



Gunnar Lott
gunnar@gamestar.de

WO BLEIBT STARCRAFT 2?

ANGST VOR 2007 Irgendwie habe ich die Befürchtung, dass in Sachen Strategie im Jahr 2007 nicht viel los sein wird. Klar, es kommen sichere Hits wie **C&C 3** oder **Die Siedler 6**. Klar, es gibt Geheimtipps wie **World in Conflict** oder **Overlord**. Mir fehlt bei alledem noch der eine große Titel, der eine ganz neue Spielerfahrung verspricht. Wird **Spore** dieser Titel? Vermutlich, aber sicher ist das noch lange nicht. Außerdem: Wo bleiben die großen Historien-Epen? Wo sind die Fantasy-Spiele? Und wo bleibt endlich die Ankündigung eines neuen Blizzard-Strategiespiels? Es kann mir doch niemand erzählen, dass ein **Starcraft 2** kein Mega-Verkaufserfolg wäre. Los, Blizzard, es gibt noch andere Genres neben den MMOs!

COMMANDER SUPREMO Ich habe es ja gesagt, im letzten Monat an dieser Stelle: **Supreme Commander** ist ein gutes Spiel, das in der Verkaufsversion für eine Wertung über 80 gut sein wird. Nun liegt der finale Test vor, der meine Einschätzung bestätigt. Das Ding ist anspruchsvoll, kalt und spröde, aber gleichzeitig auch ein Fest für Hardcore-Strategie-Fans. Wenn Sie sich dazu zählen – geben Sie dem Titel eine Chance.

ABWERTUNGEN

Spiele altern, besonders grafisch. Ein Jahr nach seinem Erscheinen überprüfen wir jeden Titel, ob eine Abwertung nötig ist. Wenn ja, kennzeichnen wir das in der Hitliste mit diesem Symbol: **7**

INHALT

TESTS

Maelstrom	88
Ufo Afterlight	92
Supreme Commander (Nachttest)	94
Die Sims 2: Vier Jahreszeiten	96
Die Siedler 2 DNG: Wikinger	98
The Show	100
Kino Mogul	101
My Boyfriend	101
Bier Tycoon	101

GAMESTAR-STRATEGIE-CHARTS 04/2007

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Missionsdesign // Startpositionen	KI	Einheiten	Kampagne // Endlos-Spiel	Kommentar
1	Warcraft 3	Echtzeit-Strategie	Vivendi	Blizzard	08/02 (93%)	91	6	10	10	10	9	10	10	8	10	8	08/03: Addon
2	Anno 1701	Strategie	Sunflowers/Deep Silver	Related Designs	12/06	91	10	9	9	10	10	9	9	8	9	8	
3	Medieval 2	Strategie	Sega	Creative Assembly	12/06	91	9	10	8	9	7	10	9	8	10	10	
4	Spellforce 2	Echtzeit-Strategie	Jowood/Deep Silver	Phenomic	05/06	91	10	8	8	9	9	10	9	8	10	10	
5	Civilization 4	Strategiespiel	Take 2	Firaxis	12/05 (90)	89	6	9	8	9	9	10	10	8	10	10	
6	Rise of Legends	Echtzeit-Strategie	Microsoft	Big Huge Games	07/06	89	9	8	8	8	10	10	8	10	10	8	
7	Age of Empires 3	Echtzeit-Strategie	Microsoft	Ensemble	12/05 (89)	88	9	10	10	8	8	10	8	8	10	7	
8	C&C Generäle	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	EA Pacific	03/03 (89%)	88	6	9	10	10	10	10	9	7	9	8	11/03: Addon
9	Company of Heroes	Echtzeit-Taktik	THQ	Relic	11/06	87	10	10	8	10	8	8	7	9	10	7	
10	Die Sims 2	Aufbauspiel	Electronic Arts	Maxis	10/04 (89)	87	5	10	8	8	8	10	9	9	10	10	
11	Siedler 5	Aufbauspiel	Ubisoft	Blue Byte	01/05 (89)	87	8	7	9	10	8	10	9	9	9	8	
12	Paraworld	Echtzeit-Strategie	Sunflowers	SEK	10/06	87	9	8	7	10	8	8	9	8	10	10	
13	Heroes of Might & Magic 5	Rundenstrategie	Ubisoft	Nival	07/06	86	9	9	7	10	8	10	8	6	9	10	
14	Fritz 9	Schachspiel	Chessbase	Chessbase	01/06 (86)	85	8	4	10	8	7	10	10	10	8	10	
15	Caesar 4	Aufbauspiel	Vivendi	Tilted Mill	11/06	85	8	8	9	9	9	8	7	8	10	9	
16	Stronghold 2	Aufbauspiel	2K Games	Firefly	06/05	85	7	9	7	9	8	10	9	6	10	10	Version 1.1
17	Dawn of War	Echtzeit-Strategie	THQ	Relic	11/04 (83)	84	7	9	8	9	10	8	9	6	9	9	10/05: Addon
18	The Movies	Aufbauspiel	Activision	Lionhead	01/06 (85)	84	7	10	8	10	6	9	9	8	8	9	
19	Panzers Phase 2	Echtzeit-Strategie	CDV	Stormregion	09/05 (85)	84	8	9	8	8	9	9	10	7	10	6	
20	Full Spectrum Warrior 2	Echtzeit-Taktik	THQ	Pandemic	06/06	84	7	9	8	9	7	9	8	9	9	9	
21	Star Wolves	Weltraum-Taktik	Pointsoft	Xbow Software	05/05 (85)	84	7	7	8	8	8	10	10	6	10	10	
22	Rise and Fall	Echtzeit-Taktik	Midway	Midway/Stainless Steel	08/06	83	8	9	7	9	10	8	8	8	6	9	
23	Supreme Commander	Echtzeit-Strategie	THQ	Gas Powered Games	NEU	82	8	9	7	7	9	10	7	9	9	7	
24	Rollercoaster Tycoon 3	Aufbauspiel	Atari	Frontier	12/04 (83)	82	9	9	8	9	7	9	7	8	9	7	08/05: Addon
25	Schlacht um Mitteleuropa 2	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	EA Pacific	04/06 (82)	81	9	10	5	10	9	8	6	7	10	7	

