ES WUSELT NICHT MEHR

Gunnar Lott
gunnar@gamestar.de

WIR SIEDELN WIEDER. Eine Überraschung und eigentlich doch keine: **Siedler 5**, das urdeutscheste aller Spiele, hat den Sprung in die Moderne geschafft. Mit französischem Geld und amerikanischer Entwicklungshilfe haben die Mülheimer Entwickler-Veteranen ein grafisch überzeugendes und intelligentes, zeitgemäßes Aufbauspiel programmiert, das trotz vieler Neuerungen seine Wurzeln nicht verleugnet. Experiment gelungen – jetzt müssen die Käufer (auch im Ausland) zeigen, ob sie das neue Konzept annehmen. Ich drücke die Daumen!

REVOLUTION!? Irgendwie habe ich den Eindruck, die Strategie fällt, bei aller Güte der derzeit erscheinenden Spiele, in Sachen Innovation hinter andere Genres zurück. Zwar probiert der eine oder andere Entwickler die eine oder andere neue Idee aus, aber im Großen und Ganzen stagniert der Bereich Strategie. KI- und Grafik-Revolutionen, wie sie bei der Action mit **Far Cry** und **Half-Life 2** stattgefunden haben, fehlen hier fast vollständig – und auch ein fast perfektes Spiel wie **Rome** ist nicht wirklich originell, sondern »nur« klasse durchdesignt. Warum eigentlich?

INHALT

TESTS

Schlacht um Mittelerde 82
Siedler 5 88
Zoo Tycoon 2 94
Spellforce: Shadow of the Phoenix 96
Crazy Machines 2 98
Trivial Pursuit Unlimited 98
Lovechess 98
Der zerstreute Pharao 98
Blitzkrieg: Rolling Thunder 98
Sagaland 98
Fire Department 2 99

GAMESTAR-STRATEGIE-CHARTS JANUAR

Platz	Spiel	Genre	Firma	Orginal-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Missionsdesign // Startpositionen	KI	Einheiten	Kampagne // Endlos-Spiel	Kommentar
1	WarCraft 3	Echtzeit-Strategie	Blizzard	08/02 (93%)	93	8	10	10	10	9	10	10	8	10	8	08/03: Addon fließt in Wertung ein
2	C&C Generäle	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	10/03 (89%)	90	8	9	10	10	10	10	9	7	9	8	11/03: Addon fließt in Wertung ein
3	Siedler 5	Aufbauspiel	Ubisoft	NEU	89	10	7	9	10	8	10	9	9	9	8	
4	Rome – Total War	Strategiespiel	Creative Assembly	11/04	89	8	10	8	9	7	10	9	8	10	10	
5	Die Sims 2	Aufbauspiel	Maxis	10/04	89	7	10	8	8	8	10	9	9	10	10	
6	Panzers	Echtzeit-Strategie	CDV	07/04 (89%)	89	9	8	9	9	9	10	10	9	10	6	
7	Age of Mythology	Echtzeit-Strategie	Ensemble	11/02 (92%)	87	6	6	10	8	10	10	10	8	10	9	12/03: Addon fließt in Wertung ein
8	Schlacht um Mittelerde	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	NEU	86	9	10	9	8	8	10	7	7	9	9	
9	Rise of Nations	Echtzeit-Strategie	Big Huge Games	08/02 (89%)	86	6	7	9	7	10	9	8	10	10	10	07/04: Addon fließt in Wertung ein
10	Spellforce	Echtzeit-Strategie	Phenomic	01/04 (86%)	85	9	7	6	9	9	10	9	6	10	10	
11	Soldiers	Echtzeit-Taktik	Codemasters	08/04 (84%)	84	8	7	8	9	9	8	10	9	8	8	
12	Dawn of War	Echtzeit-Strategie	Relic	11/04	83	8	9	9	9	10	8	9	6	9	6	
13	Port Royale 2	Strategiespiel	Ascaron	06/04 (86%)	83	6	7	10	9	10	8	6	8	10	9	
14	Civilization 3	Strategiespiel	Firaxis	01/02 (91%)	83	4	6	10	5	8	10	10	10	10	10	
15	Empires: Die Neuzeit	Echtzeit-Strategie	Stainless Steel	11/03 (86%)	82	6	6	8	7	9	10	10	9	10	7	
16	Ground Control 2	Echtzeit-Strategie	Vivendi	07/04 (80%)	82	8	8	8	7	9	9	8	8	9	8	
17	Full Spectrum Warrior	Echtzeit-Taktik	Pandemic	11/04	81	8	9	8	9	8	8	7	7	8	9	
18	Anno 1503	Aufbauspiel	Sunflowers	12/02 (87%)	81	7	7	8	9	10	10	5	5	10	10	
19	Rollercoaster Tycoon 3	Aufbauspiel	Atari	12/04	81	10	9	8	9	7	8	7	8	8	7	
20	Heroes of M&M 4	Strategiespiel	3DO	06/02 (86%)	81	5	6	10	8	10	10	9	7	9	7	
21	Railroad Tycoon 3	Aufbauspiel	Take 2	12/03 (83%)	81	5	9	7	8	10	10	7	8	9	8	
22	Silent Storm	Runden-Taktik	Jowood	12/03 (81%)	81	7	9	6	7	9	10	8	8	10	7	09/04: Addon fließt in Wertung ein
23	Knights of Honor	Globalstrategie	Sunflowers	11/04	81	6	8	8	9	9	7	9	8	9	8	
24	Evil Genius	Echtzeit-Strategie	Elixir	11/04	80	7	8	8	9	8	9	8	8	7	8	
25	Stronghold Crusader	Echtzeit-Strategie	Firefly	11/02 (85%)	80	5	6	10	7	10	9	9	8	10	6	

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

Auf nach Tolkienland

DIE SCHLACHT UM MITTELERDE

Der legendäre Ringkrieg erwartet Sie – mit toll animierten Einheiten, riesigen Belagerungsschlachten bombastischem Original-Soundtrack und ein paar selten dämlichen Story-Änderungen.

Donnernd prasselt der Regen auf die Zinnen von Helms Klamm. Die trutzige Feste ist der letzte Rückzugsort der Rohirrim vor Sarumans anrückenden Horden. Und die können nicht mehr weit entfernt sein. Nervös stehen die Helden Aragorn, Gimli, Legolas und König Theoden auf der Mauer. Da ertönt ein Schrei! Flüchtlinge stürmen auf die Burg zu, verfolgt von einem Rudel Warg-Reiter! Die haben die Fliehenden bald erreicht. Doch entschlossen schicken wir einen Trupp Elben aus, die den Finsterlingen mit ihren Bögen kräftig einheizen. Plötzlich taucht ein zweites Warg-Rudel auf, dann ein drittes. Aber wir lassen Aragorn aus einer Geheimtür vorstürmen, der mit dem Schrei »Elendil« seine Furchtaura aktiviert und so das Pack auf Distanz hält. Währenddessen erreichen die Flüchtlinge die sichere Burg – und wir bekommen einen kräftigen Geldbonus. Den investieren wir in Bogenschützen, denn Sarumans Armee rückt mit Dutzenden Einheiten heran. Schon legen Orks die ersten Leitern an die Mauern und stürmen empor. Andere rammen mit Holzstämmen das Tor. Wenn doch nur Gandalf da wäre! Doch der lässt noch gute zehn Minuten auf sich warten. Warum muss die Uhr so langsam ticken?!

Anspruch und Wahrheit

Diese Szene können Sie in Electronic Arts' **Die Schlacht um Mittelerde** tatsächlich genauso erleben. Die Macher von **C&C Generäle** haben Tolkiens Geschichte vom **Herrn der Ringe** in ein Echtzeitstrategiespiel gepackt. Da EA die Rechte an Peter Jacksons Verfilmungen hat, sieht das auch alles so aus wie in den grandiosen Kinostreifen. Eigentlich müssten Sie sich zurücklehnen und genussvoll von einem toll inszenierten Spiel jenseits der 90iger-Wertungsmauer lesen können. Wären da nicht die großen und kleinen Schnitzer, die dem Fantasy-Epos höhere Weihen verwehren.

