



Gunnar Lott
gunnar@gamestar.de

ICH HAB'S JA SCHON IMMER GESAGT...

... **DASS STRATEGIE INNOVATIV SEIN KANN.** Okay, diese Ausgabe merkt man es noch nicht so: Das spektakulärste Spiel, **Act of War**, ist zwar toll (vor allem grafisch), aber nicht übermäßig innovativ in Sachen Design und Spielmechanik. Dafür kündigt sich am Horizont Großes an. **Sims**-Macher Will Wright plant nichts weniger als »das Spiel der Spiele«. Merken Sie sich den Namen **Spore**, unter diesem Arbeitstitel arbeitet Wright an einer Art Weltsimulator, einem wilden Mix aus **Civilization**, **Pac-Man**, **Die Sims**, Risiko, **Master of Orion** und anderen Versatzstücken. Erste Infos finden Sie im News-Teil, mehr hoffentlich in Ausgabe 7/2005. Und in welches Genre gehört dieses potenzielle Meisterwerk? Strategie. Ich sag's ja.

STÄHLERNER WILLE Wenn man – wie in dieser Ausgabe – eine Flut von Tests zu bewältigen hat, muss man zuweilen Abstriche machen. Weil in letzter Minute noch frische Testmuster eintrudelten, musste der bereits fertige Test von **Will of Steel** leider entfallen. Wir wollen Ihnen den aber nicht vorenthalten, daher finden Sie ihn zeitgleich mit Erscheinen dieser Ausgabe auf gamestar.de. ➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [E132](#)

INHALT

Act of War	92
Star Wolves	96
Hidden Stroke	99
Maus Trophy	99
Genius Physik	99
Die Siedler 5 – Nebelreich	100

GAMESTAR-STRATEGIE-CHARTS MAI

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Unitfang	Missionsdesign // Startpositionen // KI	Einheiten	Kampagne // Endlos-Spiel	Kommentar	
1	WarCraft 3	Echtzeit-Strategie	Vivendi	Blizzard	08/02 (93%)	93	8	10	10	10	10	10	10	8	10	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	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	Star Wolves	Weltraum-Taktik	Pointsoft	Xbow Software	NEU	85	8	7	8	8	8	10	10	6	10	10	
11	Spellforce	Echtzeit-Strategie	Jowood	Phenomic	01/04 (86%)	84	8	7	6	9	9	10	9	6	10	10	
12	Soldiers	Echtzeit-Taktik	Codemasters	Best Way	08/04 (84%)	84	8	7	8	9	9	8	10	9	8	8	
13	Dawn of War	Echtzeit-Strategie	THQ	Relic	11/04	83	8	9	9	9	10	8	9	6	9	6	
14	Port Royale 2	Strategiespiel	Take 2	Ascaron	06/04 (86%)	83	6	7	10	9	10	8	6	8	10	9	
15	Civilization 3	Strategiespiel	Atari	Firaxis	01/02 (91%)	82	3	6	10	5	8	10	10	10	10	10	
16	Ground Control 2	Echtzeit-Strategie	Vivendi	Massive	07/04 (80%)	82	8	8	8	7	9	9	8	8	9	8	
17	Armies of Exigo	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	Black Hole	01/05 (81%)	82	9	8	4	10	8	10	10	4	10	9	
18	Act of War	Echtzeit-Strategie	Atari	Eugen Systems	NEU	81	10	10	6	9	8	7	8	7	9	7	
19	Empires: Die Neuzeit	Echtzeit-Strategie	Activision	Stainless Steel	11/03 (86%)	81	5	6	8	7	9	10	10	9	10	7	
20	Full Spectrum Warrior	Echtzeit-Taktik	THQ	Pandemic	11/04	81	8	9	8	9	8	8	7	7	8	9	
21	Rollercoaster Tycoon 3	Aufbauspiel	Atari	Frontier	12/04	81	10	9	8	9	7	8	7	8	8	7	
22	Heroes of M&M 4	Strategiespiel	Ubisoft	3DO	06/02 (86%)	81	5	6	10	8	10	10	9	7	9	7	
23	Knights of Honor	Strategiespiel	Sunflowers	Black Sea	11/04	81	6	8	8	9	9	7	9	8	9	8	
24	Anno 1503	Aufbauspiel	EA/Sunflowers	Maxdesign	12/02 (87%)	80	6	7	8	9	10	10	5	5	10	10	
25	Railroad Tycoon 3	Aufbauspiel	Take 2	PopTop	12/03 (83%)	80	4	9	7	8	10	10	7	8	9	8	

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

Popcorn-Strategie

ACT OF WAR

Millionenbudget, Luxusgrafik, Bestseller-Autor als Storyschreiber: mehr Schein als Sein oder ein echter PC-Blockbuster? GameStar gibt Antworten!



Schock an der Tankstelle: sieben Euro für einen Liter Super Bleifrei! Und wer ist schuld? Nein, nicht die Ökosteuer, sondern diese Terroristen, die fröhlich Öl-Raffinerien in die Luft jagen. Und was tut man da-

gegen? Man alarmiert die US-Armee und schlägt mit den neuesten Hightech-Waffen zurück!

So sieht sie aus, die patriotische Zukunftsvision des amerikanischen Bestseller-Autors Dale Brown (**Stählerne Jagd**). Und

gleichzeitig auch die Hintergrund-Story des Echtzeit-Strategiespiels **Act of War**.

Weltreise im Eiltempo

Bis Sie erfahren, wer wirklich hinter den Anschlägen steckt,

kommen Sie in den 14 Kampagnen-Missionen weit herum: Sie verteidigen den Buckingham Palace in London, erobern den Hafen von San Francisco, errichten eine Militärbasis in einer ägyptischen Raffinerie, schlagen Panzerschlachten an einer russischen Autobahnbrücke und stürmen sogar das Capitol in Washington. Dummerweise dauert die Weltreise für einigermaßen geübte Feldherren gerade mal zwölf Stunden – viel zu wenig für ein Strategiespiel.

Dass das Ende von **Act of War** zu schnell kommt, liegt allerdings auch an der zwar klischeehaften aber spannend präsentierten Geschichte. Die Filmszenen erreichen immer-



Der Hind-Helikopter hat keine Chance gegen unsere S.H.I.E.L.D.-Soldaten.



Comanches zerstören ein feindverseuchtes Haus in San Francisco.

Zielposition
Entfernung: 61,1 m



Mit Abrams-Panzern attackieren wir die Bunker-geschützte Feindbasis. Der Schlüssel zum Sieg: unser Paladin-Geschütz auf der zerstörten Autobahn-Brücke. (rechts)

hin TV-Serien-Niveau. Spektakuläre Zwischensequenzen in Spielgrafik und reger Funkverkehr mit Ihren Vorgesetzten halten den »Will wissen, wie's weiter geht«-Faktor auch während der Einsätze auf einem konstant hohen Niveau. Kleines Manko: Viele der Hauptcharaktere wie die schöne Computer-Expertin Vega oder der energische Einsatzleiter Jason Richter spielen nur in den Filmen eine Rolle, nicht aber auf dem

Schlachtfeld. Hier wäre in Sachen Helden-Identifikation noch mehr möglich gewesen.