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





Die Alienrasse Hai-Genti verfügt über organische Gebäude.



Über weite Strecken spielt sich **Maelstrom** wie ein ganz gewöhnliches Echtzeit-Strategie-Spiel. Hier erobern wir eine Feindbasis. Dank **Bresche im Damm** fluten wir das gegnerische Lager.

Was nicht passt, wird passend gemacht

MAELSTROM

Maelstrom will mit verformbarem Terrain die Echtzeit-Strategie revolutionieren – und vergisst dabei grundlegende Standards.

Wenn der Prophet nicht zum Berg kommt, dann muss eben der Berg zum Propheten kommen«, heißt es im Volksmund. Im Echtzeit-Strategie-Spiel **Maelstrom** können Sie diese Redensart wörtlich nehmen. Denn im neuen Titel der **Perimeter**-Schöpfer KDV Games haben Sie die Macht, nach Belieben Berge aufzuschütten oder

abzutragen. Oder gleich die komplette Landschaft zu fluten. Erste Erfahrungen mit dem Verändern des Spielterrains, auch Terraforming genannt, konnten Spieler bereits in **Perimeter** sammeln, aber in **Maelstrom** soll das Verändern der Landschaft zu Ihren Gunsten nun grundlegender Teil Ihrer strategischen Planungen werden. Schütten Sie

einen Fluss zu, um überzusetzen, oder vereisen Sie ihn hierzu kurzfristig? Lassen Sie Wasser in tiefer gelegene Regionen ablaufen, oder ziehen Sie einen Damm hoch? Die Entscheidung hängt von Ihrer Strategie ab.

Globaler Dreikampf

Im Jahr 2040 kämpfen die letzten Überlebenden einer Klimakatastrophe um die Herrschaft der Welt. Auf der einen Seite die aufständischen Aufrechten, auf der anderen die technologievernarnten Kosmitron. Dieser Konflikt spielt der Alienrasse Hai-Genti in die Arme, die die Erde als ihre neue Heimat auserkoren hat. Der Bürgerkrieg erleichtert ihnen die Invasion der Erde ungemein. Erst spät sehen die Menschen ein, dass sie nur gemeinsam die Bedrohung überstehen können. Vor diesem Hintergrund treten Sie in drei Kampagnen an, die Schicksale der drei Parteien zu bestimmen. Die Feldzüge bauen aufeinander auf, was bedeutet, dass Sie sich erst erfolgreich durch die



Auf Wunsch steuern Sie Ihre Helden auch direkt.



Die **Kosmitron** verfügen über Einheiten, die sich von Panzer in Roboter verwandeln können.

Kampagne der Aufrechten schlagen müssen, um die der Kosmitron freizuschalten. Haben Sie wiederum deren Aufgaben gemeistert, dürfen Sie sich schließlich an dem Feldzug der Aliens probieren. Vor allem in der Geschichte um die Aufrechten ist von Terraforming lange Zeit keine Rede. Wie in anderen Echtzeit-Strategie-Spielen, errichten Sie auch hier meist eine Basis, bauen drei Rohstoffe (Energie, Masse und Wasser) ab und heben Truppen aus. Zudem forschen Sie an Upgrades, die Ihre Einheiten verstärken oder neue Typen zur Produktion zur Verfügung stellen. Ist Ihr Heer dann

VIER BEISPIELE FÜR TERRAFORMING IN MAELSTROM



Ein Fluss behindert unseren Vormarsch...

...also heben wir solange das Gelände an...