Power durch Begabung

Wenn Sie sich dafür entscheiden, die Kampagne auf der guten Seite zu absolvieren, beginnen Sie mit den neun Gefährten (Frodo, Sam, Merry, Pippin, Boromir, Legolas, Gimli, Aragorn und Gandalf) in den Minen von Moria. Die sind im Spiel zwar

Die mächtigen Olifanten eignen sich besonders gut, um Gebäude zu demolieren.

Die berühmte Schlacht um Helms Klamm gehört zu den größten Karten im ganzen Spiel. Verzweifelt versucht unsere Heldentruppe, sich Sarumans anstürmender **Uruk-hai** zu erwehren.

deutlich weniger verwinkelt als in Film- und Buchvorlage (eigentlich gibt es nur zwei kümmerliche Abzweigungen), strotzen aber trotzdem nur so von Feinden. Jede Menge Orks lauern Ihnen hinter jeder Ecke auf. Aber keine Panik: Ihre Helden sind sehr widerstandsfähig. Außerdem verfügen alle bereits über zumindest eine Spezialfähigkeit. Aragorn etwa heilt auf Knopfdruck per »Lembas« in der Nähe befindliche Charaktere. Gandalf schleudert blaue Energieblitze auf die Gegner. Unter denen ist natürlich auch der fiese Höhlentroll aus den Filmen. Doch den Kameraden hier segnet deutlich leichter das Zeitliche als sein Kinopendant. Dabei sammeln Ihre Jungs Erfahrungspunkte, die ihnen zu neuen Fähigkeiten wie einem Feuerball verhelfen. Ähnlich wie in **C&C Generäle** gibt es neben diesen persönlichen Begabungen zusätzlich globale Specials. Die sind unabhängig von den Helden und in jeder Mission verfügbar. Am Anfang heilen Sie Ihren Trupp oder rufen Elben zur Unterstützung herbei. Über einen jederzeit aufrufbaren, sehr einfach gehaltenen Technologiebaum erhalten Sie neue nützliche Extrakräfte, wie die Adler, die Sie in der Schlacht unterstützen. Dazu benötigen Sie aber Powerpunkte, die es für gewonnene Schlachten gibt.

Murks am Bau

Erst wenn Sie durch die Minen Morias gestapft sind und auf der Karte Lothlorien als nächsten Ort anwählen, machen Sie Bekanntschaft mit dem sehr eingeschränkten Basisbau von **Schlacht um Mittelerde**. Hauptkritikpunkt: Sie können nicht frei wählen, wo Produktionsstätten und Upgradegebäude stehen sollen. Stattdessen sind rings um Ihr Hauptgebäude gerade mal sechs kreisrunde Slots verteilt, auf denen Sie Gebäude errichten. Per Klick auf ein Ringmenü legen Sie Bauernhöfe an. Die bringen automatisch Geld und gewinnen (wie alle anderen Gebäude auch) mit der Zeit Erfahrung, was sie produktiver macht. Richtige Rohstoffe wie Holz oder Stein gibt es nicht. Das Bare investieren Sie in Kasernen in Bogenschützen, Reiter oder Ritter. Deren Kampfeigenschaften verbessern Sie durch Upgrades, die in einem speziellen Gebäude erforscht werden. Sehr umständlich: Nachdem Verbesserungen wie Brandpfeile oder schwere Rüstungen erfunden sind, müssen Sie Ihre

Mit Uruk-hai haben wir ein Menschen-**Lager** gestürmt.

Die Zwischensequenzen sind ein wenig verwaschen.

MARKUS SCHWERDTEL markus@gamestar.de

Selten war ich so uneins mit mir selbst: Auf der einen Seite will ich als alter Fan der Buchvorlage Die Schlacht um Mittelerde einfach mögen. Schließlich gibt mir das Spiel allen Grund dazu, etwa wegen der tollen Grafik mit wunderschön animierten, altbekannten Einheiten. Dazu ertönen die Originalsprecher aus den Filmen. Wer Electronic Arts' Strategiespiel sieht, will sofort mitmischen. Nur: Designschnitzer und die immer gleichen Fleißmissionen vergällen mir den Spaß. Da habe ich zum Beispiel gerade spektakulär Edoras dem Erdboden gleich gemacht, und muss danach trotzdem wieder Kleinvieh jagen. Aber wie Kollege Schnelle ganz richtig sagt: Die großen Gefechte entschädigen dafür. Und zwar so stark, dass ich die böse Sauron-Seite fast in einem Rutsch durchgespielt habe. Und jetzt ziehe ich mit den Gefährten in die Schlacht!

»Nicht genial, mir egal!«

STORYFEHLER

Die Entwickler haben einige unnötige Fehler in die Story eingebaut. Hier die drei schlimmsten Schnitzer.

Gandalf stirbt nach dem Kampf mit dem Balrog nicht.

Frodo und Sam fliehen, obwohl sie nicht allein sind.

Wir töten tatsächlich ungestraft Merry und Pippin.

Trupps umständlich per Hand nachrüsten, und das kostet auch noch Geld. Apropos Trupp: Sie heuern nie einzelne Soldaten, sondern gleich ganze Verbände an. Die können Sie komfortabel mit anderen zu Armeen zusammenfassen. Dumm: Einmal vereinigte Soldaten lassen sich nicht wieder trennen.

Fleißeinsätze

Sie verbringen nur wenig Zeit mit Belagerungen wie in Helms Klamm. Stattdessen mühen Sie sich mit den von uns so getauften »Brot und Butter«-Missionen ab. Egal ob auf guter oder böser Seite, Sie müssen auf diesen Karten immer alle Gebäude der jeweils anderen Partei zerstören. Mit einem Trupp Soldaten klappern Sie noch nicht aufgeklärte Bereiche ab und greifen alles an, was nach gegnerischem Gebäude aussieht. Wenn Sie das Hauptquartier zerstören, verschwindet es und eine Fahne erscheint, die sich nach wenigen Sekunden entweder rot (für Sauron/Saruman) oder blau (für Gefährten/Rohan/Gondor) färbt. Durch die Eroberung solcher Punkte knapsen Sie der gegnerischen Seite nach und nach sämtliche Baumöglichkeiten ab. Spätestens nach dem dritten Mal werden diese Missionen jedoch mangels Abwechslung zur leidigen Pflicht.

Auf der wunderschön animierten Karte von Mittelerde suchen Sie Missionen aus.

Alles schick im Blick

Zwischen den Gefechten suchen Sie sich das nächste Ziel auf einer wunderschön gestalteten Karte aus. Das gute Stück ist voll animiert, aus den Schicksalsklüften brodelt die Lava und Nazgul fliegen über die Lande. Dazu laufen in einem Minifenster am linken unteren Bildrand kleine Szenen aus den Filmen ab, die zu der jeweils betrachteten Landschaft passen. Sehr nett: Auch Gegenden, die zu keiner Schlacht gehören, wurden mit Filmschnipseln unterlegt. Sehr doof: Die Ausschnitte laufen ohne Ton ab. Sie hören lediglich den opulenten Soundtrack. Dafür verraten Ihnen Gandalf für die Guten und Saruman für die Bösen aus dem Off ein paar spärliche Infos zur Handlung. In unserer englischen Testversion handelte es sich um die Originalstimmen von Ian McKellen und Christopher Lee. EA Deutschland hat versprochen, dass in der deutschen Fassung die Synchronsprecher der Filme zum Einsatz kommen. So toll die Karte aussieht, so nutzlos ist sie in der Praxis: Sie können nur sehr selten eine von zwei (zudem auch noch recht ähnlichen) Armeen wählen, die sich in die oben erwähnten »Brot und Butter«-Missionen stürzen. An den Kernschlachten kommen Sie ohnehin nicht vorbei.

