold und klicke mich von Runde zu Runde. Irgendwann gibt's dann mal eine Schlacht. Die sieht besser aus, spannender sind die Gefechte aber auch nicht. Wie wär's, wenn die Cossacks-Leute sich die Imperial-Glory-Engine schnappen und damit ihren packenden Gefechten endlich den passenden Rahmen geben? Na los, macht schon!

»Hübsche
Langeweile«



Wunder sowie Forschung bringen dennoch historisches Flair.

Epochal unfair

Die größte Schwäche von **Imperial Glory** ist die Balance: Entweder ist das Spiel zu schwer oder unfair oder zu leicht oder es passiert überhaupt nichts. Dabei wirkt die Spielmechanik stimmig. Mit Gold, Rohstoffen, Nahrung und Bevölkerung kaufen Sie Truppen und Gebäude. Das Problem: Gold ist immer knapp, dabei brauchen Sie jede Menge Edelmetall, um Kriege zu führen. Denn sobald Sie auf den Schwierigkeitsstufen »normal« oder »schwer« ein Land angreifen, fällt Ihnen ein anderes in den Rücken. Das kann Ihr Erzfeind sein, Ihr bester Freund oder die Schweiz; die KI trifft selten nachvollziehbare Entscheidungen (greift aber umso schlauer an). Frieden müssen Sie sich erkaufen. In der nächsten Runde fällt Ihnen der Feind aber wieder in den Rücken. Mit noch mehr Gold bezahlen Sie daher ein Verteidigungsbündnis, um ihn kurzfristig vom Überfall abzuhalten. Den frustrierenden Dauerattacken können Sie nur gegensteuern, indem Sie Gold anhäufen – strategische Freiheit sieht anders aus.

Woher kommt das Gold? Sie verbringen die ersten ungefähr 100 Runden damit, lukrative Handelsrouten einzurichten. Bloß keine Kriege erklären, die würden eskalieren! Sofort Frieden erkaufen, wenn die aggressive KI angreift! Das nimmt **Imperial Glory** viel Faszination, schließlich wol-

ANSPRUCH UND WIRKLICHKEIT

STRATEGIEMODUS



Anspruch: Auf der Strategiekarte bauen Sie Gebäude, rekrutieren Truppen und führen Kriege. So soll ein dynamisches Europa entstehen, dessen Schicksal Sie bestimmen.



Wirklichkeit: Sie planen Handelsrouten und klicken Runden weg, bis genug Gold in der Kasse ist und Sie sich einen Krieg leisten können. Bis dahin passiert arg wenig.

ECHTZEITSCHLACHTEN



Anspruch: Jeder Truppentyp hat Vor- und Nachteile, zudem gibt's Formationen. Schnelle Kavallerie etwa eignet sich für Flankenangriffe. Das verspricht taktische Tiefe.



Wirklichkeit: Taktik? Pustekuchen! Zwar können Sie Formationen nutzen und Häuser besetzen, doch Nahkampf ist viel effektiver. Truppen verkümmern daher zu Haufen.

DIPLOMATIE



Anspruch: Das Diplomatienmenü bietet viele Optionen – vom Rohstofftausch bis zur Militärallianz. Das soll für glaubwürdige Verhandlungen und Beziehungen sorgen.



Wirklichkeit: Die KI-Gegner handeln willkürlich und fallen Ihnen ständig in den Rücken. Oft werden Sie Runde für Runde angegriffen und müssen den Frieden erkaufen.

len Sie Schlachten schlagen, nicht Runden wegklicken. Nur auf »leicht« hat Pyro die KI gebremst. Allerdings zu stark, Sie werden gar nicht angegriffen; Gold haben Sie dann im Über-

fluss. So müssen Sie keine Kriege führen, sondern übernehmen neutrale Provinzen friedlich durch den Bau teurer Botschaften oder kaufen Ländereien von Großmächten – öde.

Wer den Leerlauf in der Anfangsphase nicht scheut, sollte auf »normal« einsteigen. Dann hat **Imperial Glory** auch große Momente. So spielten wir als Österreicher Preußen und Polen gegeneinander aus. Mit den Preußen waren wir verbündet und erklärten Polen den Krieg. Preußen fiel prompt in Polen ein,



Österreich fällt in der Lombardei ein, Gebäude und Wälder zieren das schöne Schlachtfeld.

verlor fast seine gesamte Armee, eroberte das Land aber knapp. Wir griffen daraufhin Preußen an und überrannten zugleich die geschwächten Heere in Polen. Schließlich anekdotierten wir das schutzlose Preußen selbst. Solche Kriege zwischen Großmächten sowie das Ringen um neutrale Länder (Lombardei, Polen, etc.) motivieren zum Weiterspielen – bis zum nächsten Frustrmoment.

Balanceakt Taktik

Was den Strategiemodus plagt, findet sich auch in den Taktikschlachten wieder: Balanceprobleme. Die drei Truppengattungen Infanterie, Artillerie und Reiterei haben zwar alle Vor- und Nachteile. So kann Infanterie Häuser besetzen, Artillerie schießt Bauten zu Klump, und schnelle Kavallerie erledigt Ge-

schütze. Solche taktischen Kniffe brauchen Sie jedoch selten, da Nahkämpfe am effektivsten sind. So müssen Sie nur alle Ihre Truppen auf den Feind zustürmen lassen. Dann verklumpen die Heere zu einem unübersichtlichen Haufen, den Sie nicht mehr von Hand trennen können. Dabei gewinnt stets die größere Armee; gegen Nahkämpfer hilft nur zahlenmäßige Überlegenheit. Seeschlachten wiederum sollten Sie auswürfeln lassen, denn die spielen sich umständlich und zäh.

Doch auch die Gefechte haben große Momente. Wenn Ihre Kavallerie durch eine Schützenlinie bricht oder Ihre Artillerie die schöne Wiener Hofburg zerschießt. Wenn Nahkämpfer mit Gebrüll auf den Feind zu stürmen oder Elitegardisten an die Front stapfen. Apropos stapfen:

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Ich will doch nur Alleinherrscher von Europa sein! Warum muss mir Imperial Glory da so viele Stolpersteine in den königlichen Karriereweg legen? Vom öden Beginn über die taktisch anspruchsvollen See- und Landschlachten bis zu den unfairen KI-Gegnern: Meine Motivation knickt immer wieder ein.