...bis wir trockenen Fußes übersetzen können.



Als Aliens erobern wir einen Wasserspeicher...

...und errichten darauf eine Mutagenpumpe...

...die mit der Zeit die Landschaft flutet.



Wir schicken einen Wassermeteoriten herab...

...der nicht nur ein tiefes Loch schlägt...

...sondern dieses auch mit Wasser füllt.



Steigendes Wasser bedroht unsere Basis...

...deshalb schütten wir einen Schutzdamm auf...

...der erfolgreich die Wassermassen abhält.

stark genug, nehmen Sie damit Ihr Missionsziel ein, in den meisten Fällen die gegnerische Basis. Erst spät im Verlauf der ersten Kampagne erhalten Sie Zugang zur Terraforming-Technologie. Fortan können Sie das Terrain beliebig verformen. Als Kosmitron erhalten Sie später zusätzlich die Fähigkeit, Wasser kurzzeitig zu vereisen. Und als Hai-Genti verfügen Sie schließlich über die Möglichkeit, die gesamte Umgebung unter Wasser zu setzen. Hierbei geht Mael-

strom tatsächlich über gewöhnliche Echtzeit-Strategie-Kost hinaus. Sie müssen als Aufrechter gegen Aliens zum Beispiel Ihre Einheiten schwimmtauglich umrüsten, während Sie gegen die Kosmitron auf gewöhnliche Panzer und Artillerie setzen. Die Kosmitron wiederum reagieren auf die Hai-Genti am Besten mit Flugeinheiten. Die Aliens setzen ihrerseits alles daran, den Wasserspiegel weiter steigen zu lassen, da sich ihre Einheiten im Wasser von

selbst regenerieren. Wer hier flexibel plant, hat mehr Erfolg.

Pflichtaufgaben vernachlässigt

So spannend und innovativ sich die Terraforming-Ideen auch tatsächlich spielen, so gründlich verpatzen die Entwickler viele grundsätzlichere Aspekte im Spiel. Allen voran die KI: Die Wegfindung der Einheiten ist schlicht katastrophal. Geplante Großangriffe verkümmern zu einem tröpfelnden Strom von

Einheiten, weil der Rest unerwartet an Hindernissen hängen bleibt. Gegnerische Truppen bleiben ungerührt stehen, während ihre nebenstehenden Kameraden unter Beschuss geraten. Nicht nur die taktische, auch die globale KI versagt. Bestes Beispiel: In der letzten Mission der Kosmitron-Kampagne hält ein simpler Erdwall die komplette Alieninvasion auf, weil der Gegner konsequent darauf verzichtet, auf Flugeinheiten umzusteigen und statt-

dessen lieber noch mehr Fußsoldaten produziert. Die beschränkte KI schlägt sich auch auf das Balancing nieder. Sobald Sie eine Basis errichten und Rohstoffquellen Ihr Eigen nennen können, müssen Sie sich nur noch gemütlich verschanzen und Ihr Heer solange aufrüsten, bis es dem Feind überlegen ist. Großangriffe des Gegners finden kaum statt, und wenn, dann nur als geskriptete Ereignisse. Mit ein wenig Geduld sind die strategischen Missionen ein Kinderspiel. Einen einstellbaren Schwierigkeitsgrad gibt es im Einzelspielermodus nicht. Dafür wird **Maelstrom** immer dann ziemlich schwer, wenn Sie sich taktisch mit nur

mut. Ein Endzeitszenario allein ist kein Grund, um auf eine augenfreundliche und bunte Optik zu verzichten. Wohltuend sehen dagegen die Alienbauten aus: lebendige Organismen in natürlichen Kolorierungen. Doch sobald der Wasserspiegel steigt, versinken alle Gebäude und Einheiten in einem trüben Einheitsblau. Vor allem in den uninspirierten Zwischensequenzen in Spielgrafik macht sich die Detail- und Farblosigkeit der Umgebung deutlich bemerkbar.

Ziel: Basis zerstören

Musik und Sound erreichen zumindest ein gutes Niveau, vor allem die guten Sprecher verleihen ihren Charakteren Glaubhaftigkeit. Völlig missraten sind hingegen die Rückmeldungen der Einheiten, die unnötigerweise bei jedem einzelnen verteilten Befehl erschallen. Zudem ertönen sie teilweise in unerträglichen Tonlagen. Während zum Beispiel die Aufrechten-Infanteristen mit einem hochfrequenten Gekreische nerven, grummeln die Aliens durch einen übertriebenen Sprachverzerrer. Die Missionsziele wechseln sich zwar häufig schön ab, aber meist enden sie dann doch im Zerstören der gegnerischen Basis. **Maelstrom** bietet außerdem 14 Multiplayerkarten, die Sie im Gefecht gegen den Computer oder über LAN oder Internet gegen menschliche Mitspieler ausspielen können. Hier erweist sich ausgiebiges Terraforming aber als sehr langwierig und fummelig. Mit eilig zusammengestellten konventionellen Angriffen kommen Sie schneller ans Ziel.