Die Straßen von San Francisco

Egal ob Raffinerie, Buckingham Palace oder Golden Gate Bridge: Die Kampf-Schauplätze erstrahlen in einer in Strategiespielen bislang unbekanntem Detailreichtum, einen Highend-Rechner vorausgesetzt (siehe Technik-Check). Selbst der kleinste Blu-

menkübel wirft einen korrekten Schatten, Panzer knicken Ampeln wie Streichhölzer beiseite, nahezu jedes Gebäude ist zerstörbar, sämtliche Größenverhältnisse wirken realistisch. Effekt: Sie haben nie das Gefühl, dass Ihr Comanche-Helikopter nur über eine abstrakte Karte mit dem Namen »Washington« fliegt – schließlich ballert der Hightech-Hubschrauber gerade Terroristen von den Eingangsstufen des Capitols.

Und das abwechslungsreiche Missionsdesign von **Act of War** gibt sich eifrig Mühe, Ihnen aber auch jedes kleine Detail zu präsentieren. In der Schlacht um ein russisches Atomkraftwerk müssen Sie zunächst ein Öldepot erobern. Das schaufelt automatisch Dollar aufs Konto und ermöglicht so die Errichtung eines kleinen Vorpostens – eine eher langweilige Pflichtübung. Mit nur einer, meist im Überfluss vorhandenen Ressource (Geld)

FAKTEN ZU DEN FILMSZENEN

- rund 45 Minuten Gesamtlänge
- mehr als 500.000 Dollar Budget
- zehn Drehtage, die im Schnitt um acht Uhr morgens starteten und um Mitternacht endeten
- elf Hauptdarsteller und 75 Statisten
- 20 Film-Sets: gedreht wurde sowohl im Studio als auch an realen Schauplätzen
- Special-Effects-Experte Patrick Bergeron war verantwortlich für tausende Agent-Smith-Klone im Endkampf von Matrix 3
- Art Director Rene Morel modellierte die Hauptcharaktere des Final-Fantasy-Kinofilms
- die Produktionsfirma SWAT Films arbeitete vor Act of War an Projekten für General Motors, McDonald's und Celine Dion





Mit der Gefangennahme von Feinden verdienen Sie Geld.



Eine Konsortium-Basis bauen Sie nur im Skirmish-Modus.



B2-Tarnkappenbomber überfliegen Washington. Das Warthog-Flugzeug (links) soll sich um feindliche Radarsysteme kümmern.

lässt der Basisbau nur wenig Spielraum für taktische Winkelzüge. Gut, dass es dann zur Sache geht: Sie müssen Saboteure vom Reaktorkern verscheuchen, Geiseln befreien und schließlich unter Zeitdruck eine Wächterdrohne zum Kraftwerks-Zentrum eskortieren, um einen Raketenanschlag zu vereiteln.

Abrams gegen Hinds

Gleich drei Kriegsparteien prügeln sich in **Act of War** ums

schwarze Gold: Als Befehlshaber der US-Armee schicken Sie superdetaillierte Delta-Force-Soldaten, Abrams-Panzer und B2-Bomber aufs Schlachtfeld – extrem viel Feuerkraft, aber auch extrem teuer. Im Verlauf der Kampagne kämpfen Sie außerdem mit den Spezialeinheiten der Taskforce Talon. Die entstammen hauptsächlich den Zukunftsvisionen von Militär-Experte Dale Brown und setzen vor allem auf Flexibilität: So stecken futuristi-

sche S.H.I.E.L.D.-Soldaten in einem Exoskelett-Anzug, auf den sie entweder eine Minigun (gegen Hubschrauber und Infanterie) oder einen Raketenwerfer (gegen Gebäude und Fahrzeuge) schrauben. Die UCGV-Drohenpanzer können sogar zwischen drei Geschütztürmen wechseln – und das mitten im Gefecht. Die eher schwächlichen, aber preisgünstigen AK74-Soldaten, Hind-Helikopter und Tarnpanzer des bösen

Terror-Konsortiums dürfen Sie nur in Skirmish- und Multiplayer-Partien an die Front führen.

Starke Theorie, schwache Praxis

In der Theorie liefert **Act of War** jede Menge Stoff für clevere Taktik-Manöver. Infanteristen können sich hinlegen, in Wäldern und Gebäuden verstecken und sogar Gefangene nehmen (gibt einen Geldbonus). Jede Einheit sammelt Erfahrungspunkte

TECHNIK-CHECK

GRAFIKDETAILS IM VERGLEICH



- 800x600
 - min. Details
 - Texturen niedrig
 - Schatten niedrig
- Mit minimaler Auflösung und ohne Schatten fehlt der »Wow-Effekt« von Act of War, dafür sinkt der Hardware-Hunger.



- 1600x1200
 - max. Details
 - Texturen hoch
 - Schatten hoch
- In maximaler Auflösung und hoher Qualität sieht Act of War bombastisch aus, braucht aber enorm viel Rechenleistung.

TUNING-TIPPS

- 1 Je nach Karte bringt das Herabsetzen der Schatten auf »Niedrig« bis zu 30 Prozent mehr Leistung. Auf »Mittel« sind es nur knapp 10 Prozent.
- 2 Auch mit mittlerer Texturqualität sieht Act of War noch gut aus und läuft auf älteren Grafikkarten bis zu 15 Prozent schneller.

- 3 Am Anfang jedes Levels lädt Act of War das sichtbare Gebiet in den Arbeitsspeicher. Fahren Sie deshalb zuerst Ihre Umgebung mit der Kamera ab, um spätere Nachladeruckler zu vermeiden.
- 4 Mit dem Herunterschrauben der Auflösung gewinnen Sie ungefähr 20 Prozent mehr Geschwindigkeit pro Stufe. FK

PERFORMANCE-TABELLE

MAXIMALE DETAILS

RAM	Prozessor	Pixel	MAXIMALE DETAILS										
			Geforce 2/4/NX	Radeon 9000	Geforce 4 Ti	Rad. 9500/9600/X600	Geforce FX 5800/5900	Radeon 9700/9800	Geforce 6000/GT	Radeon X800/X850	Geforce 6800		
512 MBYTE	1,2 GHz	800x600 ¹ 1024x768	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
	1,8 GHz	1024x768 1280x1024	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
	2,4 GHz	1280x1024 1600x1200	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
1024 MBYTE	1,2 GHz	800x600 ¹ 1024x768	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
	1,8 GHz	1024x768 1280x1024	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
	2,4 GHz	1280x1024 1600x1200	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□

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



Unsere voll ausgebaute Taskforce-Basis bei einem feindlichen Raketenangriff.

te und kann bis zu drei Stufen aufsteigen, was ihr mehr Widerstandsfähigkeit und bessere Kampfkraft verschafft. Upgrade-Forschung in den Gebäuden spendiert Ihren Soldaten einen zusätzlichen Granatwerfer oder verbessert die Reichweite der F15-Luft-Boden-Raketen. Wie in **C&C Generäle** parkt bei jeder Kriegspartei eine extrem teure Superwaffe im Hangar (Mjolnir-Haubitze, Marschflugkörper oder abstürzender Satellit), die nach Ablauf eines mehrere Minuten dauernden Countdowns die halbe Gegnerbasis einäschert.