FRUSTRESISTENTE HERRSCHER

Dabei stecken gute Ideen im Pyro-Programm, etwa der Wettlauf um die neutralen Länder und die Weltwunder-Aufgaben. Wirklich fesselnd wird's, wenn ich später im Spiel Kriege gegen die anderen Großmächte führe und in ganz Europa gewaltige Armeen aufeinander prallen. Dann fühle ich mich endlich wie ein Herrscher, der das Schicksal des Kontinents bestimmt. Wer vom genialen Rome genügt hat und Frust in Kauf nimmt, sollte Imperial Glory daher eine Chance geben.



»Rome bleibt vorn«



Wichtiger als Krieg: Die Handelsansicht informiert über erschlossene und mögliche Routen.

Truppen laufen langsam, eine Zeitbeschleunigung fehlt. Die ersten fünf Minuten jeder Schlacht schauen Sie zu, wie das Heer zur Front schlendert. Dafür stimmen Grafik und Sound. Auf den Schlachtfeldern gibt's Details wie Klöster, Einheiten sprechen die Landessprache – jedoch nur in Stereo. **GR**

▶ **HOTLINE:** (0190) 839 582 1,86 €/MIN.

VERGLEICH MIT ROME

- Das unterscheidet Imperial Glory von unserer Genre-Referenz Rome:
- ➕ schönere, lebendigere Schlachtfelder
 - ➖ taktisch anspruchslose Schlachten
 - ➖ schlecht ausbalanciert, oft unfair
 - ➖ eintönige Karte, weniger Optionen
 - ➖ keine Identifikationsfiguren
 - ➖ nicht nachvollziehbare Diplomatie

IMPERIAL GLORY STRATEGIESPIEL

PUBLISHER Eidos / Pyro RELEASE (D) 31.5.2005
 SPRACHE Deutsch CA. PREIS 45 Euro
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 44 S., Poster USA ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT Rome (89, GS 11/04) In allen Belangen besserer Genre-Primus. Knights of Honor (81, GS 11/04) Ritter-Strategie, atmosphärischer und fairer.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	1,4 GHz Intel	1,8 GHz Intel	2,4 GHz Intel
Radeon 9000	1,4 GHz AMD	AMD XP 1800+	AMD XP 2400+
Geforce 4 Ti	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	1,6 GB Festpl.	1,6 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800		

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

DVD: Video-Special

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK E38

MULTIPLAYER AUSREICHEND

FAZIT — Ode Gefechte zwischen bis zu vier Spielern via LAN oder Internet.
 MODI — Historische Schlacht, Seeschlacht, Landschlacht

BEWERTUNG

GRAFIK	➕ schöne Schlachten	➖ triste Strategiekarte	7 / 10	
SOUND	➕ gute Effekte	➕ Musik	➖ kein Surround	7 / 10
BALANCE	➖ unfaire KI	➖ taktisch anspruchslose Gefechte	4 / 10	
ATMOSPHÄRE	➕ Aufgaben als Weltwunder	➖ keine Identifikationsfiguren	6 / 10	
BEDIENUNG	➕ übersichtliche Menüs	➖ keine Zeitbeschleunigung	7 / 10	
UMFANG	➕ komplettes Europa	➖ geringer Wiederspiel-Wert	7 / 10	
STARPOSITIONEN	➕ immer andere Herausforderung	➖ stets öder Beginn	6 / 10	
KI	➕ klug in Schlachten	➖ nicht nachvollziehbare Diplomatie	7 / 10	
EINHEITEN	➕ historisch korrekt	➖ kaum Spezialfähigkeiten	7 / 10	
KAMPAGNE	➕ später spannend	➖ anfangs langweilig	7 / 10	

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 1 Stunde SOLO-SPASS 25 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 2 Stunden

FAZIT: OFT UNFAIRER MIX AUS RUNDEN- UND ECHTZEITSTRATEGIE.





Dreisam einsam

SINGLES 2

Drei Menschen, zwei Liebende, eine Wohnung. Genug Gelegenheiten für Konflikte jeder Art – dieses Spiel verschenkt jede einzelne.

Eine ideale WG ist stets hübsch aufgeräumt.

Die Ikea-kompatible Einrichtung verdient den Belanglosigkeitspreis in der aktuellen Ausgabe von *Schöner Wohnen*. Männlein und Weiblein teilen zwar nicht das Bett, dafür die Arbeit im Haushalt. Und Harmonie bestimmt das Miteinander der Bewohner. Zum Glück müssen Sie diesen Alptraum jedes Individualisten nur auf Ihrem PC erdulden, wenn Sie in den virtuellen Haushalt in *Singles 2* ziehen. Fortan macht der Sims-Klon in der »Ich-langweile-mich-gern-zu-Tode«-Hitparade dem »An-die-Decke-starren« seinen ersten Platz streitig.

Drei sind einer zuviel

Josh hat sich gerade von seiner Freundin Anna getrennt. Doch anstatt die neu gewonnene Freiheit mit wilden Parties zu feiern, will er die reichlich spießige junge Dame unbedingt zurückerobern. Zu diesem Zweck zieht er in deren WG, die Anna sich mit der flippigen Kim teilt. Wer beim Story-Setting in *Singles 2* auf falsche Gedanken kommt (zwei Frauen, ein Mann, mehr als genug Betten), wird von der Spielmechanik aus dem Himmel der schmutzigen Fantasien zurückgeholt. Denn wie schon im schnarchigen Vorgänger dreht sich alles darum, die Herzensdame mit Gesprächen zu beeindrucken. Und das geht

so: Sie klicken einen Gesprächspunkt aus vier Bereichen (Freundschaft, Witz, Romantik, Erotik) an und labern dann solange auf Anna ein, bis sich deren Beziehungswert (repräsentiert durch einen schönen Balken) erhöht. Irgendwann sind beide müde oder hungrig, und die Unterhaltung wird einfach auf später vertagt.

Talk, Talk, Talk

Bei allem Gelaber dürfen Sie Joshs Grundbedürfnisse nicht vernachlässigen. Dazu zählen neben Schlafen und Ernährung vor allem Hygiene. Josh sollte regelmäßig die Toilette benutzen, duschen, Haare kämmen und sich die Zähne putzen. Ansonsten passiert es schnell, dass Anna (oder Kim) nur naserümpfend abwinken, wenn er eine der beiden Damen mal wieder zutexten will. Das alles gab's auch schon im ersten Teil des Quasselspiels. Neu ist, dass auch die Kleidung im Laufe der Zeit schmutzig wird. Doch dank Waschmaschine bringen Sie schnell die notwendige Frische zurück in die Textilien.