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3517

PATRICK C. LÜCK

patrick@gamestar.de

Das Echtzeitstrategie-Genre kann neue Ideen sehr gut vertragen. Der Terraforming-Ansatz von Maelstrom gefällt mir da ganz gut. Am meisten Spaß hat mir das Fluten ganzer Landstriche mit den Aliens gemacht. Es ist toll, dabei zuzusehen, wie sich die Landschaft ganz nach meinen Vorstellungen verändert. Aber als wirkliches Spiel funktioniert das Ganze nur, wenn auch die Grundlagen stimmen. In Zeiten von Company of Heroes und Rise of Legends sind Dumpfbacken-KI und Mager-Grafik nun mal nicht mehr akzeptabel. Ich kann Maelstrom also nur Leuten empfehlen, die unsere Strategie-Charts schon rauf und runter gespielt haben und auf der Suche nach der ein oder anderen neuen Idee sind.

»Netter Versuch, der nächste bitte...«



Die KI produziert hier fleißig Bodeneinheiten. Die wenigen Flugaliens haben unserer großen Luftflotte daher nichts entgegen zu setzen.



Während wir unsere Basis beschützen, nutzt unser Held eine **Spezialfähigkeit**: den EM-Impuls.

wenigen Einheiten und ohne Basisbau durchschlagen müssen. Dann ist der Gegner meist haushoch überlegen, und Sie dürfen nach dem »Versuch und Irrtum«-Prinzip einen möglichst kampfflosen Weg zum Ziel finden. Auch die Präsentation lässt zu wünschen übrig. Zwar sehen Sie auch einige hübsche Terraforming- und Physikeffekte, doch dafür leidet vor allem die Landschaftsgrafik an Detail- und noch schlimmer: Farbar-

Maelstrom STRATEGIE

ENTWICKLER: KDV (Perimeter, GS 07/2004, Wertung: 75 Punkte)
 PUBLISHER: Codemasters
 SPRACHE: Deutsch
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 36 S. Handbuch

TERMIN (D): 16.2.2007
 CA. PREIS: 45 Euro
 USK: ab 16 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 15 Stunden

GENRE: STRATEGIE

SZENARIO: realistisch (fiktiv)

MAßSTAB: lokal (global)

SPIELSTIL: Aufbau (Kampf)

EINHEITEN: Individuen (Masse)

HANDLUNG: einfach (komplex)

SPASS: Erst mit dem Terraforming wird es interessant.

EINSTIEG: HAUPTSPIEL: ENDSPIEL

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	<input type="checkbox"/> Schnelle Reaktionen <input type="checkbox"/> Orientierungsfähigkeit <input type="checkbox"/> Logik & Überlegung <input type="checkbox"/> Geduld <input checked="" type="checkbox"/> Handeln unter Zeitdruck <input checked="" type="checkbox"/> Vorausplanung <input checked="" type="checkbox"/> Mikromanagement <input type="checkbox"/> Teamfähigkeit

EINSTIEG: leicht (schwierig)
 SPIELMECHANIK: einfach (komplex)
 SPIELTEMPO: langsam (schnell)

HILFEN: -
 SPEICHERSYSTEM: Freies Speichern

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGEND-PCs	3D-GRAFIKARTEN
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	<input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9500 / 9600 <input checked="" type="checkbox"/> GeForce 6600 GT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X600 / X700 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9700 / 9800 <input checked="" type="checkbox"/> GeForce 6800 GT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X800 XL <input checked="" type="checkbox"/> GeForce 7600 GT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X850 XT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X1900 XT <input checked="" type="checkbox"/> GeForce 7900 GTX
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 512 MB RAM 4,5 GB Festplatte	3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 4,5 GB Festplatte	3,8 GHz Intel A64 3600+ AMD 2,0 GB RAM 4,5 GB Festplatte	

PROFITIERT VON: BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ: keine Angabe
 TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER GUT