In der Praxis werden Sie solche taktischen Feinheiten jedoch nur selten einsetzen. Selbst gegen Ende der Kampagne reicht es meist aus, mit einer großen Armee S.H.I.E.L.D.-Soldaten durch die feindverseuchten Städte zu pflügen, da die Kombination aus Minigun und Raketenwerfer jede gegnerische Panzerung knackt. Überraschende Konter der Feinde brauchen Sie nicht zu befürchten: Gegenschläge beschränken sich auf langweilige Skript-Angriffe, die Beraterin Vega zudem noch rechtzeitig ankündigt – inklusive Richtungsangabe!



Mit Delta-Force-Soldaten und SWAT-Polizisten stürmen wir unter Feindfeuer das Capitol.

Strategie-Inferno

Das Hirn mag von **Act of War** unterfordert sein, die Sinne dagegen suhlen sich in einem Reiz-Overkill: Im Sekundentakt zersprätzen Autos, Panzer und Hubschrauber in gewaltigen Explosionen, Trümmerteile fliegen über den halben Bildschirm – mächtig unrealistisch, aber auch mächtig cool. Und das cineastische Effektf Feuerwerk sieht nicht nur fett aus, sondern klingt auch so: Krachende Kanonen und Gewehr-Salven bringen die Ohren im wuchti-

gen 6.1-Sound zum Klingeln. Die Special-Effects-Orgie dürfen Sie neben der Kampagne auch auf 17 wunderschön designten Skirmish-Karten bewundern. Gegen die KI macht dies jedoch nur wenig Spaß: Der Computer schummelt selbst auf dem niedrigsten der drei Schwierigkeitsgrade und überrennt sowohl Einsteiger als auch Fortgeschrittene bereits nach wenigen Minuten. Gegen bis zu sieben menschliche Gegner kommt im Internet oder Netzwerk deutlich mehr Stimmung auf. **HK**

► **HOTLINE:** (0190) 771 883 1,24 €/MINUTE

MARKUS SCHWERDEL

markus@gamestar.de

Motz ruhig, Heiko. Was kümmern mich lineare Missionen und geringer Umfang, wenn sich das Ding spielt wie ein spannender Thriller: Immer passiert irgendwo irgendwas. Langeweile gibt's nicht. Allerdings hätte es der Atmosphäre gut getan, die Zwischensequenzen und das Geschehen auf dem Schlachtfeld stärker zu verknüpfen – das hat damals StarCraft schon besser hinbekommen. Act of War ist wie ein ideales Bahnfahrt-Buch: kurz, packend, und wenn man ankommt, hat man alles schon wieder vergessen. Macht aber nix, denn davor stehen Stunden glänzender Unterhaltung.



»Mmh, lecker: Echtzeit-Fastfood«

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Act of War spaltet nicht nur Häuser, Bunker und Panzer, sondern auch die Strategen – na ja, zumindest in zwei Lager. Die einen freuen sich über die spektakulärste Grafik der Genre-Geschichte, extrem coole Hightech-Einheiten und ein intensives Mittendrin-Gefühl. Die anderen schauen hinter die Präsentations-Fassade und ärgern sich über Balancing-Schwächen, eine unflexible Gegner-KI und die ebenso anspruchlose wie viel zu kurze Kampagne. Schade, die vielen taktischen Möglichkeiten hätten deutlich mehr Tiefgang zugelassen.

Aber auch, wenn ich mich eher zur Nörglergruppe zähle: Trotz aller Kritikpunkte war mir beim Durchspielen keine Sekunde langweilig – ein Riesenkompiment für ein Strategiespiel! Wer damit leben kann, dass Act of War mehr die Sinne reizt als das Hirn, wird sich bestens amüsieren.



»Ein Blender! Na und?«

ACT OF WAR ECHTZEIT-STRATEGIE

PUBLISHER	Atari / Eugen Systems	RELEASE (D)	17.3.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 90 Seiten Handbuch	USK	ab 16 Jahre



GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
VERGLEICHBAR MIT	C&C Generäle (90, 10/03) Ähnliches Szenario, spielerisch deutlich ausgefeilert. Dawn of War (83, 11/04) Fette Science-Fiction-Schlachten, besser ausbalanciert.									

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
<input type="checkbox"/> Geforce 2/4 MX	<input type="checkbox"/> GF FX 5800/5900	1,2 GHz Intel	1,8 GHz Intel	2,4 GHz Intel
<input type="checkbox"/> Radeon 9000	<input type="checkbox"/> Radeon 9700/9800	1400 AMD	1700+ AMD	2200+ AMD
<input type="checkbox"/> Geforce 4 Ti	<input type="checkbox"/> Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM	1 GB RAM
<input type="checkbox"/> Rad. 9500/9600	<input type="checkbox"/> Radeon X800/X850	5,6 GByte Festpl.	5,6 GByte Festpl.	5,6 GByte Festpl.
<input type="checkbox"/> Radeon X600	<input type="checkbox"/> Geforce 6800			

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER GUT

FAZIT 17 spannend designte Karten für bis zu acht Spieler im Netzwerk oder Internet.
MODI: Deathmatch, Team-Deathmatch

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Effekt-Gewitter + riesige Gebäude + detaillierte Einheiten	10 / 10
SOUND	+ krachende Explosionen + treibende Musik + 6.1-Sound	10 / 10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade + Kampagne zu leicht	6 / 10
ATMOSPHERE	+ originalgetreue Städte + Filmszenen + Mini-Videos	9 / 10
BEDIENUNG	+ viele Komfortfunktionen + gewohnungsbedürftiges Interface	8 / 10
UMFANG	+ Skirmish-Modus + nur 14 Kampagnen-Missionen	7 / 10
MISSIONSDSIGN	+ ständig wechselnde Ziele + wenig Wow-Momente	8 / 10
KI	+ gute Wegfindung + unflexible Skript-Gegner	7 / 10
EINHEITEN & GEB.	+ 57 Einheiten + Pseudo-Realismus + viele Spezialmanöver	9 / 10
KAMPAGNEN	+ Story-Einbindung + coole Schauplätze + sehr linear	7 / 10

PREISLEISTUNG BEFRIEDIGEND

EINGEWÖHNUNG 20 Minuten SOLO-SPASS 15 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden

FAZIT: KURZES, ABER HEFTIGES STRATEGIE-FEUERWERK.