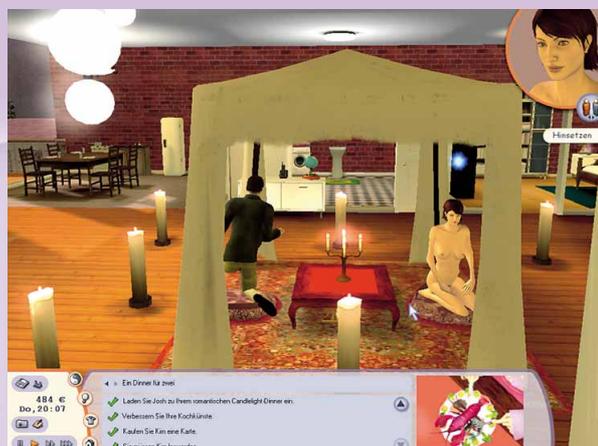
Neben all den leidigen Pflichten dürfen Sie Joshs Spaßbalken nicht vergessen. Nein, mit Schmuddelfilmchen oder Sauforgien stellen Sie den korrekten jungen Mann nicht zufrieden. Stattdessen liest er gern ein Buch oder klimpert ein wenig auf seiner Gitarre (aber nicht nach 21 Uhr, die Nachbarn könnten sich ja beschweren). Über Nacht gewinnt er auf wunderbare Weise Erfahrungspunkte, die Sie in Fähigkeiten wie Reparieren (falls Geräte oder Waschbecken kaputt gehen) oder einen der Plapperbereiche investieren. Diese Verbesserungen sorgen für Zeitersparnis, Josh

behebt Defekte schneller, Beziehungswerte steigen rasanter an.

Aufträge für Anna

Der Kampf um Annas Zuneigung ist in eine lockere Rahmenhandlung gebettet. Es gibt immer wieder mal Aufgaben, die ein wenig Abwechslung von der Routine bieten. Zumindest war das wohl die Absicht der Entwickler. Stattdessen entpuppen sich diese Aufträge aber als ziemlich lahme Spielzeitverlängerungen. Dabei beginnen manche sogar ganz spannend: Zu Beginn etwa versucht Josh in Annas Zimmer einen Hinweis

aufzustöbern, wie er ihre Liebe erneuern kann. Dazu muss er abwarten, bis beide Damen das Haus verlassen haben, um dann eiligst alle Gegenstände in ihrem Raum zu untersuchen. Und tatsächlich findet er ein Fotoalbum mit Bildern vom letzten gemeinsamen Urlaub. Kurzerhand beschließt Josh, Anna mit einem romantischen Dinner im stilen Beduinenzelt zu überraschen. Klingt interessant. Allerdings machen Sie nicht viel mehr als brav abzuwarten, bis Sie genug Geld angesammelt haben, um alle benötigten Möbelstücke kaufen zu können. Ar-



Ein Hauch von Erotik: Anna meditiert völlig hüllenlos im Beduinenzelt.



Jetzt flirtet Josh mit Kim. Anna im Hintergrund scheint das nicht zu stören.



Na wer wird denn gleich... Aus Langeweile flirtet die ansonsten scheue Anna ein wenig mit der kessen Kim.

beiten gehen muss Josh nicht (er kann, wenn er möchte), Geld kommt aber auch von ganz allein in die Kasse.

Und so geht das tagaus, tag-ein immer weiter. Morgens steht Körperpflege auf dem Programm, gefolgt von Parkettkosmetik. Abends bequatschen Sie Anna. Ach ja, eins wollen wir nicht vergessen: Die Besuche in der Bar. Im einzigen Ort außerhalb Ihrer Wohnung können Sie auch andere Leute kennen lernen. Nur, Sie müssen es nicht. Und es bringt (abgesehen von einer Story-Aufgabe) auch nichts. Deshalb, und weil die Ladezeiten zwischen Wohnung und Kneipe jeweils rund eine Minute lang sind, verbringen Sie kaum Zeit in dem Single-Treff. Trotzdem haben Sie es nach spätestens zehn Echtzeit-Stunden geschafft: Anna sinkt seufzend in Ihre Arme. Dann können Sie das Spiel neu star-

ten und diesmal auf Annas Seite versuchen, Josh zu erobern. Spielerisch gibt's keine Unterschiede. Außerdem werden nach Ende des Storymodus zwei neue Wohnungen (Hinterhof und Penthouse) freigeschaltet. Darin dürfen drei von 17 Bewohnern einziehen. Fortan lenken Sie deren Geschicke (allerdings ohne die Ereignisse aus dem Anna-Josh-Spiel).

Schöner Wohnen

So müde die Spielmechanik, so gut sieht **Singles 2** aus. Die Charaktere verfügen über eine glaubhafte Mimik. Frisuren, Gesichter und die Körper wirken sehr echt. Auch Möbel und andere Einrichtungsgegenstände sehen klasse aus. Dazu gibt's ein paar selbst produzierte Pop-Songs, die auch nach längerem Hören nicht nervig klingen. Richtig sprechen können die Singles nicht. Stattdessen ver-

wenden Sie genau wie ihre Sims-Verwandten eine (hier etwas japanisch klingende) Kunstsprache. Ein besonderes Lob hat sich die KI verdient; Selbst wenn Sie selber keine Vorgaben machen, sorgt der Single ganz automatisch dafür, dass seine Bedürfnisse im grünen Bereich liegen.

MIC
 > HOTLINE: (0190) 824 667 1,86 €/MIN



Zuerst beflirten Sie die Angebotete stundenlang. Dann umarmen Sie die Dame schamlos von hinten. Schon schmilzt sie beim Zungenkuss dahin.

MICK SCHNELLE mic@gamestar.de

Ja ja, ich weiß: Singles 1 hat sich gut verkauft. Warum sollten die Entwickler dann etwas am lahmen Spielkonzept ändern? Deshalb meldet sich auch in Teil 2 spätestens nach zehn Minuten das große Gähnen. Wer seinen Single erstmal am Flirten hat, kann die Zeit nutzen, selbst einen Chatroom nach einer Freundin zu durchforsten. Ich kümmerge mich lieber um mein Lesbenpärchen samt Sohn in Die Sims 2. Das plant gerade einen Umzug.

»Ödes Mädchenspiel«



SINGLES 2 AUFBAUSPIEL

PUBLISHER Deep Silver / Rotobee RELEASE (D) 27.5.2005
 SPRACHE Deutsch CA. PREIS 35 Euro
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 CD, 60 Seiten Handbuch USK ab 16 Jahre

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

VERGLEICHBAR MIT Die Sims 2 (89, GS 10/04) Tolle, abwechslungsreiche Lebens-Simulation. Singles (65, GS 04/04) Etwas hässlicher, dasselbe lahme Dauergequassel.