SPIELMODI (SPIELER): 14 Multiplayerkarten (2-6)
 SPIELTYPEN: Lokales Netz / Internet
 DEDICATED SERVER: Nein
 FAZIT: Siegoptionen einstellbar. Terraforming im Match zu langwierig, daher kaum nutzbar.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ hübsche Physikeffekte + schöne Aliengebäude - triste Umgebungsgrafik - unter Wasser alles nur blau	6/10
SOUND	+ gute Sprecher + angenehme Musikuntermalung + einige nette Effekte + Einheiten-Feedback nervt enorm	7/10
BALANCE	+ schrittweise Einführung der Terraforming-Technologien - Schwierigkeitsgrad in der Kampagne schwankt extrem	5/10
ATMOSPHÄRE	+ apokalyptische Endzeitstimmung + schöner Übergang vom Bürgerkrieg zur Alieninvasion + Wasser und Regen in Mengen	8/10
BEDIENUNG	+ stufenloser Zoom, von sehr nah bis sehr weit + Direktsteuerung der Helden möglich - Gebäude im Weg des Blickfeldes	8/10
UMFANG	+ drei Kampagnen mit je sieben Missionen + Gefechts- und Multiplayermodus mit 14 Karten - Missionslänge schwankt	8/10
MISSIONSDSIGN	+ oft abwechslungsreiche Ziele + Terraforming als Weg zum Ziel - manchmal stupide Zerstörungsmissionen	7/10
KI	- greift meist in kleinen Wellen an + setzt kaum Terraforming ein - bleibt stehen, obwohl in der Nähe gekämpft wird	5/10
EINHEITEN	+ drei unterschiedliche Fraktionen + viele Einheitentypen + Einheitenauswahl an die Strategie anpassbar + Upgrades	10/10
KAMPAGNEN	+ wendungsreiche Geschichte, aus allen drei Perspektiven + markante Charaktere - in öden Spielsequenzen präsentiert	8/10

PREIS/LEISTUNG GUT

FAZIT: INNOVATIVE ECHTZEITSTRATEGIE MIT MÄNGELN.



➤ USK: ab 16 Jahren



➤ WIN VISTA 32 BIT - läuft mit X-Fi OK

Nun also der Mars

UFO AFTERLIGHT

Die UFO-Reihe macht Bocksprünge: Zwei Schritte vor beim Management-Part, ein Schritt zurück bei den Kämpfen.

Sie haben im Biologie-Unterricht gedöst und wissen nicht, was ein endoplasmatisches Retikulum ist! Deshalb verwechseln Sie es mit einem extraterrestrischen Retikulaner, haben dann eine Laserpistole unter der Nase und werden ausgelöscht. Au weia! Damit's nicht so weit kommt, pas-

sen Sie jetzt gut auf: Retikulaner sind sternreisende Außerirdische, leicht zu erkennen am glattgrauen Marsmenschen-Look und fies blinkenden Laserpistolen. Im Strategiespiel **UFO Aftershock** von 2005 vertreiben sie die Menschheit von der Erde auf eine Raumstation, von der aus die den blauen Planeten zurückerobert. Der Nachfolger **UFO Afterlight** knüpft an diese Geschehnisse an: Ein Teil der erdverscheuchten Menschen treibt im Raumschiff zum Mars und errichtet dort eine Mini-Kolonie. In der verschlafenen Basis dümpelt das Leben auf Sauerland-Niveau – bis Roboterspinnen aus dem Boden kriechen und an der Wasserversorgung nagen. So beginnt für das Menschenhäufchen der Abwehrkampf und die Erforschung des Mars, denn irgendwo

müssen die Maschinen ja herkommen. Ehrensache, dass auch die Grauhäuter mit den Laserpistolen nicht lang auf sich warten lassen.

Vom Großen ins Kleine

UFO Afterlight hat eine doppelte Tradition: Zum einen ist es der mittlerweile dritte Teil der **UFO**-Serie des tschechischen Entwicklers Altar Games. Zum anderen basiert diese Serie auf der **X-COM**-Trilogie, Strategie-Klassikern aus den 1990ern. Vom Ur-Original stammt in erster Linie die Zweiteilung des Spielablaufs. Auf der Planetenkarte des Mars steuern Sie die Arbeitsabläufe auf Ihrer Heimatbasis und besetzen neue Territorien. Dabei sind vor allem Management-Entscheidungen gefragt. Treffen Sie bei Ihren Erkundun-

BUGS UND PROBLEME

- Die KI hat seit dem Vorgänger nichts dazugelernt. Noch immer laufen manche Gegner reaktionslos in unser Team, treffen eigene Kollegen oder lassen sich ohne Gegenwehr ausschalten.
- Die Kamera ändert den Blickwinkel eigenmächtig, stottert, springt in seltenen Fällen an eine andere Stelle der Karte oder rutscht unter den Boden.
- Im Laufe einer Partie verlängern sich die Ladezeiten enorm. Beenden Sie regelmäßig das Spiel und starten Sie neu; das hilft für eine Weile.
- Im Kampfgetümmel kann es unabhängig von Ihren Grafikeinstellungen zu Rucklern kommen. Bei komplexen Wegfindungs-Berechnungen steht das Spiel für mehrere Sekunden still.
- In unserer Testversion fielen die Soundeffekte in den Kämpfen häufig aus. Lösung: Aktivieren Sie im Sound-Menü den Software-Modus (>>SW Sound<<).