- CD/DVD: Video-Special
- DVD: Wertungs-konferenz
- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK C90

Die glorreichen Sechs

STAR WOLVES



Wo gibt's noch echte Kameradschaft? Na hier! Mit einem Haufen Söldner machen Sie das All ein wenig sicherer. Oder unsicherer, ganz wie sie wollen.

Erbärmliches Piratenpack! Die Kerle sind wohl zu feige, den Auftrag selber zu erledigen. Deshalb haben sie die Star Wolves angeheuert, die besten Weltraum-Söldner des 22. Jahrhunderts. Diese Draufgänger sollen für die Freibeuter ein Raumschiff stehlen. Natürlich kein x-beliebiges Schiff, sondern einen schwer bewachten Prototyp. Ein Himmelfahrtskommando? Mitnichten, schließlich haben die Star Wolves einen fähigen Anführer: Sie! Im Echtzeit-Taktikspiel **Star Wolves** führen Sie bis zu sechs Söldner in spannende Schlachten. Jeder Pilot sitzt in einem Jäger, den Sie vor dem Einsatz mit Waffen bestücken. Außerdem verbessern Sie wie in einem Rollenspiel die Talente Ihrer Jungs.

Klaut das Schiff!

Zurück zum Geschäft: Die Piraten zahlen gut, die Star Wolves nehmen den Auftrag an. Ihr Mutterschiff fliegt zum Treffen mit den Gesetzlosen. Mutterschiff? Das ist ein bewaffneter Frachter, in dem die Söldner ihre Jäger transportieren. Als der Frachter am Treffpunkt ankommt, erwarten ihn einige Piraten. Die verraten den Sternenwölfen die Position des Prototyps. Also los! Die Söldner starten ihre Schiffe, ein Pilot nach dem anderen verlässt das Mutterschiff. Die Maussteuerung der Jäger fordert etwas Eingewöhnung, funktioniert dann aber gut. Da: ein Notruf! Ein harmloses Observatorium wird angegriffen – von den Piraten! Ge-

wissenskonflikt:

Stehen die Star Wolves den unschuldigen Forschern bei oder arbeiten sie weiter für die Freibeuter? In vielen Einsätzen stellt Sie **Star Wolves** vor solchen spannenden Entscheidungen, die den Missionsverlauf beeinflussen. Ob Sie den barmherzigen Samariter spielen oder lieber fies sind: Jede Vorgehensweise hat Vor- und Nachteile. Dialoge gibt es jedoch nur als schnöden Text.

Unsere Söldner handeln moralisch korrekt und attackieren die Verbrecher. Jeder Pilot nutzt hierfür seine Talente. Zum Beispiel ballert der Scharfschütze mit dem wenig originellen Namen Ace extrem zielsicher. Auch der Anführer der Truppe mischt

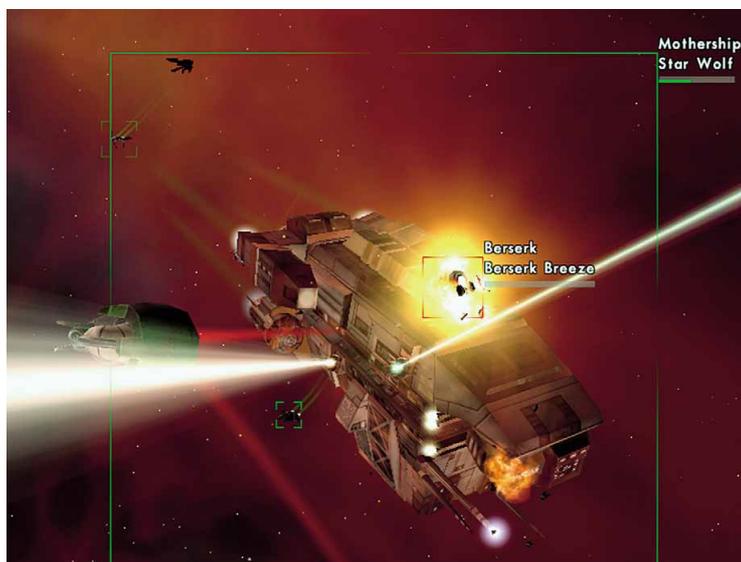
in den Kämpfen mit. Seinen Namen und seine Fähigkeiten legen Sie zu Spielbeginn fest: Soll er Raketen sicher ins Ziel lenken, ein 1A-Kanonier sein, Systeme schlau bedienen oder geschickt fliegen? Alle Fähigkeiten sind gut ausbalanciert, sinnlose Talente gibt's nicht.

Taktik & Action

Die geretteten Forscher sind Ihnen nun dankbar. Ihre Star Wolves verdienen für das erfüllte Ziel Erfahrungspunkte, mit denen Sie später ihre Fähigkeiten verbessern. Weiter geht's! Auf dem Weg zum Prototyp bitten Polizisten um Hilfe: Eine Station wurde von Piraten besetzt. Solche Nebenquests bekommen Sie in fast jedem Einsatz. Für deren Erledigung gibt's Belohnungen – in diesem Fall bieten die Gesetzeshüter Geld. Die Söldner machen sich auf den Weg. Moment, was ist das? Astra bleibt



Kampf der Giganten: Das Mutterschiff duelliert sich mit einem Alien-Träger.



Mechanoide Berserks greifen das Mutterschiff an – und bereuen es schnell.