Belohnung muss sein

Für jede erledigte Mission bekommen Sie ein bis drei Dinge: Ganz wichtig sind die Powerpunkte, die Sie in neue Global-

TECHNIK-CHECK

AUFLÖSUNG

Generalüberholt: Schlacht um Mittelerde basiert auf einer aufgebohrten Version der C&C-Generäle-Engine. Jedoch sind die Hardware-Anforderungen etwas gestiegen: Unter einer CPU mit 1,6 GHz und einer Geforce 3 macht das Spielen mit mittleren Details kaum Spaß.

RAM/FESTPLATTE

Die Ladezeiten orientieren sich vor allem an der CPU – unter 1,6 GHz können sich die Wartezeiten problemlos mit denen der Deutschen Bahn messen. Die Schlacht um Mittelerde startet zwar ab 256 MByte RAM, mit 512 MByte spielt sich's jedoch flüssiger. Auf Ihrer Festplatte beanspruchen die epischen Feldzüge etwa 3,2 GByte.

TUNING-TIPPS

1. Für die Tuning-Optionen wählen Sie beim Punkt »Detail« die Einstellung »Custom«.
2. Schalten Sie die aufwändigen »3D Shadows« ab – das bringt bis zu 30 Prozent mehr Leistung.
3. Wenn die Performance besonders in Massenschlachten einbricht, reduzieren Sie in den »Custom«-Optionen den »Particle Cap«.
4. Mit dem Minimieren des »Texture Detail«-Reglers entlasten Sie Ihr System enorm, nehmen dafür aber extrem verwaschene Texturen in Kauf.
5. Bei schwachen CPUs hilft das Deaktivieren der »Props« (zusätzliche Animationen). FG

DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT MAXIMALEN DETAILS 2, 32 BIT UND 512 MBYTE RAM)

CPU mit		Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900
600 MHz	800x600 (min. Details)										
	1024x768										
900 MHz	1024x768										
	1280x960										
1.200 MHz	1280x960										
	1600x1200										

nicht möglich, nicht spielbar | stark ruckelnd, wenig Spielspaß | mäßig ruckelnd, noch spielbar | flüssiges Spielen möglich

Für Powerpunkte gibt's neue Spezial-Attacken.

Ein Höhlentroll greift die Gefährten in Moria an.

Das Licht von Saurons Auge verschafft den Orks für kurze Zeit Vorteile in Angriff und Verteidigung.

eigenschaften investieren. Außerdem gibt es dazu Geld, das Sie ab der nächsten Mission zusätzlich kassieren. Als drittes können Sie Kommandopunkte erhalten. Die bestimmen, wie viele Einheiten Sie bauen und befehligen dürfen. Vor und nach den Missionen werden Sie gelegentlich durch kurze, etwas verwaschene Zwischensequenzen auf dem Laufenden gehalten. Die eigentliche Geschichte kommt dabei viel zu kurz; wer die Bücher nicht kennt, versteht garantiert nur Bahnhof. Tolkien-Fans stören sich dagegen an einigen gravierenden Änderungen, die Electronic Arts ohne Not eingeführt hat. So reißt der Balrog in Moria Gandalf nicht in den Abgrund, weshalb der Zauberer auch in Lothlorien und am Amon Hen mit dabei ist. Ebenfalls sehr merkwürdig: Obwohl alle Gefährten gemeinsam am Anduin neben den Booten stehen, verlassen Sam und Frodo die Gemeinschaft, als ob sie allein gelassen worden wären. Ach ja: In einer Mission kann man sogar Boromir das Leben retten, was große Teile der folgenden Story glatt unlogisch werden lässt.

Herr der Präsentation

Den Story-Mängeln zum Trotz ist die Grafik erstklassig gelungen. Ents schleudern Gegner quer übers Schlachtfeld, Trolle reißen Bäume aus, die sie als Waffen verwenden. Ebenfalls sehr gut: die opulenten Magieeffekte. Dummerweise kann man die Karte nicht weit genug herauszoomen, was sich vor allem in den großen Schlachten sehr unangenehm bemerkbar macht. Zur opulenten Grafik donnern der epische Film-Soundtrack und hervorragende Effekte wie stampfende Pferde und Schwerterklirren. In unserer Testversion war der Mehrspielermodus noch nicht vollständig enthalten, weshalb wir dessen Test auf die nächste Ausgabe verschieben. MIC

➤ HOTLINE: (0190) 754 464 1,24 €/MIN.

MICK SCHNELLE mick@gamestar.de

Ja, ich gebe es zu: Ich würde gerne in Mittelerde leben. Und das schon, seit ich vor 27 Jahren das erste Mal Tolkiens Bücher gelesen habe. Deshalb habe ich in Die Schlacht um Mittelerde große Realitätsflucht-Hoffnungen gesetzt – und bin jetzt schon ein wenig enttäuscht. Klar, es gibt die fantastischen Großschlachten wie in Helms Klamm. Nur sind die viel zu selten. Allzu oft muss ich mit meinen Truppen über arg langweilige Karten eilen, nur um eine räudige Bande Orks zu verprügeln.

Optisch optimal

Die ausgetüftelten Heldenfähigkeiten, mit denen ich so manches verloren geglaubte Gefecht doch noch gewonnen habe, stimmen mich aber wieder versöhnlich. Auch die tollen Animationen der Einheiten haben mir gut gefallen. Und die schicke Karte ist eine Klasse für sich.

Aber wer ist bitteschön für die unnötigen und unpassenden Story-Änderungen verantwortlich? Das ist völlig überflüssig und hilft dem Spiel kein Stück weiter! Trotzdem kehre ich immer wieder in den Ringkrieg zurück, nur wohnen möchte ich in dem veränderten Szenario sicher nicht mehr.

»Neues Spiel, alte Liebe!«

DIE SCHLACHT UM MITTELERDE ECHTZEIT-STRATEGIESPIEL

PUBLISHER	Electronic Arts	RELEASE (D)	25.11.2004
SPRACHE	Englisch, Deutsch in Vorbereitung	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 70 Seiten Handbuch	USK	ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

VERGLEICHBAR MIT WarCraft 3 (93, GS 08/02) Perfekt inszeniertes Fantasy-Strategiespiel.
War of the Ring (79, GS 12/03) Raffinierter Battle-Realms-Klon, grafisch mau.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	1,0 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,4 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	1,0 GHz AMD	XP 1800+ AMD	XP 2200+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	3,2 GB Festpl.	3,2 GB Festpl.	3,2 GB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900			

LAUTSPRECHER ■ Stereo ■ 2 vorne, 2 hinten □ 5.1 □ 6.1

MULTIPLAYER –

FAZIT MODI Mehrspieler-Modus fehlte im Testmuster, Test folgt nächste Ausgabe.

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ sehr schöne Bewegungsabläufe ⊕ klasse animierte Karte	9 / 10
SOUND	⊕ sagenhafter Soundtrack ⊕ Originalstimmen	10 / 10
BALANCE	⊕ Sieg aus Rückstand möglich ⊖ zum Schluss schwer	9 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ Großschlachten ⊖ keine Filmszenen ⊖ Storyfehler	8 / 10
BEDIENUNG	⊕ intuitive Menüs ⊖ Einheiten-Upgrades umständlich	8 / 10
UMFANG	⊕ zwei lange Kampagnen ⊕ Skirmish-Modus	10 / 10
LEVELDESIGN	⊕ opulente Kernmissionen ⊖ öde Fleißeinsätze	7 / 10
KI	⊕ Soldaten gruppieren selbstständig ⊖ Einheiten teilnahmslos	7 / 10
EINHEITEN	⊕ Heldenfähigkeiten ⊕ Gebäude gewinnen Erfahrung	9 / 10
KAMPAGNE	⊕ der gesamte Ringkrieg auf beiden Seiten	9 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

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

FAZIT: SCHÖNE SCHLACHTEN, DURCHWACHSENES MISSIONSDESIGN.

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK L57

Schluss mit knuddelig

DIE SIEDLER 5

Ade, ihr komplexen Warenkreisläufe, tschüss Knuddelfaktor: Knallharte Schlachten um Rohstoffvorkommen und Burgen bestimmen Held Darios Kampf gegen den Schwarzen Ritter.

