

Eroberung der Neuen Welt

No Man's Land

Konquistadoren, Siedler und Indianer kämpfen um Gold und Landbesitz. Erleben Sie rund 300 Jahre Amerika in wilden Echtzeit-Schlachten und toller 3D-Grafik.



Spanier und Engländer bekämpfen sich vor der Küste Amerikas. Indianer haben bis auf Kanus keine Schiffe.



Auf CD/DVD:
Video-Special



www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie



Ein Schamane der Waldindianer beschwört einen Wolf. Der beschleunigt verbündete Krieger in seiner Nähe.

Forsche Eroberer sind heutzutage meist arbeitslos: Keine weißen Flecken mehr auf dem Globus, und selbst im tiefsten Dschungel gibt's MTV und Cheeseburger. Ganz anders vor 400 Jahren: Die europäischen Großmächte zanken sich um Territorien im gerade erst entdeckten Amerika. Denn wer dort am erfolgreichsten eingeborene knechtet, kann angeblich die dicksten Goldschätze einsacken. Gleich die erste Kampagne des Echtzeit-Strategiespiels **No Man's Land** wirft Sie in diese bewegte Epoche und eine fescbe 3D-Umgebung. Als spanischer Hauptmann schlagen Sie sich mit Indianern herum und spüren nebenbei Verräter auf. Für die zweite Kampagne wechseln Sie die Seiten und kämpfen als Rothaut gegen die Weißen. Im letzten Abschnitt leiten Sie 1620 einen Clan englischer Siedler quer durch Amerika. Wie in **WarCraft 3** führen Helden als Identifikationsfiguren durch sämtliche 30 Missionen.

Musketen gegen Magier

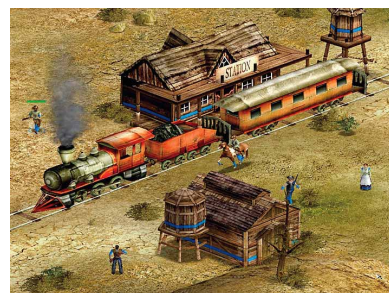
In den drei Kampagnen dirigieren Sie in insgesamt sechs Kapiteln ebenso viele Völker: Spanier, Engländer, Siedler, amerikani-

sche Patrioten sowie Wald- und Prärieindianer. **No Man's Land** wird sich deshalb sehr abwechslungsreich spielen. Die europäischen Eroberer setzen etwa auf Einheitenmassen und liefern sich vor der Küste zünftige Seeschlachten. Ureinwohner schleichen lieber durch das Unterholz und meucheln Widersacher. Außerdem können nur die Indianer zaubern und die Elemente beschwören. Siedler sowie Patrioten kämpfen oft in der Unterzahl, dafür aber umso verbissener.

Elite-Leichenfledderer

Neben Standardstreitern wercken in **No Man's Land** 18 Eliteeinheiten (drei pro Volk). Der Tierbeschwörer der Waldindianer ruft etwa einen Bären herbei, der dann umstehende Verbündete stärkt. Siedler bereichern sich durch einen Leichenfledderer an gefallenen Feinden. Und wenn es den Spaniern zu bunt wird, hetzen sie einen Kopfgeldjäger auf besonders lästige Gegner. Vorsicht jedoch in Multiplayer-Partien: Bietet ein Opfer dem Killer mehr Geld, dreht der auf der Stelle um und wendet sich gegen seinen ursprünglichen Auftraggeber.

Mindestens so abwechslungsreich wie die Einheiten sollen die Missionen ausfallen: Neben klassischen Eroberungsgefechten müssen Sie oft Geleitschutz geben oder Gefangene befreien. Als Indianer gehen Sie zudem auf Büffeljagd. Und die Siedler bauen sogar eine Eisenbahn. **MS**



Als Siedler bauen und schützen Sie eine Eisenbahn.

No Man's Land

Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: 2. Quartal 2003

Entwickler: Related Designs
Ersteindruck: Gut

Markus Schwerdtel: »Endlich mal Abwechslung vom Szenario-Einerlei der letzten Monate! Besonders die unterschiedlichen Spielweisen für Eroberer und Indianer finde ich klasse – wenn die Balance klappt. Hübsch anzusehen ist der Wilde Westen dank stimmiger 3D-Grafik sowieso.«