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

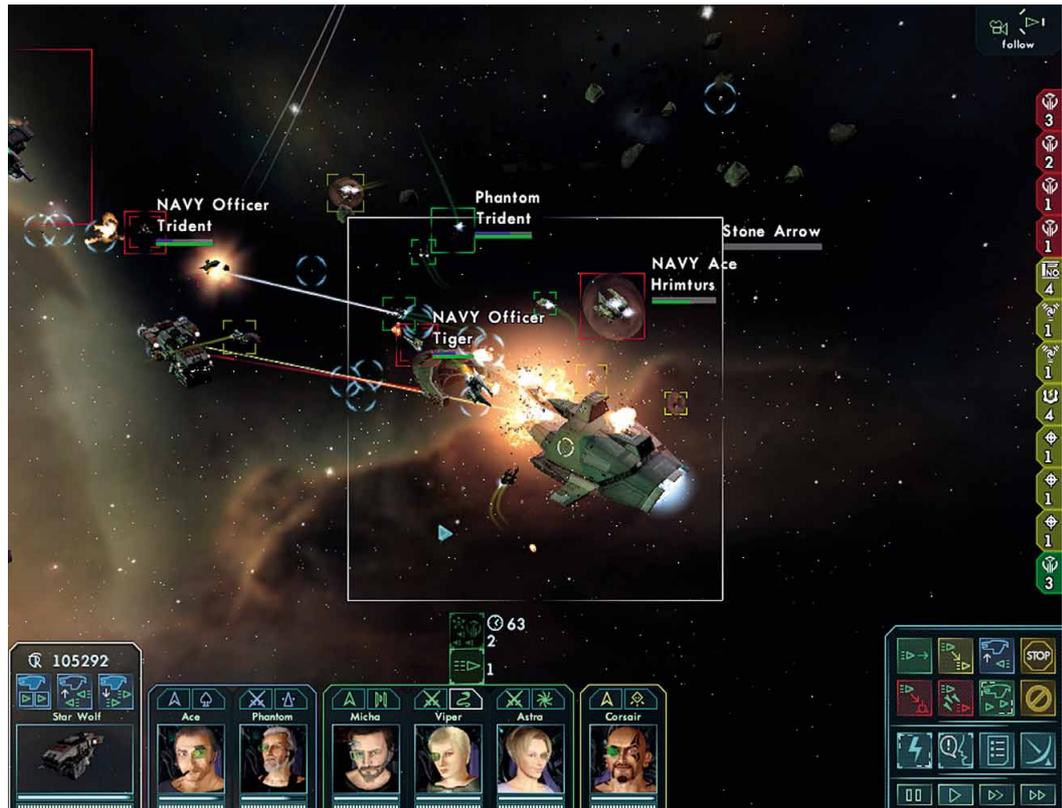
Star Wolves fesselt mich von der ersten Minute an. Das liegt vor allem an der taktischen Vielfalt der knackigen Weltraumschlachten. Greife ich frontal mit Raketen an, oder lasse ich meinen Scharfschützen aus der Flanke empfindliche Treffer landen? Dadurch spielen sich die packenden, wenn auch manchmal etwas schwierigen Missionen immer anders – langweilig wird's nicht. Ein Geniestreich ist zudem das Charactersystem. Wie ich meine Piloten individualisiere, hat tatsächlich spürbare Folgen. Da verzeihe ich auch die gelegentlichen, nervigen KI-Aussetzer.



»Faszinierend!«

am Mutterschiff hängen! Die KI-Piloten haben oft Aussetzer bei der Wegfindung. Das nervt, obwohl die Söldner ansonsten schlau kämpfen und zum Beispiel Raketen abfangen. Wenigstens befreit sich Astra nach einigen Sekunden selbst.

Zwölf Piratenschiffe bewachen die Station. Jetzt ist Taktik gefragt, die Star Wolves schicken das gepanzerte Mutterschiff vor und halten ihre Jäger im Hintergrund. Die Banditen stürzen sich auf den Frachter, einige verglühen im Abwehrfeuer. Dann greifen die Söldner an. Raketen-Profi Corsair ballert mit Langstreckengeschossen. Die Piraten sind schwach, der Kampf ist schnell vorbei. Dennoch nimmt die Panzerung des Mutterschiffs Schaden. Jetzt müssen die Star Wolves warten, bis die Systeme des Frachters alle Schäden beseitigt haben – solche Leerlauf-Phasen gibt's immer wieder. Immerhin dürfen Sie Reparaturzeiten und lange Flüge mit bis zu vierfacher Zeitbeschleunigung verkürzen.



Die Söldner legen sich mit einer Militärflotte an. Bei solch großen Schlachten haben Sie ohne Spezialfähigkeiten keine Chance.

Sieg durch Kombination

Die Raumstation ist befreit, nun können sich die Star Wolves dem Hauptziel widmen: Der Prototyp wartet bei einer Basis des »InoCo«-Konzerns. Deren Wächter sind gut bewaffnet und schlau: Jeweils drei Jäger helfen sich gegenseitig. Einer kämpft, einer repariert und der dritte wehrt Raketen ab. Das können die Star Wolves auch und fassen ihre Piloten zu Staffeln zusammen, ein Anführer befiehlt jeweils mehrere Kameraden. Das bringt taktische Tiefe; gewisse Talente steigern sogar die Fähigkeiten der ganzen Staffel. Ace

etwa verbessert als geborener Taktiker die Kampfwerte aller Begleiter. Astra flickt Mitstreiter per Reparatursystem, darf dann aber nicht kämpfen. Also knobeln Sie am optimalen Mix aus offensiven und defensiven Jägern sowie Reparatur- und Raketenabwehr-Spezialisten.

Ausgewogene Staffeln sind wichtig, der Schlüssel zum Sieg sind jedoch die Spezialfähigkeiten der Söldner. Ace feuert per »Scharfschützen-Talent« kurzzeitig besonders zielsichere Lasersalven ab. Astra aktiviert ihre »Glück«-Aura, damit alle Söldner 30 Sekunden lang weniger Schaden nehmen. Der Einsatz

der Talente ist begrenzt, daher müssen die Söldner sie zum richtigen Zeitpunkt einsetzen. Lohn der Mühe: Die InoCo-Jäger zerplatzen in schönen Explosionen. Bunte Laser und Geschützgeräusche zucken durchs All. Es macht Spaß, den effektvollsten Kämpfen zuzusehen – obwohl viele Texturen eintönig sind.

Wendung zum Ende

Schließlich siegen die Star Wolves, das Mutterschiff sammelt die Beute ein. Erledigte Feinde hinterlassen Waffen und Systeme, welche die Söldner selbst nutzen oder verkaufen. So saugt das Mutterschiff Kanonen und

SO SPIELT SICH STAR WOLVES



Sie schlagen taktisch fordernde, wendungsreiche Schlachten, in denen Sie Talente und Schiffe der bis zu sechs Piloten klug einsetzen müssen. Nebenquests sind ein tolles Zubrot.



Nach dem Einsatz verbessern Sie die Fähigkeiten der Söldner im Fertigkeitbaum. So optimieren Sie etwa den Umgang mit Raketen oder einzelne Talente wie Astras Glücks-Aura.



Im Ausrüstungsmenü statten Sie jeden Piloten mit Schiff, Waffen und Systemen aus, die Sie von Feinden erbeuten oder kaufen. Dabei berücksichtigen Sie die Talente der Söldner.



In der Kampagne wählen Sie die nächste Mission aus bis zu drei Alternativen. Optionale Nebeneinsätze bringen Belohnungen. Zugleich gibt's News, die von Ihren Taten berichten.



Astras Glücks-Aura zielt alle Schiffe mit Kleeblättern.



Der untere Jäger repariert seinen Kameraden.



Sehenswert: die mehrstufigen Explosionen.

Raketen an Bord – und den Prototyp, der neben der Station schwebt. Alles erledigt! Die Star Wolves fliegen zum Raumportal, um den Einsatz zu beenden. Doch dort lauern Schergen des »Triad«-Unternehmens, die den Prototyp ebenfalls haben wollen. Da spielen die Star Wolves nicht mit. Also zerstören die Schurken das Mutterschiff. Mission verloren! Solche spannenden Wendungen gibt's häufig. Allerdings müssen Sie ebenso häufig neu laden, weil Sie nicht darauf vorbereitet sind. Daher lernen Sie die Missionen auswendig, beim zweiten Versuch klappt's dann besser: Die Söldner zerlegen alle Gegner, Mission erfüllt!