Jeder Mensch guckt gern anderen bei der Arbeit zu. Der Erfolg der **Siedler**-Reihe liegt zu einem nicht geringen Teil an dieser Binsenweisheit menschlichen Handelns – behaupten zumindest böse Zungen. Doch damit ist jetzt Schluss: Um **Das Erbe der Könige** antreten zu dürfen, müssen Sie eine schlagkräftige Armee aufstellen und in die Schlacht führen. Aber keine Panik: Auch in **Siedler 5** dürfen Sie bauen lassen – nur die gemütlichen Wirtschaftskreisläufe im Knuddel-Look gibt's nicht mehr.

Heimatlos gegen das Böse

Die 16 Karten der **Siedler**-Kampagne sind eng mit der Hintergrundstory verwoben. In deren Mittelpunkt steht der junge Dario, der auszieht, um die Zerstörer seines Heimatdorfes zu stellen. Dass dahinter keine 08/15-Banditen stecken, sondern das personifizierte Böse persönlich, weiß er zu Beginn nicht.

Sehr behutsam führt Sie **Siedler 5** in die radikal überarbeitete Spielmechanik ein: Am Anfang müssen Sie lediglich eine Hand voll Strauchdiebe bekämpfen, um das Heimatdorf zu befreien. Dazu schicken Sie Ihre Helden **WarCraft 3**-mäßig ins Gefecht. Von seinen Sonderfähigkeiten (siehe Extrakasten auf Seite 90) müssen Sie noch keinen Gebrauch machen. Doch im Laufe des Spiels werden die Gegner härter. Dario verschafft sich dann mit seinem »Ich verjage alle Feinde«-Trick kurzfristig Luft im Gefecht. Ein Klick auf den Aufklärungs-Knopf schickt seinen Falken zum Erkunden aus. Wie beim Blizzard-Spiel benötigen beide Fähigkeiten eine gewisse Zeit, bevor man sie erneut einsetzen kann.

Sklaven und Angestellte

Richtig los geht es aber erst, wenn Dario sein erstes Dorf und damit eine Burg erobert hat. Ab dann kann er für 50 Taler pro Nase Leibeigene kaufen, die als willige Bauarbeiter dienen und Rohstoffe sammeln. Fünf Sorten davon gibt es, von denen zwei (Lehm und Holz) für die Grundgebäude wie Wohnhäuser oder Bauernhöfe wichtig sind. Später benötigen Sie zudem Eisen, Steine und Schwefel. Als sechstes »Material« dient Geld aus Steuereinahmen, mit dem Sie Militäreinheiten kaufen. Zu Beginn schicken Sie einige Untergebene zum Baumfällen aus, während andere herumliegende Lehmbrocken einsammeln. Doch die Burschen sind dabei nicht sehr effektiv, deshalb lohnt es sich, die Umgebung zu durchsuchen. Dabei stoßen Sie meist auf Lehmgruben. Die verwandeln ihre Sklaven auf Befehl in eine Mine. Ist die fertig, kommen gelernte Bergleute in Ihre Siedlung und beginnen mit dem Abbau – und das wesentlich effektiver als die lahmen Leibeigenen. Und pünktlich nach Ab-

Statuen steigern die Effektivität Ihrer Untertanen.

Auf der Kampagnen-Karte wählen Sie die Missionen aus.

Eingehüllt in die Aura der Stärke kämpfen unsere Truppen zusammen mit Held Erec tapfer auf dem gefrorenen See.

Eine voll ausgebaute Siedlung. Zwei Gutshöfe (die mit der Windmühle) versorgen unsere Bürger mit Nahrung. Aus der Kaserne rechts stammen unsere blau markierten Soldaten. Die violetten Truppen sind angeheuerte Söldner.

lauf eines Spieltags zahlen die fleißigen Lehmschürfer auch noch Steuern. Doch die Herren stellen auch Ansprüche. So wollen sie in einem Wohnhaus schlafen und sich auf einem Bauernhof mit Nahrung versorgen. Beide Gebäude sollten Sie in der Nähe der Grube errichten, sonst verbringen die Kumpel mehr Zeit mit Hin- und Herlaufen als mit Arbeit. Das gleiche logische System gilt auch für Steinvorkommen, Eisenschächte und Schwefelminen und klappt ganz hervorragend. Fehlen allerdings Nahrung oder Unterkünfte, verlieren die Arbeiter auf die Dauer ihre Motivation, sitzen am Lagerfeuer und werkeln langsamer.

Forscher für den Krieg

Wenn der Rohstoff-Nachschub läuft, sollten Sie sich um den Ausbau des Heeres kümmern. Denn stets und ständig lauern Feinde auf den Karten. Doch bevor Sie eine Kaserne errichten, ist eine Universität das Gebäude der Wahl. Hier ziehen Gelehrte ein, die auf Kommando die unterschiedlichsten Verbesserungen erfinden. Das Repertoire reicht dabei von der Wehrpflicht (ermöglicht erst das Militär) über Konstruktion (damit können Sie Häuser ausbauen) bis hin zur Metallurgie (für Kanonengießer). Jeder Fortschritt auf dem breit gefächerten, aber logisch strukturierten Technologiebaum kostet Rohstoffe, einige Upgrades sind erst verfügbar, wenn Sie zuvor bestimmte Gebäude errichten oder ausbauen. So können Sie den für das Sägewerk benötigten Flaschenzug erst erforschen, wenn die Uni erweitert wurde.

Ihre Wissenschaftler haben die gleichen Bedürfnisse wie die Minenarbeiter, wollen in einem Haus schlafen und auf einem Bauernhof essen. Weil Platz meist knapp ist, können Sie die meisten Gebäude in ein oder zwei Stufen ausbauen. Große Wohnhäuser etwa bringen doppelt so viele Siedler unter wie die Grundvariante.

Einige Erfindungen stammen allerdings nicht aus den Unis. Das betrifft vor allem Upgrades an den Militäreinheiten. Härteres Holz für Speerkämpfer wird im Sägewerk entwickelt, Kettenpanzer kommen aus der Schmiede. Die Verbesserungen der Kampfwerte von den Schwert- und Speerkämpfern erreichen Sie, wenn in den Kasernen selbst Forschung betrieben wird. Vorteil: Sie beschleunigen die ansonsten langwierige Erfinderei, müssen aber immer gleichzeitig mehrere Gebäude im Auge behalten.

Sieg dank Upgrades

Es gibt fünf Typen von Militäreinheiten: Schwert- und Speerkämpfer werden in Kasernen ausgebildet, Bogenschützen rekrutieren Sie auf dem Schießstand. Kavalleristen kommen aus Ställen, Kanonen aus der Gießerei. Jede dieser Gattungen können Sie in bis zu drei Stufen verbessern. Dadurch werden

Unsere Streitkräfte schleifen eine Burg. Der Totenschädel zeigt, wo ein Held gefallen ist.

NEUN HELDEN

Während des Spiels nehmen Sie sechs Helden in Ihre Gruppe auf. Drei Charaktere vertreten die böse Seite. In Mehrspielergefechten können Sie frei bis zu drei aus der Neunerbande wählen. Wir stellen Ihnen die Helden samt ihrer Fähigkeiten vor.

Dario

Königssohn in Not
- Falken als Aufklärer nutzen
- Feinde fliehen

Erec

Darios Freund
- Aura der Stärke
- Wirbelschlag

Pilgrim

Sprengmeister
- Bombe legen
- Selbstschuss-Kanone

Ari

Raubritterin
- Tarnen
- Verbündete rufen

Helias

Weiser Mann
- Überlaufen
- Segnen

Salim

Sarazene
- Heilen
- Falle stellen

Kerberos

Böser Ritter
- Aura der Furcht
- Feinde fliehen

Mary de Mortfichet

Fieses Luder
- Demoralisieren
- Gift

Varg

Barbarenboss
- Wölfe rufen
- Berserkerwut

schließlich durch den Ausbau von Kaserne und Burg und das anschließende Upgrade aus Kurzschwertkämpfern mächtige Bastardschwertkämpen. Langspeerträger können bis zum Hellebardier aufgerüstet werden. Doch Vorsicht: Dann brauchen Sie für die Ausbildung statt des Billig-Rohstoffs Holz plötzlich kostbares Eisen.