In der **Basis** errichten Sie sukzessive neue Gebäude.

gen auf Gegner, dann wechselt das Spiel in den Kampfmodus. Ein siebenköpfiges Außenteam tastet sich durch einen überschaubaren 3D-Level und liefert sich Feuergefechte mit Außerirdischen. Das läuft in Echtzeit, die Sie jederzeit pausieren können, um Befehle zu erteilen. In diesen Miniatur-Gefechten entscheiden Taktik und vorausschauendes Planen. Veteranen der **UFO**-Serie kommt das soweit bekannt vor. Im Vergleich zum Vorgänger **Aftershock** hat sich in **Afterlight** vor allem der Planeten-Modus weiterentwickelt.

Die Zentrale

Ihre Mars-Eroberung koordinieren Sie von einer einzigen Basis aus; Zweigstellen gibt es nicht mehr. Dafür stellt Sie dieses Hauptquartier vor genügend Entscheidungen. Die wichtigste Neuerung: Sie besitzen nur begrenztes Personal, nämlich genau 20 Personen. Die sind entweder Soldaten (führen Außeneinsätze durch), Wissenschaftler (forschen nach neuen Technologien und erkunden Territorien), Techniker (produzieren Ausrüstung und erschließen Rohstoffe) oder eine Kombination aus zwei dieser Professo-



Unser Außenteam überfällt eine Basis der **Tierwesen**. Missionsziel ist es, die markierten Kisten im Hintergrund zu zerstören.



Auf der **Planetenkarte** erobern Sie Territorien und bauen dort Rohstoffe ab.

nen. Sie entscheiden je nach Situation, wie dieses Personal eingesetzt wird. Wer soll im Labor tüfteln? Wer kommt mit auf Erkundungstour? Wer wird freigestellt, um neue Talente zu erlernen? Wie in einem Puzzle verschieben Sie die Mitarbeiter dorthin, wo sie gerade benötigt werden. Mit der Zeit gewinnt jeder Kollege Erfahrung und sammelt Lernpunkte, die Sie in Ausbildungskategorien investieren. Soldaten pauken nicht nur Spezialtaktiken (etwa den Umgang mit schweren Waffen), sondern steigern bei Levelaufstiegen eines ihrer fünf Grundtalente. Im Laufe der Spiels bekommen Sie tröpfchenweise Verstärkung durch Außerirdische, selbstgebaute Roboterdrohnen und Nachwuchs aus den eigenen Reihen.

Viel Metall, Chef

Zwar unterscheidet das Spiel alle Personen durch Namen und

eine eigene Biografie, dennoch wird Ihnen nur Ihr Außenteam wirklich vertraut; die anderen bleiben farblos. Das gilt auch für die sieben Ressortleiter, die durch Dialoge die Geschichte vorantreiben. **Afterlight** verschent die Chance, seinem Personal Charakter einzuhauchen – schade! Dazu kommen Bedienungsfehler wie der, dass Sie zwar erfahren, wenn ein Mitarbeiter aufgestiegen ist, aber nicht markiert bekommen, welcher.

Im Spielverlauf schalten Sie durch Forschung neue Basisgebäude, fortgeschrittene Technologien und bessere Ausrüstung für Ihr Außenteam frei. Um die herzustellen, brauchen Sie Rohstoffe. Das Ressourcensystem von **Afterlight** ist dabei so einfach wie eingängig: In den meisten Territorien kommt einer von fünf Bodenschätzen vor, den Sie mit einer Mine erschließen. Dadurch steigt Ihr Gesamtvorrat für diesen Rohstoff, etwa von »kein Metall« auf »wenig Metall«. Je nach Stufe können Sie bessere Gegenstände und Gebäude bauen. In den Territorien errichten Sie später auch Radar- und Terraformungs-Stationen. Die wandeln den wüsten Mars nach und nach in einen grünen Planeten um – was sich sogar auf die Schlachtfelder auswirkt, auf denen dann Pflanzen sprießen.

Das dauert!

Weil manche Territorien von Gegnern besetzt sind, schicken Sie Ihre Soldaten zum Aufräumen. Theoretisch verfügen Ihre Knarrenträger je nach Ausbildung über zahlreiche Kampftaktiken, die über einen Wust von Fitzelsymbolen rund um das Charakterportrait anwählbar sind: Ducken, Kriechen, Gra-



In einer **Nachtmission** trifft unser Team auf marsianische Roboter.

naten werfen, verschiedene Schussmodi, Psi-Angriffe oder Heil- und Suchaufgaben. Über eine Planungsfunktion können Sie Befehlsketten aneinanderhängen. In der Praxis entpuppt sich all das als unnötig: Weil die KI wenig clever agiert und Ihr Team viel aushält, können Sie die meisten Gegner ausmanövrieren oder als Pulk niederschließen. Ihr größter Feind ist die Eintönigkeit. In den ersten Spielstunden gibt's fast nur »Vernichte alles«-Einsätze, erst später kommen weitere Aufgaben dazu. Gleiches gilt für die

Gegner, denn anfangs wirft Ihnen das Spiel die immergleichen Roboter und Tierwesen vor die Nase. Es dauert Stunden, bis Sie auf neue Varianten treffen. Psi-begabte Retikulaner und granatenwerfende Anführer erfordern dann endlich auch vorsichtigeres Vorgehen. Auch wenn die Gegner wechseln, der Fundus der (recht kleinen) Karten ist so begrenzt, dass Sie immer wieder in den gleichen Landschaften spielen – oft mit gleich platzierten Gegnern. Kämpfe werden so zur ermüdenden Routine.