Einkauf im All

Der Prototypen-Klau ist nur eine erstklassig designte Mission von vielen. Unter anderem eskortieren Sie Frachter, sprengen Stationen, suchen Alien-Artefakte oder helfen einem Forscher, seine Schulden zu bezahlen. In der Kampagne wählen Sie den nächsten Einsatz aus bis zu drei Alternativen: Story-Einsätze sind Pflicht, optionale Nebenmissionen bringen Geld,

Erfahrung oder – wie in diesem Fall – ein tolles Schiff. Nach den Einsätzen verteilen Sie zunächst Erfahrungspunkte auf die Fähigkeiten der Söldner: Jeder Charakter besitzt einen ausbalancierten Skill-Tree à la **Dia- blo 2**. Das ist ein maßgeblicher Suchtfaktor: Soll Astra ihr Reparatur-Talent oder ihren Umgang mit Geschützen verbessern? Am besten beides!

Zudem schneiden Sie in einem übersichtlichen Menü die Schiffe der Söldner auf deren Talente zu. Ace etwa sollte Laser nutzen, weil er mit denen stets ins Schwarze trifft. Waffen und Systeme erbeuten Sie von Gegnern, kaufen sie zwischen den Einsätzen am Handelsposten oder (zu horrenden Preisen) auf dem Schwarzmarkt. Die Ausrüstung motiviert: Sie geben nicht auf, bevor jeder Söldner ein schnelles Schiff mit dicken Kanonen und Raketen fliegt. Dabei zählen auch taktische Fragen: Wer übernimmt Reparaturen? Wer fliegt als Aufklärer das schnelle, aber schwächste Schiff? Die Söldner sind keine Alleskönner, Sie müssen alle Rollen geschickt verteilen.

Das Universum lebt

Zwischen Einsätzen hören Sie sich Nachrichten an, die von Ihren Taten handeln. Wenn sie im Auftrag des Geheimdienstes einen treulosen Minister samt Militär-Eskorte töten, wird dessen Ableben in den News als Unfall dargestellt. Auch während der Missionen reden Gesprächspartner immer wieder über Ihre Erlebnisse. Ein Arbeiter des »USS«-Konzerns etwa forscht nach, wer kurz zuvor einen USS-Konvoi zerstört hat. Cool, das waren Sie ja selbst! Piraten-Kapitän Corsair will sich Ihnen anschließen – Sie können annehmen oder ihn für Geld an die Polizei ausliefern. So wirkt das Uni-

versum stets lebendig. Dabei ist die Story zu Beginn mau: Drei Konzerne ringen mit dem Imperator um die Macht im Menschenreich. Später kommt's zur obligatorischen Alien-Invasion. Zugleich entbrennt ein Bürgerkrieg, in dem Sie sich für eine Seite entscheiden müssen. Dann verzweigt sich die Kampagne, Sie kämpfen verzweifelt gegen Aliens und Menschen, während Sie weiter an der Ausrüstung Ihrer Schützlinge feilen und spannende Missionen bestreiten. Einfach aufhören können Sie nicht, wer begonnen hat, muss **Star Wolves** bis zum Ende durchspielen – vorbildliches Spieldesign. **GR**

➤ **HOTLINE:** (01805) 554 935 0,12 €/MIN.

STAR WOLVES WELTRAUM-TAKTIK

PUBLISHER	Pointsoft / Xbow Software	RELEASE (D)	April 2005
SPRACHE	Englisch, Dt. in Vorbereitung	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	Minibox, 2 CDs, 59 Seiten	USK	ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT Nexus (77, GS 11/04) Schöne Weltraum-Taktik, stellenweise viel Leerlauf.
Homeworld 2 (73, GS 11/03) Spektakuläre, aber teils unfair schwere Weltraum-Strategie.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	1,2 GHz Intel	1,8 GHz CPU	2,4 GHz CPU
Radeon 9000	XP 1600+ AMD	XP 1800+ AMD	XP 2400+ AMD
Geforce 4 Ti	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	1,1 GB Festpl.	1,1 GB Festpl.	1,1 GB Festpl.
Radeon X600			
Geforce 6800			

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1



➤ DVD: Test-Check



➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK C98

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Anfangs war ich skeptisch: ein Spiel, in dem ich sechs Söldner kommandiere? Kann das Spaß machen, wo ich doch in Homeworld ganze Raumflotten in Schlachten schicke? Es kann – und hält mich sogar vom Schlafen ab! Denn meinem Anführer fehlen noch zehn Erfahrungspunkte, damit ich ihn zum Elite-Piloten ausbilden darf. Spiele ich eben noch eine Mission. Und dann noch eine. Mit Rollenspiel-Elementen und spannenden Einsätzen schafft es Star Wolves, mich ständig zu motivieren – bis zum nächsten Talent, dem nächsten Upgrade oder der nächsten Story-Wendung. Wer sich für Weltraum-Taktik interessiert, greift zu, zumal das Spiel nur 30 Euro kostet.



»Ein echter Geheimtipp!«

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Schiffe + schöne Effekte - maue Texturen	8 / 10
SOUND	+ passende Musik + gute Effekte - schwache Vertonung	7 / 10
BALANCE	+ Talente und Waffen klasse abgestimmt - Auswendiglernen	8 / 10
ATMOSPHERE	+ Charaktere + lebendiges Universum - nur Text-Dialoge	8 / 10
BEDIENUNG	+ Kamera + Zeitbeschleunigung - erfordert Übung	8 / 10
UMFANG	+ viele Schiffs-Upgrades + umfangreiche Talentbäume	10 / 10
MISSIONSDSIGN	+ viele Wendungen + viel Abwechslung + Nebenquests	10 / 10
KI	+ kämpft eigenständig - oft Aussetzer bei der Wegfindung	6 / 10
EINHEITEN	+ Ausrüstung muss zu Talenten passen + Schiffstypen	10 / 10
KAMPAGNE	+ Missions-Wahl + Handlung + Motivation durch Upgrades	10 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten SOLO-SPASS 40 Stunden MULTIPLAYER-SPASS –

FAZIT: WELTRAUM-TAKTIK MIT TOLLEN ROLLENSPIEL-ELEMENTEN.



GENIUS UNTERNEHMEN PHYSIK



Physik mal anders: Welches Ventil passt?