Insgesamt erhalten Sie so 20 Truppentypen, die allesamt ihre Stärken und Schwächen besitzen: Belagerungskanonen richten gehörigen Schaden auf große Entfernungen an, sind im Nahkampf aber nahezu hilflos. Es ist fast schon rührend zu sehen, wie die dicken Böllerschleudern verzweifelt versuchen, im Schneckentempo das Weite zu suchen, wenn der Feind sich nähert. Ähnliches gilt für Bogenschützen, allerdings sind die deutlich agiler. Mit Ausnahme der Geschütze bilden Sie für alle Gattungen in den Kasernen nur die Hauptleute aus. Jeder rekrutiert automatisch, je nach Rohstofflage, bis zu fünf Gefolgsleute und kann Verluste dort auch wieder auffüllen. Die Anführer sind auch die einzigen, die durch Gefechte Erfahrung gewinnen, dann kämpft der ganze Verband (auch mit Frischlingen) effektiver. Allerdings können Sie die Veteranen nicht mit auf die nächste Karte nehmen.

Ein steuerzahlender Arbeiter klettert in die Tongrube.

Vier Parteien: Mit Norfolk (gelb) sind wir verbündet.

Raubritter und Sarazenen

Eine besondere Rolle nehmen in Kämpfen die Helden ein. Neben Dario steuern Sie bis zu fünf weitere Recken. Genau wie der Königssohn verfügen Ex-Raubritterfräulein Ari, Darios Kumpel Erec oder Sarazene Salim über Spezialfähigkeiten. Erec verbreitet kurzzeitig eine Aura der Stärke, Ari ruft eine Handvoll Räuber als Unterstützung herbei und Salim heilt benachbarte Einheiten. Fällt einer Ihrer Helden, ist das kein allzu großes Unglück. So lange befreundete Einheiten in der Nähe sind, lädt sich der Lebenspunktebalken binnen kurzer Zeit wieder auf.

Neben den Helden kann auch das Wetter schlachtentscheidend sein: Bei Regen sehen die Fernkämpfer schlechter. Zieht der Winter ins Land, frieren Flüsse zu, die Freund und Feind fortan als Wege nutzen können. Allerdings gibt's Wetterumschwünge nicht in allen Missionen. Wer jedoch die Wettermaschine samt Kraftwerk baut, kann das Klima jederzeit selbst verändern, was aber nur in wenigen Einsätzen nötig ist.

Massig Missionen

Auf jeder Karte müssen Sie mehrere, teilweise verschach-

TECHNIK-CHECK

AUFLÖSUNG

Unsere Testversion von Siedler: Das Erbe der Könige sperrte je nach 3D-Karte verschiedene Grafikoptionen. Auf älteren Geforce-Boards waren beispielsweise die Schatten und die Eisreflexionen nicht aktivierbar. Die Farben in der Performance-Tabelle entsprechen deshalb immer den maximal aktivierbaren Details.

RAM/FESTPLATTE

Ihr Pixelvolk siedelt zwar schon mit 256 MByte RAM, auf solchen Systemen sorgen aber lange Ladezeiten für Unmut. Für entspanntes Häuslebauen empfehlen wir deshalb 512 MByte Arbeitsspeicher. Die Siedler-Installation beansprucht etwa 1,1 GByte Plattenplatz.

TUNING-TIPPS

1 Mit jeder Auflösungsstufe gewinnen Sie einen tüchtigen Performance-Schub. Dank 3D-Grafik bleibt der Bildausschnitt dabei stets gleich groß.

2 Das Herabsetzen der »Schatten«-Option entlastet sowohl Prozessor als auch Grafikkarte; die Leistungssteigerung liegt bei bis zu 50 Prozent.

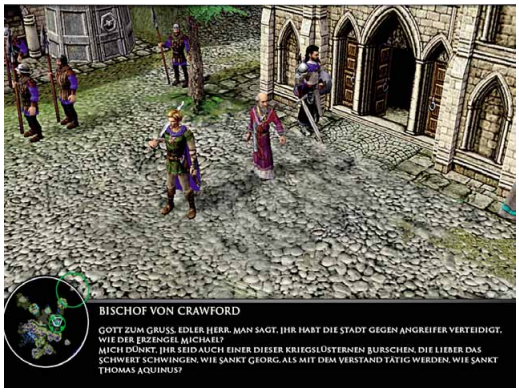
3 Für etwa 10 Prozent mehr Frames verringern Sie die »Objektqualität« in den Grafikoptionen. Das wirkt sich vor allem auf die Vegetation aus.

4 Falls Sie auf schwachen Grafikkarten immer noch mit Performance-Problemen kämpfen, deaktivieren Sie zusätzlich die »Eisreflexionen«. FG

DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT 512 MBYTE RAM, 32 BIT UND MAX. DETAILS)

CPU mit		Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900
1,0 GHz	1024x768x16 (min. Details)										
	1152x864										
1,5 GHz	1152x864										
	1280x960										
2,0 GHz	1280x960										
	1600x1200										

nicht möglich, nicht spielbar | stark ruckelnd, wenig Spielspaß | mäßig ruckelnd, noch spielbar | flüssiges Spielen möglich



In Cutscenes erhalten Sie neue Aufträge und reden mit zwielichtigen Gestalten, wie diesem merkwürdigen Bischof.

Forschung muss sein: Die gelehrten Professoren an den Kreidetafeln erforschen in der Uni neue Technologien.

telte Einzelaufträge erledigen. Die erhalten Sie meist von Bewohnern, die durch ein gelbes Ausrufezeichen markiert sind. Manche Aufträge lassen sich dabei auf mehrere Arten lösen: Einer belagerten Stadt können Sie auf konventionelle Art mit einer großen Armee zu Hilfe eilen. Oder Sie sparen genug Taler an, mit denen die Belagerten eine eigene Armee anheuern können. Daneben gibt's kleinere Aufträge, die Sie nicht erfüllen müssen. So haben Sie zum Beispiel die Wahl, ob Sie die Hilfe von Söldnern gegen Bares annehmen. Und wer die Karten stets gewissenhaft absucht, findet schon mal versteckte Minen oder bekommt von Flüchtlingen Geld geschenkt.

Kalkofe kommt

Optisch schöpft **Siedler 5** aus dem Vollen: Alle Einheiten und Gebäude glänzen mit hoch aufgelösten Texturen, die edle Farbgebung der Landschaft erzeugt ein märchenhaftes Flair. Außerdem wirkt die Landschaft echt, Wälder sehen aus wie gewachsen und nicht wie per Editor ins Bild geflanscht. Dazu erschallen epische Orchesterklänge. Einen derben Bruch erleidet **Siedler 5** bei der Sprachausgabe. Die Hauptstimme spricht Comedy-Star Oliver Kalkofe. Dessen nörgelig-witzigen Sprüche würden gut zu den knuddeligen Vorgängerspielen passen, im neuen ernsthaften Szenario vom **Erbe der Könige** stören sie nur. Die Qualität der restlichen Stimmen liegt irgendwo zwischen ganz okay, langweilig und unfreiwillig komisch. Wer mag, kann sich mit bis zu sieben Kontrahenten über LAN oder Internet messen. Dann haben Sie auch Zugriff auf die drei Helden der bösen Seite: Ritter Kerberos, Mary de Mortfichet und Barbar Varg (siehe Extrakasten auf Seite 90). MIC

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

MARKUS SCHWERDTEL markus@gamestar.de

Mick hat Recht: Selten sah ein Aufbautitel so hübsch aus wie Siedler 5. Wie schön, dass hinter der Fassade auch ein erstklassiges Spiel steckt. Vor allem in der ersten Stunde einer Partie sind Bauplatzsuche und Upgrade-Auswahl richtig spannend. Später wird's etwas öde, weil ich nur mehr auf Prozentbalken starre. Doch zum Ausgleich gibt's dann heftige Gefechte – und die laufen wesentlich disziplinierter ab als in den in dieser Hinsicht chaotischen Vorgängern.