CS [WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3475](http://www.gamestar.de/quicklink/3475)

UFO AFTERLIGHT STRATEGIESPIEL

ENTWICKLER: Altar Games (UFO Aftershock, GS 12/05: 73 Punkte)
 PUBLISHER: Morphon / Cenega
 TERMIN (D): 1.3.2007
 SPRACHE: Deutsch CA. PREIS: 40 Euro
 AUSSTATTUNG: Klappbox, 1 DVD, 48 S. Handbuch USK ab 12 Jahren

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCs			FÜR HIGHEND-PCs			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM			3D-GRAPHIKKARTEN
1,5 GHz Intel XP 1400+ AMD 512 MB RAM 2,6 GB Festplatte			2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM 2,6 GB Festplatte			3,4 GHz Intel A64 3200+ AMD 2,0 GB RAM 2,6 GB Festplatte			Radeon 9500 / 9600 Geforce 6600 GT Radeon X600 / X700 Radeon 9700 / 9800 Geforce 6800 GT Radeon X800 XL Geforce 7600 GT Radeon X850 XT Radeon X1900 XT Geforce 7900 GTX

PROFITIERT VON: –
 BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ: Securom
 TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Detailgrad + Tag-Nachtwechsel + Terraformungs-Effekte - Innenlevels blockig - ruckelt	7/10
SOUND	+ atmosphärische Musik + passende Sprecher - nervige, ständig wiederholte Meldungen im Kampf	7/10
BALANCE	+ sanfte Lernkurve + hilfreiche Textmeldungen - anfangs zu leicht und zu eintönig - zu wenig (brauchbare) Ausrüstung	6/10
ATMOSPHÄRE	+ motivierender Aufstieg zur Marsherrschaft + ständige Bedrohung durch Feinde + stetiger Erkenntnisgewinn	9/10
BEDIENUNG	- gewöhnungsbedürftige Menüs und Symbole - viel Kameraarbeit - Kamerafehler - lange Ladezeiten	4/10
UMFANG	+ Vielfalt an Technologien + mehrere Parteien + lange Spielzeit... - ...durch Fleißarbeit und Wiederholungen erkauft	8/10
MISSIONSDSIGN	+ mehrstöckige Schlachtfelder + Innen- und Außeneinsätze - kaum Abwechslung - Karten wiederholen sich	6/10
KI	+ Gegner mit verschiedenen Taktiken + KI lässt sich leicht austricksen - Teammitglieder lassen Kollegen nicht vorbei	6/10
EINHEITEN	+ Personal, sammelt Erfahrung + später Aliens und Roboter - Management umständlich - Charaktere bleiben farblos	9/10
KAMPAGNE	+ Hauptcharaktere unterhalten sich + Überraschungen - steter Ausbau des Territoriums + Terraformung des Planeten	9/10

PREIS/LEISTUNG GUT SOLOSPIELZEIT 20 Stunden

FAZIT: SOLIDE MARS-EROBERUNG IM GEIST DER X-COM-SPIELE.

71 SPIELSPASS

CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamestar.de

Die UFO-Serie entwickelt sich mit jeder Episode weiter. Den großen Schritt macht diesmal der Planetenmodus, vor allem dank dem cleveren Personal-Jonglieren. Schade, dass die Balance nicht ganz stimmt: Soldaten steigen zu schnell auf, neue Ausrüstung wird zu spärlich freigeschaltet, die Anfangsphase ist zu anspruchslos. In den Taktikkämpfen krankt Afterlight an den Mängeln aus den Vorgängern, allem voran der schlechten Gegner-Intelligenz und dem unübersichtlichen Interface. Die ständigen Wiederholungen machen die Kampfeinsätze bald zur lästigen Pflichtübung. Dennoch: Das Spiel motiviert, denn ich warte ständig gespannt auf das nächste Forschungsergebnis, die nächste Waffe, den nächsten Terraformungs-Schritt. Von den drei UFO-Episoden kommt diese dem klassischen X-COM-Gefühl am nächsten.



»So spannend, so langweilig«

DVD: Test-Check

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie [QUICKLINK 3474](http://www.gamestar.de/quicklink/3474)

USK: ab 12 Jahren

WIN VISTA 32 BIT - läuft



Einsatz abgeschlossen

SUPREME COMMANDER

Die Massenschlachten brauchen massenhafte Rechenleistung, aber sie werden auch massenhaft Spieler auf die Multiplayer-Server locken.