Welcher Schüler blickt nicht mit Schrecken auf die Physik-Stunden? Lichtbrechung, der freie Fall, Aggregatzustände des Wassers... alles irgendwann mal gehört. Wie interessant das sein kann, zeigt das Aufbauspiel **Genius: Unternehmen Physik**. Während Sie im Endlosspiel ab dem Jahr 1850 Bergwerke und Fabriken hochziehen, muss immer wieder eins von 100 kniffligen Problemen in fünf Physikbereichen wie Elektrizität, Optik oder Wärmelehre gelöst werden. Wie weit kommt etwa eine Schallwelle in neun Sekunden? Bei richtiger Antwort steigen Produktivität und Qualität der Waren. Hilfe mit den Formeln gibt's in Fachzeitschriften, die Sie abonnieren können. Die praxisnahen Beispiele vermitteln effektiv Physikwissen. Problem: Falsche Lösungen bestraft das Spiel oft zu hart. Zudem stören detailarme Grafik und öde Musik. Um die grauen Zellen wieder auf Trab zu bringen und als motivierende Lernhilfe, ist **Unternehmen Physik** aber genau richtig. **DM**

HIDDEN STROKE 2



Wie die Käfer zuckeln unsere Jungs ins Gefecht.

Wenn Winz-Landser ins Manöver ziehen, kann es sich nur um die Echtzeit-Schlachten von **Sudden Strike 2** handeln. Wer glaubt, die im Zweiten Weltkrieg angesiedelten Gefechte im Bonsai-Maßstab hätten bereits vor drei Jahren das Zeitliche gesegnet, liegt falsch: In **Hidden Stroke 2** stürmen sie zurück auf den Bildschirm. Die ohne Hauptprogramm lauffähige Mod schickt Sie in fünf Feldzügen als Deutscher, Engländer, Russe, Japaner oder Amerikaner erneut ins Feld. Die Kämpfe sind erheblich abwechslungsreicher und kniffliger als beim betagten Hauptprogramm. Missionsziele wie »Stellung halten« ändern sich binnen Minuten in »Vorrücken« oder »Feind abfangen«. Doch auch 80 neue Einheiten (überschwerer Panzer, U-Boot) und jede Menge frische Objekte (Tarnnetze oder Heuhaufen können als Versteck dienen) täuschen nicht über die antike Optik und das angejahrte Spielkonzept hinweg. Trotz Günstigpreis nur für hartnäckige Fans. **MIC**

MAUS TROPHY



Per Riesenrad überbrücken die Nager Abgründe.

Hach, sind die süß: Im Denkspiel **Maus Trophy** lenken Sie bis zu fünf Mäuse, Hamster, Eichhörnchen oder ähnliche Kuschelviecher durch Labyrinth. Warum? Weil's Spaß macht! Damit die knuffigen Tierchen den Weg ins Ziel finden, stellen Sie Weichen und öffnen Tore. Zudem halten Sie Ihre Schützlinge fest (etwa, um Fallbeilen auszuweichen), bändigen sie mit Elektroschocks, scheuchen sie mit »Miau«-Lauten oder legen Käseköder. Die Zahl solcher Eingriffe ist begrenzt, neue müssen die Viecher erst einsammeln. Leerlauf gibt's nicht, Sie kommen sogar regelrecht ins Schwitzen – etwa, wenn ein Nager auf eine Mausefalle zutrippelt, ein zweiter in einer führerlosen Lore herumsaust und der dritte auf einer Wippe ohne Gegengewicht festsetzt. Durch Siege sammeln die Tiere Erfahrung und werden schlauer, so dass Sie seltener eingreifen müssen. Denkspiel-Freunde können für 20 Euro ruhig anbeißen, trotz schwacher Präsentation. **GR**



GENIUS UNTERNEHMEN PHYSIK

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

68
SPIELSPASS

HIDDEN STROKE

GENRE	Echtzeit-Strategiespiel
PUBLISHER	CDV / Revolution Strategy
CA. PREIS	15 Euro
ANSPRUCH	Profis
MINIMUM	300 MHz, 128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	SEHR GUT

66
SPIELSPASS

MAUS TROPHY

GENRE	Denkspiel
PUBLISHER	Bhv / Neko
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschr.
MINIMUM	600 MHz, 128 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	GUT

65
SPIELSPASS



In den diesigen Sumpfwelten kann man die eigenen Kämpen oft kaum erkennen.



Heldin Yuki zaubert Feuerwerke herbei, die ihre Gegner zeitweilig schwächen.

Guerillas im Nebel

DIE SIEDLER 5 NEBELREICH



Komplexe Missionen, fordernde Schlachten: Die neuen Abenteuer der Siedler sind nichts für zögerliche Bauherren ohne fortgeschrittene Feldherrenqualitäten.

Gefahr im **Siedler-Reich**: Das Nebelvolk greift an und überrennt die Verteidigungsanlagen. Prinz Dario und seine Getreuen finden sich schnell auf verlorenem Posten wieder. Nur Sie können die drohende Niederlage im **Siedler-Addon Nebelreich** abwenden – falls Sie das Hauptprogramm **Das Erbe der Könige** aus dem Effeff beherrschen.

Profis an die Front

Zehn neue, zu einer Kampagne verbundene Missionen – das klingt nicht sonderlich viel. Doch wer glaubt, dem Geheimnis des aggressiven Nebelvolks an einem Nachmittag auf die Spur zu kommen, liegt falsch.

Denn auf jeder Karte erwarten Sie knackig-knifflige Aufträge, die meist ineinander verschachtelt sind. So müssen Sie zum Beispiel ein belagertes Städtchen vor Feinden sichern, indem Sie eine Brücke sprengen. Das kann nur der Dieb (eine der neuen Einheiten), der seinerseits erst in der Taverne (eins der neuen Gebäude) rekrutiert werden will. Kaum hat der Kerl den Übergang in Schutt und Asche gelegt, erreicht Sie eine dringende Bitte des Nachbar-Bürgermeisters, ihm gegen die vorrückende Streitmacht zu Hilfe zu eilen. Doch dazu müssen Sie eine Brücke nach Osten bauen, was zwei Architekten samt zu vorerichtetem Büro erfordert. Außerdem brauchen Sie

jede Menge Steine, und gerade dieser Rohstoff ist knapp. So geht es Schlag auf Schlag: Ein Auftrag jagt den nächsten, bis Sie nach etlichen Stunden Aufbau, Rohstoffsuche und Feindabwehr vier Leuchfeuer entzünden können, um rettende Verbündete herbeizurufen.

Mehr Militär

Das eigentliche Spiel hat sich nicht verändert: **Wie Das Erbe der Könige** ist auch das **Nebelreich** ein leckerer Mix aus sehr viel Aufbau und Kampf, wobei sich der Schwerpunkt im Addon deutlich Richtung Militär verschiebt. Sehr häufig greifen die Krieger des Nebelvolkes aggressiv an. Wer also viel experimentiert oder zu lange mit dem Auf- und Ausbau des Heeres wartet, hat schon verloren, denn plötzlich steht eine feindliche Übermacht vor der Tür. Nur zielgerichtet agierende Profis können sich Chancen auf den Sieg ausrechnen. Nach wie vor wichtig: Die Helden mit ihren Spezialfähigkeiten. Zu den Charakteren aus dem Hauptprogramm, allen voran Königssohn Dario (stärkt die Kampfmentalität), gesellen sich drei neue Recken. Drake ist ein



Tapfer verteidigen unsere Jungs den Torbogen.