Unverbesserliche Siedler-Veteranen mögen über die fehlenden Warenkreisläufe motzen, ich finde die Entrümpelung aber extrem gelungen. Erst recht, weil ich durch die abwechslungsreichen Missionen auch ohne Optimierungsgefrickel genug zu tun habe. Eine rundum gelungene Schönheitsoperation!

»Siedeln, schön wie nie!«

MICK SCHNELLE mick@gamestar.de

Hach, was für ein wunderschönes Spiel. Die Grafik ist wirklich sehr edel, wirkt nie überzeichnet und lockt mich immer wieder vor den Monitor. Und auch das für die Siedler-Reihe neue Spielkonzept klappt ganz hervorragend. Statt komplexer Warenkreisläufe stehen die Missionen im Mittelpunkt. Am besten finde ich, dass ich meist mehrere Lösungsmöglichkeiten habe.

NICHT LUSTIG

Aber welcher Teufel hat die Entwickler nur geritten, ausgerechnet Lästermaul Oliver Kalkofe als Sprecher zu engagieren? Ja, ich mag seine Mattscheibe auch, nur im ernsthaften Szenario von Siedler 5 hat der Kerl nichts zu suchen. Trotzdem ist das Erbe der Könige ein wirklich tolles Spiel, das nur ein wenig darunter leidet, dass die Aufbauphase, vor allem im späteren Spielverlauf, zäh geraten ist. Sie sollten schon genügend Zeit mitbringen, um den Abspann miterleben zu können.

»Klasse, auch ohne Knuddel-Faktor!«

Praktisch: Die berittenen Axtkämpfer-Hauptleute werben selbstständig neue Truppen an.

DIE SIEDLER 5 AUFBAUSPIEL

PUBLISHER	Ubisoft	RELEASE (D)	25.11.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 44 S. 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) Perfekt inszeniertes Fantasy-Strategiespiel.
Die Siedler 4 (81, GS 04/01) Knuddeliges Aufbauspiel alter Schule.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	1,0 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,4 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	1,0 GHz AMD	XP1800+ AMD	XP2200+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	1,1 GB Festpl.	1,1 GB Festpl.	1,1 GB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900			

LAUTSPRECHER ■ Stereo ■ 2 vorne, 2 hinten ■ 5.1 □ 6.1

MULTIPLAYER GUT

FAZIT Etwas langatmiger Aufbaupart
MODI Deathmatch

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ sehr hübsche Landschaften ⊕ schöne Einheiten	10 / 10
SOUND	⊕ opulenter Soundtrack ⊖ Komiker-Sprachausgabe	7 / 10
BALANCE	⊕ CPU lässt Zeit zum Aufbau ⊕ Schwierigkeit steigt langsam	9 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ sehr schöne Farbgebung ⊕ viele kleine Details	10 / 10
BEDIENUNG	⊕ logischer Menüaufbau ⊖ fummeliges Helden-Handling	8 / 10
UMFANG	⊕ 16 lange Missionen ⊕ Freispielmodus	10 / 10
LEVELDESIGN	⊕ mehrstufige Aufträge ⊕ in Missionen mehrere Lösungswege	9 / 10
KI	⊕ CPU sucht Schwachstellen ⊖ zieht sich nie zurück	9 / 10
EINHEITEN	⊕ 24 ausbaubare Gebäude ⊕ 20 Einheiten	9 / 10
KAMPAGNE	⊕ durchgängige Story ⊖ keine Identifikation mit Helden	8 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten SOLO-SPASS 35 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden

FAZIT: SPANNENDE MISSIONEN, AUFBAU ETWAS ZÄH.

89 SPIELSPASS

➤ CD/DVD: Video-Special

➤ TIPPS-TEIL: Taktiken

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK L39

Probier's mal mit Gemütlichkeit

ZOO TYCOON 2

Sie möchten einen bequemen Job? Wie wär's als Microsofts Zoodirektor ohne Aufgaben?

Wenn Elche friedlich grasen, Geparden gelangweilt in der Sonne liegen und der Spieler aus Sympathie mitgähnt, dann errichten und managen Sie wahrscheinlich einen Tiergarten in Microsofts **Zoo Tycoon 2**. Das vielleicht weltweit einzige Spiel, das sich praktisch (fast) von selbst löst.

Das Mühelos-Prinzip

Am aufregendsten ist bei **Zoo Tycoon 2** noch das mehrstufige Tutorial: Hier lernen Sie, wie man Gehege anlegt, Tiere darin positioniert und erfahren, mit welchem Icon der Zoo-Berater eingeschaltet wird. Denn sobald der aktiv ist, machen Sie sich keine Gedanken mehr über Fragen wie »Welches Gelände brauchen Löwe, Bär oder Pinguin?« Genauso wenig muss es Sie interessieren, was Ihre Lieblinge gerne fressen – auch das zeigt Ihnen jederzeit der virtuelle Alleswisser. Sie nehmen einfach all seine Vorschläge an, und schon fühlen sich die Biester wie zuhause. Doch halt, etwas gibt's doch noch zu tun: Tierpfleger und Reinigungskräfte müssen Sie höchstpersönlich anheuern, bevor die vollautomatisch Gehege säubern, Futtertröge füllen und gelegentlich auftretende Krankheiten kurieren. Ihnen bleibt dann nur die Aufgabe, währenddessen Verkaufsstände und Imbissbuden aufzubauen, an denen die stetig hereinströmenden Besucher Geld ausgeben können. Spendenboxen vor den Gehegen sorgen für zusätzliche Kohle in der Kasse.

Hurra! Wir wildern per Hubschrauber Tiere aus.

Foto vom Klo

Dass die Zooverwaltung etwas zu leicht geraten sein könnte, dämmerte wohl auch den Entwicklern. Deshalb haben sie Aufgaben eingebaut, wie etwa das Fotografieren bestimmter Tierarten. Manchmal reicht es aber auch schon, wenn Sie das Toilettenhäuschen ablichten. Gelöste Aufgaben bringen Ihrem Park genauso Ruhm ein wie zufriedene Tiere, die Sie wieder auswildern. Für jeden neuen Stern, den Ihr Zoo so erreicht, bekommen Sie Zugriff auf neue Gattungen. Ein Kamel gibt's bereits zu Beginn, Pinguine erst eine Stufe später. Einen Pandabären erhalten nur Zoos mit der vollen Fünf-Sterne-Wertung. Daneben locken noch 17 Szenarien der simplen Art, in denen Sie zum Beispiel Zebras vor dem Verhungern retten sollen. Dabei reicht es völlig, vier Tierpfleger einzustellen (das dauert gut fünf Sekunden) und dann einfach abzuwarten, bis die sämtliche Tröge nachgefüllt haben. Wem auch das noch zu schwierig ist, der »wagt« sich ans Endlosspiel mit unendlich viel Geld, ohne Aufgaben. MIC

➤ HOTLINE: (01805) 251 199 0,12 EURO/MINUTE

Gamsböcke lieben Sandböden, die wir per Mausklick streuen.

MICK SCHNELLE mick@gamestar.de

Selten habe ich so gegähnt wie beim Zoo Tycoon 2. Nichts gegen leicht zugängliche Spiele wie den spaßigen Rollercoaster Tycoon 3. Aber wenn ich alle Levels mit wenigen Mausklicks und viel Warten lösen kann, stimmt etwas nicht. Die Entwickler haben beim (eigentlich erprobten) Spielkonzept völlig versagt. Denn die Tiere stellt man viel zu leicht zufrieden. Interessante Aspekte wie Herdenverhalten, Rivalenkämpfe, Beuteschemata oder Fressgewohnheiten fehlen. Die schwache Grafik gibt dem Ganzen den Rest. Wenn ich mich langweilen will, gucke ich lieber meiner Schildkröte beim Treppensteigen zu. Das kostet wenigstens nichts.