TECHNISCHE ANGABEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
3D-GRAFIKKARTEN				
Geforce 2/4 MX	CF FX 5800/5900	1,5 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,2 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1300+ AMD	XP 1800+ AMD	XP 2000+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	1,2 GB Festpl.	1,2 GB Festpl.	1,2 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1	6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Charaktere + schnelle 3D-Grafik	9 / 10
SOUND	+ passende Pop-Stückchen + untermalt dezent	9 / 10
BALANCE	- viel zu leicht - zu wenig Abwechslung	5 / 10
ATMOSPHÄRE	+ durch geschickte Beleuchtung passendes Ambiente	8 / 10
BEDIENUNG	+ Draufklicken und schon klappt's + gute Sichtsteuerung	9 / 10
UMFANG	- nur knapp zehn Stunden Spielzeit	4 / 10
STARTPOSITION	- trotz 17 Charakteren immer dasselbe Spiel	4 / 10
KI	+ Singles putzen selbstständig und halten sich fit	9 / 10
EINHEITEN	- kaum Unterschiede der einzelnen Charaktere	5 / 10
KAMPAGNE	- nach einmaligem Durchspielen langweilig	4 / 10

PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT
 EINGEWÖHNUNG: 5 Minuten SOLO-SPASS: 10 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: -

FAZIT: LABERLASTIGER SIMS-KLON.

66
SPIELSPASS

► DVD: Video-Special
 ► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
 QUICKLINK E39



Held Hans Schwarzenberg fährt als Kommandant der UFN einen besonders widerstandsfähigen Raketenwerfer.

KI gegen Markus: Exodus (leicht) - Runde #21

	Niedrig	Mittel	Hoch	Gesamt
Armee	3	3	1	7
Verluste	1	2	1	4
Gesamt	2	1	0	3
Armee	1	5		6
Verluste	1	4		5
Gesamt	0	1	0	1
Kontrolle	2	3		5
Gehobene Verbündete	1	1		2
Erhaltene Verbündete	2	3	1	6
Besiegte Verbündete	1	1		2
Gesamt	6	8	1	15

Auf Kampfplattformen montierte Einheiten lassen sich schneller über die Karte bewegen, allerdings nur bei der Union.

Am Ende einer Partie gibt's eine detaillierte Auswertung.

Dich mach' ich rund!

DOMINATION

Schlank trotz spielerischem Tiefgang – ohne Mätzchen streben Sie auf fernen Welten Zug um Zug an die Macht.



Stop and go – was im Berufsverkehr nervt, gehört im Strategiegenre zu den höheren Weihen. Kein Wunder, rundenweises Taktieren mit vielen unterschiedlichen Einheiten und deren Eigenschaften fordert die grauen Zellen mehr als schnell, aber seichte Echtzeit-Schlachten. Doch während Titel wie **Silent Storm** mit Komplexität erschlagen, gehen die Entwickler von **Domination** einen anderen Weg: Sie verzichten auf Veteranen, Munition, Nachschublinien und ähnlichen Schnickschnack. Als Science-Fiction-General kümmern Sie sich lediglich um Reichweite, Angriffsstärke und Rüstungspunkte der Trup-

pen. Doch selbst so vereinfacht bleibt **Domination** ein anspruchsvolles Runden-Strategiespiel.

Panzer wie gehabt

Am Standard-Spielprinzip rüteln die Entwickler nicht: Gemütlich geben Sie Bewegungs- und Feuerbefehle. Am Ende Ihrer Runde ist der Gegner dran, danach wieder Sie. Innovative Konzepte wie in **Combat Mission** – Fehlanzeige. Terrain (Wald, Straße, Wüste etc.) beeinflusst die Reichweite von Bodenfahrzeugen, Höhenunterschiede bleiben jedoch ohne Wirkung. Die Fahrzeuge (Panzer, Schiffe, Hubschrauber) stammen größtenteils aus dem Vorgänger **Massive Assault** und sind bei beiden Parteien bis auf minimale Unterschiede identisch. Balance-Problemen gehen die Entwickler so aus dem Weg. Munitions- oder Benzinverbrauch spielen keine Rolle, Helikopter bleiben – zu-

mindest bis sie abgeschossen werden – ewig in der Luft und ballern.

An Geschichte gespart

Die Story von **Domination** ist fix erzählt: In **Massive Assault** hat die Union Freier Nationen die abtrünnige Phantom League besiegt, jetzt attackiert sie je-

doch neu erstarbt zehn Kolonienplaneten, und Sie müssen zur Verteidigung ran. So lieblos wie die Hintergrundgeschichte sehen auch die beiden Kampagnen aus. Darin absolvieren Sie pro Partei 15 Missionen; die hängen inhaltlich jedoch nur lose zusammen, und auch der taktische Anspruch schwankt von

MARKUS SCHWERDTTEL

markus@gamstar.de

Wenn man alles Überflüssige streicht, bleibt nur das Wesentliche übrig. In der Theorie funktioniert diese Designregel gut, im Fall **Domination** jedoch nicht ganz. Denn ohne taktische Details wie Nachschublinien, Veteranen oder auch nur eine vernünftige Hintergrundgeschichte wird aus einem eigentlich packenden Runden-Strategiespiel fix eine fleischlose, rein auf Mechanik getrimmte Klobelei ohne Atmosphäre. Wer den Vorgänger **Massive Assault** schon hat, kann auf **Domination** ohnehin verzichten – die beiden Titel sind spielerisch praktisch identisch.

Trotzdem starte ich immer wieder gern eine Partie, um die Inseln auf fremden Planeten einzunehmen – ich steh' nun mal auf Rundenstrategie. Vor allem der Weltkriegsmodus weckt meinen Ehrgeiz, auch wenn der teils derbe Schwierigkeitsgrad den Vormarsch zuweilen bremst.

»Nackte Mechanik, trotzdem gut«



INFO

- > 2 Parteien
- > 10 Planeten
- > 20 Szenarios
- > 4 »Angriff«-Karten
- > 36 Einheiten

VERGLEICH

Future Tactics (56)



Besser als...

Schlechter als...



Silent Storm (80)



Ringe zeigen die Feuerreichweite, die gestrichelten Linien sind Gebietsgrenzen.