Meisterschütze, der mit seinem Gewehr mächtig Schaden anrichten kann. Ebenfalls sehr nützlich: die niedliche Yuki, die direkt aus einem Manga-Comic stammen könnte. Sie setzt Pyrotechnik-Sperenzchen ein, um Gegner zu schwächen. Dritte im Bunde ist die böse Kala, die Anführerin des Nebelvolks. Sie verschießt Pfeilregen und schädigt ganze Heerscharen mit ihrer Giftwolke.

Brücken ohne Bedeutung

Brückensprengungen sind nicht die einzige Aufgabe des Diebs. Er kann praktischerweise auch Rohstoffe aus gegnerischen Gebäuden mopsen. Aus der Taverne, in der er rekrutiert wird, stammt auch der Scout. Dieser Kerl späht per Fernglas tief ins





Ein Trupp Ritter und ein gerade errichteter Kanonenturm helfen uns gegen die feindlichen Streitkräfte.



HAUPTMANN
BITTE UNTERSTÜTZT UNS IM KAMPF GEGEN DAS NEBELVOLK.

Auf vielen Karten bekommen Sie Hilfe gegen Rohstoffe.



Das Nebelvolk nutzt die Brücke, um unser Land zu stürmen.

Land hinein, außerdem beleuchtet er dunkle Stellen. Wirklich nötig ist er allerdings nicht, schließlich verfügt Hauptprogramm-Held Dario schon seit eh und je über den Aufklärerfalken. Ebenfall neu: Scharfschützen. Die treffen erheblich besser als Ihre Bogenschützen, benötigen aber viel länger zum Nachladen. Nutzwert: ebenfalls eigentlich überflüssig. Den Brückenbau preisen die Entwickler als taktische Neuerung an. Allerdings können Sie die Übergänge nur an dafür vorgesehenen Stellen errichten und brauchen zwei Architekten, die das Gelände dafür vorbereiten. Nur wenn die Missionen es vorschreiben, ist der Brückenbau von Bedeutung, ansonsten sind die Übergänge einfach zu teuer. Sie benötigen allein schon Tausend Einheiten Stein, dazu noch mal jede Men-

ge Holz und Lehm, um in Gegenden zu gelangen, die Sie oft auch anderweitig erreichen können.

Kein Kalkofe

Jede Menge Zwischensequenzen erzählen während der Missionen die Rahmenhandlung. Sie erleben sogar den Tod eines geliebten Helden mit. Wer das ist, verraten wir natürlich nicht. Zum Glück hat man bei der Vertonung diesmal auf das unpassende Komikerorgan von Oliver Kalkofe verzichtet. Trotzdem klingen die Helden nicht immer optimal. So ist Yukis Stimme viel zu glatt für einen solch impulsiven Charakter und klingt eher nach S-Bahn-Ansagerin als nach Kämpferbraut. Außerdem konnten sich die Entwickler nicht verkneifen, wieder vermeintlich humorige Szenen einzubauen, die überhaupt nicht zum ersten

Szenario passen. Unter all dem leidet die vorhersehbare Story.

Grafisch ist dagegen nach wie vor alles im Lot. Gebäude, Menschen und die exzellente Farbwahl sorgen für eine sehr dichte, märchenhafte Atmosphäre. Schicke Animationen von Gebäuden und Kämpfern unter-

stützen diesen Eindruck. Dazu dröhnt ein epischer Orchester-soundtrack. Netterweise liegt ein Editor bei, mit dessen Hilfe Sie Karten erstellen können. Kleiner Tipp zum Schluss: Lesen Sie das Handbuch, da lauert eine Überraschung.

► HOTLINE: (0190) 882 421 10 1,86 €/MIN.

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Das Nebelreich wirkt wie eine Sammlung sehr gut designer Einzelkarten, die zum Schluss mit einer Story-Sauce Marke Einheitsbrei übergossen wurde, damit sie zusammen eine Kampagne ergeben. Trotzdem funktioniert das Spielkonzept nach wie vor. Doch warum haben sich die Entwickler nicht die Zeit genommen, eine schöne, passende Geschichte zu entwerfen, die der tollen Spielmechanik würdig ist? Und was soll diese maue Vertonung?

Obwohl die Neuerungen von Helden, Einheiten und Gebäuden kaum spielerische Auswirkungen haben, machen Aufbau und Gefechte trotz des gestiegenen Schwierigkeitsgrades viel Spaß. Profi-Siedler, die auch Frustrationen nicht scheuen, sollten sich ins Nebelreich wagen.

»Für kampferprobte Veteranen«



DIE SIEDLER 5: NEBELREICH AUFBAUSPIEL-ADDON

PUBLISHER: Ubisoft / Blue Byte | RELEASE (D): 24.3.2005
 SPRACHE: Deutsch | CA. PREIS: 25 Euro
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 CD, 20 Seiten Handbuch | USK: ab 6 Jahre

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT: Warcraft 3 (93, GS 08/02) Exzellentes Fantasy-Epos mit Spitzenstory.
 Die Siedler 4 (81, GS 04/01) Der Vorgänger war noch sehr knuddelig.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	1,0 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,4 GHz Intel
Radeon 9000	1,0 GHz AMD	XP 1800+ AMD	XP 2200+ AMD
Geforce 4 Ti	256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	1,5 GB Festpl.	1,5 GB Festpl.	1,5 GB Festpl.
Radeon X600			
Geforce 5800/5900			
Radeon 9700/9800			
Geforce 6600/GT			
Radeon X800/X850			
Geforce 6800			

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

MULTIPLAYER GUT

FAZIT: Kniffliger Wechsel zwischen Aufbauart und Schlachten.
 MODI: Deathmatch über Internet oder LAN.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ schicke Landschaften + schön animierte Einheiten	10 / 10
SOUND	+ bombastischer Soundtrack - unpassende Sprachausgabe	7 / 10
BALANCE	+ CPU greift früh an - Schwierigkeitsgrad steigt schnell	6 / 10
ATMOSPHERE	+ schicke Farbgebung + nette Details	10 / 10
BEDIENUNG	+ übersichtliche Menüs - fummelige Helden-Fähigkeiten	8 / 10
UMFANG	+ zehn lange Missionen + freie Karten	10 / 10
LEVELDESIGN	+ Aufträge immer mehrstufig und verschachtelt	9 / 10
KI	+ CPU sucht Schwachstellen + zieht sich zurück	10 / 10
EINHEITEN	+ Brücken lassen sich sprengen... - ...sind aber oft sinnlos	9 / 10
KAMPAGNE	- Standard-Story ohne Flair	6 / 10

PREISLEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten - SOLO-SPASS 15 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden

FAZIT: KOMPLEXE MISSIONEN, TEILWEISE ZU SCHWER.