»Verschlafen wie ein Koala«

ZOO TYCOON 2 AUFBAUSPIEL

PUBLISHER	Microsoft	RELEASE (D)	26.11.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 CD, 12 Seiten Handbuch	USK	ohne Altersbeschr.

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

VERGLEICHBAR MIT Zoo Empire (68, GS 11/04) Sehr lebensecht animierte Tiere in 3D-Grafik.
Wildlife Park (65, GS 03/06) Deutlich hässlicher, dafür fordernder.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	800 MHz Intel	1,5 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	1,0 GHz AMD	XP 1300+ AMD	XP 1800+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	430 MB Festpl.	430 MB Festpl.	430 MB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900			

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

BEWERTUNG

GRAFIK	⊖ Simpel-Texturen ⊖ sehr wenig Polygone	5 / 10
SOUND	⊖ generische Musik ⊖ zu wenige Effekte	5 / 10
BALANCE	⊖ viel zu leicht	3 / 10
ATMOSPHÄRE	⊖ Zoos wirken zu künstlich ⊖ mieses Tierverhalten	4 / 10
BEDIENUNG	⊕ wichtige Menüs sind miteinander verknüpft	8 / 10
UMFANG	⊕ 17 Szenarien ⊖ Endlosspiel ohne Herausforderungen	5 / 10
LEVELDESIGN	⊖ Aufgaben lösen sich durch Abwarten	3 / 10
KI	⊕ CPU-Helfer kümmern sich effektiv um jeden Bereich	8 / 10
EINHEITEN & GEBÄUDE	⊕ 30 Tierarten ⊖ haben alle die gleichen Bedürfnisse	8 / 10
BEDÜRFNISSE	⊖ keine fordernden Missionen	4 / 10

PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT

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

FAZIT: SIMPEL-ZOO FÜR EINSTEIGER.

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK L105

Addon zu Spellforce

SHADOW OF THE PHOENIX

Mit filmreifer Story und bildschöner Grafik kehrt der Avatar zurück – und treibt selbst geübte Spieler an den Rand der Verzweiflung.

In großen Schlachten verliert man schon mal den Überblick. Dafür sehen die Gefechte toll aus.

Nach dem Heiler (links) ist sein Kollege dran.

Es droht mal wieder Ungemach im **Spellforce**-Land: Die Zirkelmagier aus dem Hauptprogramm treiben erneut ihr Unwesen. Doch Sie und Ihr Avatar treten dem Bösen auch im zweiten Addon **Shadow of the Phoenix** entgegen. Und beißen sich in dem Rollenspiel-Strategiemix am hohen Schwierigkeitsgrad die Zähne aus.

Zwei Helden – ein Ziel

Am Anfang haben Sie die Wahl, ob Sie mit einem Helden aus **Spellforce** oder aus dem ersten Addon **Breath of Winter** (alternativ auch vorgefertigte Charaktere) losziehen wollen. Sie müssen beide Programme besitzen, um **Shadow of the Phoenix** spielen zu können. Je nach Wahl befreien Sie in gewohnter Kombination aus Nahangriffen und Zaubersprüchen eine Karte von Knochenkriegern oder lösen in der Stadt der Toten das Rätsel des Monster-Pentagramms. In beiden Fällen landen Sie nach harten Kämpfen (in denen Sie teilweise von bis zu fünf beschworenen Helden unterstützt werden) an der Onyxbucht, die redaktionsintern auch »Level ohne Wiederkehr« genannt wird. Denn die Ausmerzung der Hazim-Wüstenräuber (einer der zehn neuen Gegnertypen) erweist sich auch auf dem einfachsten der drei Schwierigkeitsgrade als extrem knifflig. Selbst wenn Sie mit über 80 Scharfschützen, Magiern und Rittern anrücken, haben Sie alle Hände voll zu tun, den Sieg zu erringen. Und weitere Killer lauern bereits hinter der nächsten Ecke in Scharen. Da helfen Ihnen auch die Bluthunde als neue Kampftruppe wenig, die sich immer zu zehnt auf einen Gegner stürzen.

Ruhe in Empyria

Danach geht's eine Karte lang erheblich leichter weiter. Das liegt vor allem daran, dass diese Welt deutlich rollenspiellastiger ist – Kämpfe gibt's hier kaum. Dafür suchen Sie Diebe in der wunderschönen orientalischen Stadt Empyria. Daneben spielen Sie durch geschickte Dialogwahl verschiedene Personen gegeneinander aus, feilschen mit Händlern und ergaunern sich so nach und nach den Weg in den Herrscherpalast.

Drumherum entwickelt sich die epische und wendungsreiche Geschichte um die Wiedererweckung der Zirkelmagier und einen maskierten Zauberer fort. Sie treffen sogar auf den jeweils anderen Avatar und bestreiten einige Abenteuer mit ihm zusammen. Rund 150 neue Items gibt's, dazu zehn Deathmatch-Karten und 15 Koop-Maps, auf denen Sie gemeinsam gegen große Monsterscharen zu Felde ziehen. MIC

➤ HOTLINE: (0043) 361 450 02 ÖSTERREICH

➤ ORIGINALTEST IN GAMESTAR 01/04

MICK SCHNELLE mick@gamestar.de

Shadow of the Phoenix ist eigentlich das beste Spellforce-Addon. Die Geschichte steckt voller Überraschungen. Blöderweise überbieten die Entwickler selbst die bockschwere erste Erweiterung: Kaum jemand erlebt die tolle Story mit den sehr gut gesprochenen Dialogen, ohne zu cheaten. Deshalb habe ich beim Balancing Punkte abgezogen, die ich sofort zurückgebe, wenn das Addon auch für Normalsterbliche spielbar wird. Liebes Phenomic-Team: Ich warte!

»Viel zu schwer!«

SPELLFORCE: SHADOW OF THE PHOENIX ADDON

PUBLISHER	Jowood	RELEASE (D)	12.11.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	25 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 CD, 12 Seiten Handbuch	USK	ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

VERGLEICHBAR MIT WarCraft 3 + Addon (94, 08/03) Blizzards grandioses Strategiespektakel. War of the Ring (79, GS 12/03) Anspruchsvolles Strategiespiel im Tolkien-Szenario.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	1,6 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,8 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	XP 1400+ AMD	XP 1800+ AMD	XP 2600+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	256 MB RAM	512 MB RAM	1024 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	1,0 GB Festpl.	1,0 GB Festpl.	1,0 GB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900			

LAUTSPRECHER ■ Stereo ■ 2 vorne, 2 hinten ■ 5.1 □ 6.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT Spannende Gefechte, interessanter Koop-Modus mit separaten Karten.
MODI Deathmatch, Koop-Modus

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ stimmige Texturen ⊕ teils riesige Monster ⊕ schicke Zauber	9 / 10
SOUND	⊕ epischer Soundtrack ⊕ kernige Effekte	7 / 10
BALANCE	⊖ viel zu schwer in den Aufbaulevels	4 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ optisch und spielerisch abwechslungsreiche Missionen	9 / 10
BEDIENUNG	⊕ cleveres Click&Fight-System	9 / 10
UMFANG	⊕ 13 lange Levels ⊕ zwei Storylines	10 / 10
MISSIONSDESIGN	⊕ spannender Mix aus Aufbau- und Rollenspiel-Missionen	9 / 10
KI	⊖ Gegner stürmen oft hirnlos an	6 / 10
EINHEITEN	⊕ sechs ausgefeilte Rassen	10 / 10
KAMPAGNEN	⊕ spannend erzählte Kampagne ⊕ viele Cutscenes	10 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 1 Stunde SOLO-SPASS 40 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden

FAZIT: UMFANGREICHES ADDON, NUR VIEL ZU SCHWER.

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK K128

BLITZKRIEG ROLLING THUNDER

Unsere Panzer rücken in Pilsen vor.