Auftrag zu Auftrag enorm. Zum Ausgleich gibt's jede Menge weiterer Spielmodi in je drei Schwierigkeitsgraden. In »Angriff« etwa erstürmen Sie einen von vier Stützpunkten. Oder Sie gehen eins von 20 knifflig gestalteten Szenarios an. Die Königsdisziplin ist allerdings der Weltkriegsmodus.

Geheime Allianzen

Im Weltkriegsmodus erobern Sie im freien Spiel einen der zehn Planeten in **Domination**, selbstverständlich in Konkurrenz zu einem Computergegner oder einem menschlichen Widersacher. Zum Glück kämpfen Sie nicht allein, auf den in Terri-

torien unterteilten Planetenkarren helfen Ihnen (zu Beginn geheime) verbündete Gebiete. Deren Anzahl ist abhängig von Schwierigkeitsgrad und Planetengröße. Sobald Sie einen der Mitstreiter enthüllen, erhalten Sie aus dem Land Tribute (je nach Entwicklungsstand), die Sie in Einheiten investieren können. Allerdings sind die Alliierten dann auch für den Gegner sicht- und angreifbar. Deshalb müssen Sie gut überlegen, wer im Konflikt mitmischt: Das aufgedeckte Gebiet sollte leicht zu verteidigen sein, trotzdem nah an der Front liegen (neue Einheiten!) und oben-dreien möglichst viel Geld liefern – ein kniffliges Problem, aus dem der Weltkriegsmodus seine Faszination zieht.

Taktischer Kniff: Wenn der Feind eins Ihrer Länder angreift, können Sie fix eine kleine Guerilla-Truppe aufstellen, die sofort zuschlagen darf. Damit halten Sie im Idealfall die Invasoren auf, bis Verstärkung naht. Umgekehrt macht dieser Verteidigungsmechanismus Angriffe auf Feindesland extrem spannend. Nur wer genug starke Truppen an die Grenzen karrt, kann gewinnen. Das klappt am besten mit Transportern, die so trotz mangelnder Bewaffnung oft den Ausgang einer Schlacht entscheiden.

Heißstuhl-Generäle

Im Multiplayer-Teil von **Domination** können Sie ausschließlich den Weltkriegsmodus spielen. Das geht zum Beispiel im sehr guten Hotseat-Modus, bei dem Sie sich mit einem



In der Wiederholung analysieren Sie die Züge. Der blaue Schild schützt vor Luftangriffen.

menschlichen Gegner an einem PC abwechseln. Natürlich dürfen Sie nicht auf den Monitor starren, während der Kontrahent seinen Zug macht.

Oder Sie kämpfen im LAN sowie Internet. Bei ersterem tauschen Sie die Spielzüge direkt aus, online bleibt nur der Weg über die Lobby des Spiels, die zudem eine Rangliste bietet. Nachteil aller Online-Rundenspiele: Oft müssen Sie ziemlich lange auf die Reaktion des Gegenübers warten.

► HOTLINE: (0190) 84 60 48 1,86 €/MIN.

RUNDENWEISE FEHLER

Argerliche Bugs trüben das Strategievergnügen:

- das Tutorial wirft Sie in der letzten Mission zurück auf den Desktop
- immer wieder, vor allem im Weltkriegsmodus, stürzt das Spiel unvermittelt ab – häufig Speichern!
- schrilles Klirren statt satter Soundeffekte – Abhilfe schafft der Mini-Patch auf DVD



DAS KENN' ICH DOCH...



Spielerisch wie optisch gleicht **Domination** (unten) dem Vorgänger **Massive Assault** (oben) fast bis auf Pixel. Richtig neu sind lediglich zehn Einheiten und sechs Karten, sonst gibt's nur Detailverbesserungen.

DOMINATION RUNDEN-STRATEGIE

PUBLISHER: Dreamcatcher / Wargaming.net | RELEASE (D): 9.5.2005
 SPRACHE: Deutsch | CA. PREIS: 40 Euro
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 2 CDs, 16 S. Handbuch | ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFIL

VERGLEICHBAR MIT: Silent Storm (80, GS 06/05) Komplexe, bockschwere Taktik-Kämpfe mit Soldaten. Massive Assault Network (68, GS 06/05) Quasi identischer Vorgänger.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	1,0 GHz Intel	1,5 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Radeon 9000	1,0 GHz AMD	1,5 GHz AMD	XP 1800+ AMD
Geforce 4 Ti	512 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	1,25 GB Festpl.	1,25 GB Festpl.	1,25 GB Festpl.
Radeon X600			
Geforce 6800			

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER GUT

FAZIT: Vor allem im Hotseat-Modus sehr unterhaltsam. Im Internet nervt das Warten auf Züge.
 MODI: Lediglich Weltkriegsmodus spielbar, der ist dafür klasse.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Landschaften + Explosionen - statische Charakterbildchen	6 / 10
SOUND	+ dramatische Musik + Sprachausgabe - teils lahme Effekte	7 / 10
BALANCE	+ gutes Tutorial + sanfter Einstieg - plötzlich sehr schwer	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ stimmungsvolle Inseln - dürre Präsentation	5 / 10
BEDIENUNG	+ Komfortfunktionen - Kamera zickt - Internet-Lobby	7 / 10
UMFANG	+ zwei große Kampagnen + Weltkriegsmodus + Szenarios	10 / 10
MISSIONSDSIGN	+ angenehm knifflig - manchmal zu schwer	8 / 10
KI	+ agiert meist umsichtig... - ...aber nicht immer	8 / 10
EINHEITEN & GEB.	+ Einkunftssystem + viele Einheiten - Partei-Unterschiede	7 / 10
KAMPAGNEN	- leidlich spannende Story - aneinander geklebte Karten	4 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten | SOLO-SPASS 30 Stunden | MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden

FAZIT: REDUZIERTE, ANSPRUCHSVOLLE RUNDENTAKTIK.

69 SPIELSPASS

- DVD: Test-Check
- DVD: Sound-Album 2.0.127
- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
- QUICKLINK E27

Das dritte Reich? Das klopft' ich weich!

FREEDOM FORCE 2

Es gibt doch noch wahre Helden. Superhelden, um genau zu sein, die sich in diesem Taktikspiel mit Nazis klopfen.



Hefte raus, Klassenarbeit: Wer hat den Zweiten Weltkrieg gewonnen? Die Nazi-Gorillas oder die schwebenden Gehirne? Der irre General Blitzkrieg? Oder gar die fliegende Alchemiss, der patriotische Minuteman und deren Superhelden-Freunde? Sie können Ihr Geschichtsbuch noch so lange wälzen, über Alchemiss & Co gibt's darin sicher nichts zu lesen. Aber greifen Sie doch mal zu einem Comicbuch. Oder besser: zu einem Comic-Spiel. Das heißt **Freedom Force vs. The 3rd Reich** (fortan **Freedom Force 2** genannt), ist ein Echtzeit-Taktik-

spiel und macht (anders als das Geschichtsbuch) sogar Spaß.

Am Spielprinzip hat sich seit **Freedom Force 1** (2002) wenig geändert: Aus zoom- und drehbarer 3D-Perspektive steuern Sie bis zu vier Superhelden per Maus durch Städte und Höhlen. Jeder Held hat Kräfte wie »Feuerball« oder »Gedankenkontrolle«, die Sie beim Kampf gegen Nazis und



Der Eisriese ist empfindlich gegen Feuerschaden, aber wir haben keinen Feuerhelden im Team. Also bewerfen wir den Schurken mit Munitionskisten ① und lenken ihn mit unserer flinken Hexe ② ab.

andere Unholde taktisch klug einsetzen müssen. Zwischen den 22 Missionen der linearen Kampagne werben Sie neue Teammitglieder an und bauen die Talente der Helden aus.

Schwarz-weiß-bunt

Freedom Force 2 trieft vor US-Patriotismus; die Heroen schwören ständig, ihr wundervolles Heimatland zu retten. Das nervt aber nicht, sondern wirkt überspitzt und drollig, weil Comic-Universen nur den Unterschied zwischen Gut und Böse kennen. Die Schwarz-Weiß-Malerei wird erst gegen Spielende um Nuancen reicher und unterstreicht den abgefahrenen Comicstil. Die wirre Hintergrundgeschichte dreht sich um klischeehafte-trashige Bösewichter wie Aliens, Kommunisten, Nazis sowie Dimensions- und Zeitreisen – herrlich abgedreht!

Brillant witzige Dialoge tragen maßgeblich zum Comic-Charme

bei. Da verwandelt Orient-Schönheit Green Genie Azteken-Held Quetzalcoatl in ein Huhn, das kalt entgegnet: »Du entehrt mich und meine Vorfahren!« Sequenzen in Spielgrafik oder schöne, vertonte Standbilder erzählen die Handlung. Die erstklassige Sprachausgabe gibt's jedoch nur auf Englisch. Gute Untertitel helfen zwar, doch wer kein Englisch kann, verpasst viele Anspielungen und damit viel Atmosphäre.

Jetzt mit Spiel!

Die bunte Grafik passt zum Szenario, nur die eckigen Charaktere stören. Erfreulich: Hinter der stimmigen Fassade steckt ein gutes Taktikspiel. Jeder der 24 Helden verfügt über individuelle Kräfte und Schwächen. Green

VERGLEICH

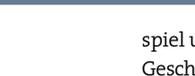
Silent Storm (80)



Besser als...



Schlechter als...



Soldiers (84)



Der starke Ameisenheld Ant schleudert einen Lastwagen auf Opernsänger Fortissimo.

SUPERHELD ZU SEIN IST TOLL, WEIL...



...Handlung, Dialoge und Zwischensequenzen einfach zu witzig und abgedreht sind.



...Sie in den Levels alles kaputtmachen können, von der Parkbank über Autos bis zum Hochhaus.



...die Kämpfe taktisch anspruchsvoll sind und Sie die Schwächen der Feinde ausnutzen müssen.

Genie etwa verwandelt Feinde in harmlose Blumen, verträgt aber keine Prügel. Auch Feinde haben Schwachpunkte, die Sie ausnutzen müssen – so schmilzt Hispano-Held El Diablo Schneemonster per Feuerball. Zu Beginn jeder Mission stellen Sie Ihr bis zu vierköpfiges Team zusammen,

men, dabei ist Taktik gefragt: Wer ist gegen welchen Schaden resistent? Wer dient als Fern-, wer als Nahkämpfer? Für erfahrene Taktiker ist **Freedom Force 2** auf dem normalen Schwierigkeitsgrad trotzdem zu leicht, sie sollten mit »schwer« einsteigen.

In den Missionen müssen Sie meist alle Gegner von der Karte fegen, immerhin gibt's häufig Nebenziele und überraschende Wendungen. Für erfüllte Ziele kassieren Sie Prestige-Punkte, mit denen Sie neue Helden einkaufen. Das wird jedoch unnötig, weil Sie schnell ein eingespieltes Team zusammen haben. Um alle Heroen kennen zu lernen, müssen Sie **Freedom Force 2** schon zweimal durchspielen. Zwischen Aufträgen investieren Sie Erfahrungspunkte in die Talente der Recken oder bringen ihnen damit neue Kräfte bei.

Haut für den Tenor

Im Spielverlauf treffen Sie auf taktisch fordernde Bossgegner, darunter Opernsänger Fortissimo, der mittels Stimmgewalt ganze Häuserblocks einäschert und Geschosse per Schutzschild abwehrt. Also schleudern Sie den Schurken mit Alchemiss' »Rückstoß«-Talent zu Boden, verprügeln ihn im Nahkampf mit dem »Freiheitsschlag« des Minute-man oder bewerfen ihn gar mit Autos – das können nur starke Heroen wie Ameisenmann Ant. Befehle geben Sie komfortabel per Menü; wenn es geöffnet ist, friert sogar die Zeit ein. Das ist auch nötig, nur so behalten Sie die Übersicht. Allerdings ist die Steuerung etwas zu empfindlich, manchmal klicken Sie daneben.

In den Levels verkleppen Sie nicht nur Feinde, sondern machen auch ordentlich was kaputt: Helden reißen Häuser ab

und schleudern Benzinfässer auf Eisriesen. Mit einer ausgerissenen Laterne prügeln sie auf Feinde ein, die daraufhin in einen Zeitungskiosk krachen. Die KI-Gegner nutzen solche Kniffe selten; Ihre eigenen Helden haben manchmal Probleme bei der Wegfindung. Immerhin kämpfen Ihre Schützlinge auch eigenständig ordentlich. Feinde suchen sich oft ganz schlau den schwächsten Heroen als Ziel.