Bereits zum zweiten Mal wärmt CDV das Echtzeit-Strategiespiel **Blitzkrieg** auf: In **Rolling Thunder** erwarten Sie 18 Kampagnen-Einsätze auf Seiten General Pattons in Afrika, der Normandie und der berühmten Stadt Pilsen. Der Spielzeug-Look hat schon bessere Zeiten erlebt, die Infanteristen sind immer noch krümelig. MIC

BLITZKRIEG ROLLING THUNDER	
GENRE	Echtzeit-Strategiespiel
PUBLISHER	CDV
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschr., Profis
MINIMUM	700 MHz, 128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	Sehr gut

68 SPIELSPASS

TRIVIAL PURSUIT UNLIMITED

Flottes Raten am Wissens-Rad.

Neben dem Klassikspiel gibt's in **Trivial Pursuit Unlimited** eine erweiterte Version, in der Sie auf Bonusfeldern für nochmaliges Würfeln landen können. Die kurze Flashvariante gewinnt, wer sechs Fragen beantwortet. Sehr gut: Zu den meisten Themen erhalten Sie Hintergrundinfos. Blöd: CPU-Gegner existieren nicht. MIC

TRIVIAL PURSUIT UNLIMITED	
GENRE	Ratespiel
PUBLISHER	Atari
CA. PREIS	35 Euro
ANSPRUCH	Profis
MINIMUM	600 MHz, 128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	Gut

64 SPIELSPASS

DER ZERSTREUTE PHARAO

Ein Spiel wie Pharaos Mumie: starr, trocken, tot.

Zweiter Kandidat in Sachen Brettspielumsetzung: Neben **Sagaland** bringt Ravensburger auch das Verschiebe-Memory **Der zerstreute Pharao** als digitale Variante. An der Umsetzung gibt's nichts zu Meckern, gegen den Computer kommt aber keine Stimmung auf. Gedächtnisstütze: Am Brett hat's noch Spaß gemacht. CS

DER ZERSTREUTE PHARAO	
GENRE	Strategiespiel
PUBLISHER	Heureka
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	800 MHz, 128 MB
PREIS/LEISTUNG	Befriedigend

27 SPIELSPASS

CRAZY MACHINES 2

Der Dominostein muss irgendwie in die Kiste.

Im Denkspiel **Crazy Machines 2** bauen Sie durch Kombination von 70 Gegenständen wie Zahnrädern oder Magneten verrückte Maschinen, die etwa Blumen düngen oder einen Ball in eine Kiste befördern. 103 Aufgaben laden zum Knobeln ein, denn die Physik arbeitet perfekt. Nur der Schwierigkeitsgrad schwankt stark. DM

SAGALAND

Ist 3D, spielt man aber ohnehin nur von oben.

Es funktioniert halt nicht: Warum am PC per Mausklick **Sagaland**-Ritter ziehen und Märchenschätze suchen, wenn ich beim Brettspiel echte Würfel werfen kann? Klar, das Spielprinzip ist das Gleiche, aber das Flair von Mitfiebern, Lachen und Chips-Knabbern fehlt. Und damit die ganze Spielatmosphäre. CS

LOVECHESS

Zu Sex-Szenen schwenkt die Kamera automatisch.

Schach gibt's seit Jahrtausenden, Sex noch viel länger. Lovechess kombiniert beides: Anstatt sich gegenseitig zu schlagen, treiben's die Spielfiguren miteinander. Das sieht albern aus und nervt schnell. Könnte man die Sex-Szenen ausstellen, wäre Lovechess ein ganz passables Schach-Spiel. Kann man aber nicht. FAB

➤ CD/DVD: Kuriositäten-Kabinett

CRAZY MACHINES	
GENRE	Denkspiel
PUBLISHER	AK Tronic
CA. PREIS	ca. 10 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	800 MHz, 128 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	Sehr gut

66 SPIELSPASS

SAGALAND	
GENRE	Strategiespiel
PUBLISHER	Heureka
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	800 MHz, 128 MB
PREIS/LEISTUNG	Befriedigend

31 SPIELSPASS

LOVECHESS	
GENRE	Strategie
PUBLISHER	Beat Games
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	1 GHz, 256 MB
PREIS/LEISTUNG	Mangelhaft

28 SPIELSPASS

Ich werde Feuerwehrmann!

FIRE DEPARTMENT 2

Brände löschen, Leben retten: In den schweren Einsätzen zählt jede Sekunde!

Als Leiter eines Feuerwehrteams bekämpfen Sie in **Fire Department 2** 15 Missionen lang Großbrände in Einkaufszentren, Militäranlagen oder einem Wald. Autos löschen, Zivilisten retten – Spannung pur, einer realistischen Feuer-Engine sei Dank. Viele Skriptsequenzen sorgen in den Aufträgen für Nervenkitzel: So wie Sie etwa einen Hausbrand gelöscht haben, explodiert ein Auto auf der Straße. 13 Fahrzeuge und neun Feuerwehrberufe, vom Notarzt bis zum Gefahrstoffexperten, ermöglichen unterschiedliche Taktiken. Bis zu vier Spieler dürfen die Einsätze kooperativ angehen. DM

Durch sinnvolle Teams bezwingen wir die Flammen.

➤ HOTLINE: (0190) 824 668 1,86 €/MIN.

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Fire Department 2 weckt den Feuerwehrmann in mir! Selten gibt's derart spannende Echtzeit-Einsätze – dank exzellenter Feuer-Engine und unzähliger Wendungen in den genial designten Missionen. Gefährliche Backdrafts oder Sauerstoffmangel in brennenden Gebäuden lassen mich hautnah erleben, wie es den mutigen Rettern vor Ort ergehen muss. Schweiß bricht mir neben der Hitze aber auch wegen des happigen Schwierigkeitsgrads aus. Egal, dann schnappe ich mir halt drei Freunde und lösche den Großbrand im Team.

»Brandheiß!«

FIRE DEPARTMENT 2 ECHTZEIT-STRATEGIE

PUBLISHER	Pointsoft	RELEASE (D)	25.11.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	40 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 CDs, 32 Seiten Handb.	USK	ab 6 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER – FORTGESCHRITTENER – PROFI

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

VERGLEICHBAR MIT Fire Department (74, GS 10/03) Spannende, aber kurze Brandbekämpfung. Emergency 2 (67, GS 12/02) Schwere Einsätze für Rettungssanitäter.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	1,0 GHz Intel	1,4 GHz CPU	1,8 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	1,0 GHz AMD	1400+ AMD	1800+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	128 MB RAM	256 MB RAM	256 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	1,5 GB Festpl.	1,5 GB Festpl.	1,5 GB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900			

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

MULTIPLAYER GUT

FAZIT Spannende Einsätze für bis zu vier Spieler in den Kampagnen-Missionen.
MODI Koop-Modus für die Einsätze der Solo-Kampagne

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ detaillierte Levels ⊖ polygonarme Figuren ⊖ Animationen	6 / 10
SOUND	⊕ gute Effekte ⊕ passende Musik ⊖ monotone Sprachausgabe	5 / 10
BALANCE	⊕ stets fair ⊖ schon früh recht schwer	5 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ Feuerwehr-Feeling pur ⊕ extrem viel Spannung	8 / 10
BEDIENUNG	⊕ Tutorial ⊕ einfache Steuerung ⊖ fummelige Kamera	7 / 10
UMFANG	⊕ lange Missionen mit vielen Wendungen ⊕ Koop-Modus	8 / 10
MISSIONSDESIGN	⊕ packende Aufträge ⊕ zahlreiche Skriptsequenzen	9 / 10
PHYSIK	⊕ extrem realistische Feuer- und Rauchphysik ⊕ Wetterwechsel	10 / 10
EINHEITEN	⊕ 13 Fahrzeuge ⊕ neun Feuerwehrberufe	8 / 10
KAMPAGNE	⊕ fünf Kampagnen ⊕ zusammenhängende Einsätze	8 / 10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

EINGEWÖHNUNG 20 Minuten SOLO-SPASS 15 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 5 Stunden

FAZIT: PACKENDE, ETWAS SCHWERE FEUERWEHREINSÄTZE.

➤ DVD: Spiele-Trailer

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK L40