Keine Pause am Tag

Im Multiplayer-Modus via LAN oder Internet kämpfen bis zu vier Spieler mit jeweils bis zu vier Helden. Dabei gibt's viele Modi und eine Story-Variante, in der Sie Geschichten für Ihre Mitspieler schreiben. Zudem dürfen Sie eigene Helden erstellen und gegen hohe Prestige-Gebühren sogar im Solomodus nutzen – ein spielerisch sinnloser Gag, die mitgelieferten Heroen sind abwechslungsreich genug. Im Mehrspieler-Part fehlt die Pause-Funktion, deshalb geht die Übersicht flöten. Die Gefechte sind nur spielbar, wenn jeder Teilnehmer einen Helden steuert – wie im Modus

CHRISTIAN SCHMIDT

chris@gamestar.de

In Amerika läuft Freedom Force wie verrückt, in Europa kräht kein Hahn danach – mit patriotischen Superhelden können hiesige Teenies wenig anfangen. Schade, denn die gewitzte Heroenhaut ist gestopft mit Gags, die selbst bei Comicmuffeln zünden. Ich bitte, ich beschwöre Sie: Schauen Sie sich Freedom Force 2 an! Probieren Sie die Demo aus! Sie verpassen sonst ein echtes Kleinod. Und dann triumphiert das Böse. Wollen Sie das?!



»Held, was es verspricht«



El Diablo hält einen Nazi-Gorilla von Sky King fern.

»Tag«, in dem Sie Ersatzkämpfer ein- oder auswechseln.

► HOTLINE: (0900) 151 00 54 1,95 €/MIN.

FREEDOM FORCE 2 ECHTZEIT-TAKTIK

PUBLISHER	Dtp / Irrational Games	RELEASE (D)	21.4.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	40 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 CDs, 31 Seiten	USK	ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR		FORTGESCHRITTENER		PROFI					
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
VERGLEICHBAR MIT		City of Heroes (77, GS 09/04) Gutes Online-Rollenspiel um Superhelden. Silent Storm (80, GS 12/03) Knifflige Weltkriegs-Taktik mit lahmer Story.							

TECHNISCHE ANGABEN				
3D-GRAFIKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,4 GHz Intel	1,8 GHz Intel	2,2 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	1,4 GHz AMD	AMD XP 1800+	AMD XP 2200+
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	1,16 GB Festpl.	1,16 GB Festpl.	1,16 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1	6.1

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

FAZIT Bis zu vier Spieler via LAN oder Internet – bringt nix ohne Pausetaste. Nur »Tage« funktioniert. MODI Deathmatch, Massaker, Zerstörung, Tag

BEWERTUNG

GRAFIK	+ passend umgesetzter Comicstil - eckige Figuren	7 / 10
SOUND	+ gute Musik + brillante Sprecher... - ...aber nur in Englisch	9 / 10
BALANCE	+ abgestimmte Helden-Fertigkeiten - oft zu leicht	7 / 10
ATMOSPHERE	+ bis ins kleinste Detail stimmige US-Comicwelt	10 / 10
BEDIENUNG	+ elegantes Befehlsmenü + pausierbar - teils überempfindlich	9 / 10
UMFANG	+ hoher Wiederspielwert dank vieler Helden - kurze Kampagne	8 / 10
MISSIONSDSIGN	+ viele Wendungen - meist nach »Vernichte Alles!«-Muster	7 / 10
KI	+ solide Gegner-Intelligenz - stellenweise schwache Wegfindung	6 / 10
EINHEITEN	+ individuelle Helden + coole, spielerisch sinnvolle Fähigkeiten	10 / 10
KAMPAGNE	+ passende, abgedrehte Story... - ... aber kurz	8 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten SOLO-SPASS 20 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 8 Stunden

FAZIT: SUPERHELDEN-COMIC ZUM MITSPIELEN.



MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Stimmt schon: Freedom Force 2 ist toll: Heldenklischees und Patriotenpathos schlagen jeden Batman-Film. Trotzdem gibt's was zu meckern: Die Missionsziele sind oft eintönig. Zudem vermisse ich einen Koop-Modus à la Soldiers, der den Mehrspieler-Part aufwerten würde. Und im Namen der Freiheit: Warum ist die Sprachausgabe nicht übersetzt?! Wer mit englischem Wortwitz nichts anfangen kann, darf fünf Punkte von unserer Atmosphäre-Wertung abziehen. Alle anderen sollten sich Freedom Force 2 anschauen. Es lohnt sich!

»Super, diese Helden!«



Angriff der Problem-Panzer

1944 WINTERSCHLACHT IN DEN ARDENNEN

60 Jahre nach dem Zweiten Weltkrieg wehrt sich die deutsche Armee immer noch gegen die Niederlage.



Trotz Texturenmatsch repariert der LKW den Panzer.

Der Winter kann eine tolle Jahreszeit sein: Schneeballschlachten schlagen, Glühwein trinken. Die US-Soldaten Anno 1944 waren bestimmt nicht so begeistert. Die GIS kämpften sich durch die Ardennen bis nach Remagen, Damals war die unerbittliche Kälte neben den Deutschen der größte Feind. In dem CDV-Spiel **1944 Winterschlacht in den Ardennen**

vereiteln obendrein selten dämliche Panzerfahrer oft den Sieg.

Richtung Remagen

Kommt Ihnen die Grafik bekannt vor? Kein Wunder, denn die 3D-Engine kam schon in **Afrika-Korps vs. Desert Rats** und **D-Day** zum Einsatz. Das ist nicht schlimm, denn sämtliche Einheiten bewegen sich schön animiert über die frei zoombaren, detailreichen Landkarten. Immerhin 20 Missionen lang kämpfen Sie meist auf amerikanischer Seite. Dabei gilt es für gewöhnlich, sämtliche Gegner zu eliminieren. Manchmal steht aber auch die Verteidigung einer Stellung auf dem Dienstplan. Ziemlich blöd: Sie wissen nie, wie lange Sie noch ausharren müssen – ein eingelebendes Zeitlimit gibt es nicht. Einige wenige Gefechte absolvieren Sie auf deutscher Seite. Die Erklärung für den überraschenden Seitenwechsel bleibt das Entwicklerteam schuldig.

Dämliche Panzer

Richtig nervig ist die schwache KI der Einheiten. Größere Fahr-

zeuge, speziell Panzer, verhaken sich in engen Straßen und zwischen Gebäuden oft. Dann rangieren sie minutenlang und drehen sich im Kreis, während die Kameraden unter feindlichem Sperrfeuer das Zeitliche segnen. Einzig der massive Einsatz der Pause-Taste schafft Abhilfe. Denn dann können Sie in Ruhe Befehle erteilen und verhakete Verbände entdröseln.

Intex hat aber nicht nur bei der KI geschludert, auch das Tutorial zickt: So sind sämtliche gesprochenen Texte, anders als im Hauptspiel, auf Englisch. **MIC**

➤ HOTLINE: (01805) 299 266 0,12 €/MIN.

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Im Prinzip ist die Winterschlacht in den Ardennen kein schlechtes Spiel. Völlig innovationslos zwar, aber ansonsten okay. Wären da nicht die viel zu eng gebauten Landkarten, die keinerlei Rücksicht auf die schwache Wegfindung der Einheiten nehmen. Ich weiß nicht, wie oft ich per Quickload einen Angriff wiederholen musste, nur weil meine dusseligen Panzer um die eigene Achse gekurvt sind. Nee, so macht das keinen Spaß. Nur wer sich (per Pausen-Funktion) Schritt für Schritt vorarbeitet, hat eine Chance. Solche Probleme hatten ja nicht mal die echten Amis Anno 1944.



»Panzer mit Drehwurm«

BUGS IM TANK

Immer wieder mal funktioniert nicht. Dann können Sie nur per **[F5]** und **[F7]** Schnell speichern und -laden. Die Missionsziele gibt's nur über **[Esc]**. Ein Patch ist bislang nicht in Sicht.



Wenn's eng wird, versagt die KI und die Panzer fahren nur noch im Kreis.

1944 SCHLACHT IN DEN ARDENNEN ECHTZEIT-STRATEGIE

PUBLISHER: CDV / Intex / Monte Cristo RELEASE (D): 26.4.2005
 SPRACHE: Deutsch CA. PREIS: 30 Euro
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 2 CDs, 30 Seiten Handbuch USK: ab 16 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFIS

VERGLEICHBAR MIT: Panzers (89, GS 07/04) Spannende 3D-Gefechte im Zweiten Weltkrieg. D-Day (7, GS 09/04) Gleiche Engine, deutlich weniger Bugs.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	1,0 GHz Intel	1,4 GHz Intel	1,8 GHz Intel
Radeon 9000	1,0 GHz AMD	XP1000+ AMD	XP1600+ AMD
Geforce 4 Ti	256 MB RAM	512 MB RAM	512 GB RAM
Rad. 9500/9600	745 MB Festpl.	745 MB Festpl.	745 MB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800		

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1



➤ DVD: Test-Check



➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK E32

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

FAZIT: Etwas unspektakuläre Gefechte auf Standard-Maps.
 MODI: Capture the Flag, Deathmatch

BEWERTUNG

GRAFIK	+ passender Spielzeug-Look + Panzertürme bewegen sich	7 / 10
SOUND	+ fast hollywoodreifer Soundtrack	9 / 10
BALANCE	- Gegner hat nie Probleme mit Wegfindung	5 / 10
ATMOSPHÄRE	- hässliche Zwischensequenzen - plötzlicher Seitenwechsel	6 / 10
BEDIENUNG	+ selbsterklärende Menüs - Panzer verhaken sich	7 / 10
UMFANG	+ 20 Missionen	7 / 10
MISSIONSDSIGN	+ wechselnde Ziele - langweilige Verteidigungsschlachten	5 / 10
KI	- Fahrzeuge behindern sich gegenseitig in engen Passagen	3 / 10
EINHEITEN	+ originalgetreue Gefährte	8 / 10
KAMPAGNE	- unzusammenhängende Missionen	5 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten SOLO-SPASS 15 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden

FAZIT: ROHRKREPIERER DURCH SCHWACHE PANZER-KI.



GENIUS TASK FORCE BIOLOGIE



100 Biologie-Aufgaben wollen gelöst werden.

Vor zwei Monaten gab's noch Nachhilfe in Physik, mit **Genius Task Force Biologie** ist nun die nächste Naturwissenschaft dran. Wie im Vorgänger bauen Sie eine Siedlung, lösen 100 Aufgaben in fünf Bereichen wie Umwelt und steigern damit die Produktivität Ihrer Fabriken. Der Lerneffekt ist groß, trotz detailarmer Grafik. **DM**

ANGRIFF AUF DIE WESTFRONT



Unsere US-Boys stürmen einen Schützengraben.

Als alliierter oder deutscher Weltkriegs-General kommandieren Sie im Echtzeit-Taktikspiel **Angriff auf die Westfront** hässliche Soldaten und Panzer. Order geben Sie per Winz-Menü, dafür stimmt der taktische Anspruch: Sie müssen Moral und Munition beachten. Profis greifen trotzdem zum schöneren **Combat Mission 3**. **GR**



DVD:
Test-Check

GENIUS TASK FORCE BIOLOGIE

GENRE Denkspiel
PUBLISHER Cornelsen / Radonlabs
CA. PREIS 40 Euro
ANSPRUCH Einsteiger, Fortgeschr.
MINIMUM 700 MHz, 128 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG **BEFRIEDIGEND**



ANGRIFF AUF DIE WESTFRONT

GENRE Taktikspiel
PUBLISHER Rebel Games / Freedom
CA. PREIS 25 Euro
ANSPRUCH Profis
MINIMUM 800 MHz, 128 MB
PREIS/LEISTUNG **BEFRIEDIGEND**



CARIBBEAN C.



Drei gleiche Tiere in der Reihe lösen sich auf.

Findet Nemo? Nein, aber drei gleichfarbige Meeresbewohner, die Sie im Knobelspiel **Caribbean Combo** durch einfache Klicks aneinander reihen, um Punkte zu sammeln. Der grafisch schwache **Zoo Keeper**-Klon bietet drei Modi, die sich allerdings kaum unterscheiden. Für ein bisschen Spaß in der Pause reicht es aber allemal. **DM**

SODA PIPES



Nur eine intakte Röhre bringt Sie weiter.

Der Sommer kommt, Zeit für kühle Softdrinks. Die süßen Flüssigkeiten strömen im Denkspiel **Soda Pipes** durch ein Labyrinth aus Rohren, welches Sie unter Zeitdruck durch hektische Klicks bauen müssen. Warum? Keine Ahnung. Grafik, Sound und das uralte **Pipe Mania**-Spielprinzip sind so abgestanden wie eine Cola von gestern. **DM**



DVD:
Test-Check

CARIBBEAN COMBO

GENRE Denkspiel
PUBLISHER Pepper Games
CA. PREIS 10 Euro
ANSPRUCH Einsteiger
MINIMUM 500 MHz, 128 MB
PREIS/LEISTUNG **BEFRIEDIGEND**



SODA PIPES

GENRE Denkspiel
PUBLISHER Trend Verlag
CA. PREIS 10 Euro
ANSPRUCH Einsteiger
MINIMUM 400 MHz, 64 MB
PREIS/LEISTUNG **UNGENÜGEND**