Erst die Panik: Wie soll ich bei den Einheiten- und Gebäudemassen den Überblick behalten? Dann die Beruhigung: Hey, was soll's – dem Gegner geht's genauso.

Wie in der letzten Ausgabe versprochen, haben wir uns mit der deutschen Verkaufsversion von **Supreme Commander** in die Online-Schlachten gestürzt. Dank der komfortablen Matchmaking-Funktion finden auch Einsteiger schnell einen ungefähre gleichstarken Gegner. Profis gründen mit wenigen Mausclicks eigene Clans, eröffnen

private Chat-Räume oder betrachten eine Spitzenpartie der Welttrangliste als Zuschauer. Per Replay-Funktion analysieren Sie Ihre eigenen Matches und die Taktiken Ihres jeweiligen Gegners. Die beste Nachricht: Alle unsere Testmatches liefen stabil und praktisch frei von Lags. Falls Sie keinen Dual-Core-Rechner daheim haben, müssen Sie dennoch mit Rucklern rechnen. Denn die Verkaufsversion läuft zwar etwas flüssiger als unser Testmuster der letzten Ausgabe, bleibt aber dennoch ein echter Hardware-Fresser. **HK**



Fabians Aeon-Bomber wagen einen frühen Angriff auf Heikos Cybran-Basis.

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Zwischensequenzen hin, starke KI-Gegner her: Sein volles Potenzial entfaltet Supreme Commander erst im Multiplayer-Modus. Zum einen werde ich in jedem Match mit neuen Taktiken konfrontiert – logisch bei satten 40 Karten und den unzähligen Einheiten-Kombinationsmöglichkeiten. Zum anderen liefert die Online-Plattform GPGNet wirklich jede Komfortfunktion, die sich ein Multiplayer-Feldherr nur wünschen kann, angefangen bei der guten Matchmaking-Funktion bis zur voll integrierten Clan-Unterstützung.



»Kampfansage ans Battlenet«

TECHNIK-CHECK

TUNING-TIPPS

- Lassen Sie die Bildqualität mindestens auf »Mittel«, mit niedrigeren Einstellungen sieht das Spiel deutlich schlechter aus.
- Am meisten Performance schluckt die Schattengenauigkeit. Wenn das Spiel bei Ihnen ruckelt, sollten Sie zuerst diese reduzieren.

► Auf einem unserer Testrechner verweigerte das Spiel mit einer X850 XT und X1800 XL den Start.

CHECKLISTE

- 7,7 GByte Speicherplatz
- 2,8 GHz Prozessor
- 1,0 GByte RAM
- Shader-2.0-Karte
- DirectX 9.0c

HW

SO LÄUFT SUPREME COMMANDER AUF IHREM PC

So geht's: Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihre CPU **2** und Ihre Speichergröße **3** heraus. Die für Ihr System geeignete Einstellung **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Liegen Komponenten in unterschiedlichen Bereichen, ist der Prozessor ausschlaggebend.

1	Radeon 9xxx	9250	9600 Pro	9800 XT						
Grafikkarte	Geforce 6	6200	6600 GT	6800 GS	6800 Ultra					
	Radeon X100	X300	X600 Pro	X700 Pro	X800 XL	X850 XT				
	Geforce 7		7300 GS		7600 GT	7800 GT	7900 GT	7900 GTX	7950 GX2	
	Radeon X1000		X1300	X1600 XT	X1800 XL		X1900 XT	X1950 XTX		
Prozessor	Athlon XP	1800+	2600+	3200+		3,8 GHz				
	Pentium 4	2,0 GHz	2,4 GHz	3,0 GHz						
	Athlon 64				3200+	3500+	4000+	FX-57		
	Pentium D				915	950			965 XE	
	Athlon 64 X2				3800+		4400+	5000+	FX-62	
Core 2 Duo								E6300	E6600	X6800
3	Speicher in MB	128	256	512	768	1.024	1.536	2.048	3.072	

4	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768, Aus: Schattengenauigkeit, Niedrig: restliche Einstellungen	läuft so flüssig: 1280x1024, Mittel: alle Einstellungen	läuft so flüssig: 1600x1200, Hoch: alle Einstellungen
Legende	ruckelt stark			

SUPREME COMMANDER ECHTZEIT-STRATEGIE

ENTWICKLER Gas Powered Games (Dungeon Siege 2, GS 10/05: 84 Punkte)
 PUBLISHER THQ
 SPRACHE Deutsch
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 70 S. Handbuch
 TERMIN (D) 16.2.2007
 CA. PREIS 45 Euro
 USK ab 12 Jahren



GAMESTAR.DE: Screenshots-Galerie
 QUICKLINK E105

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 MB RAM 8,0 GB Festplatte	3,2 GHz Intel XP 3200+ AMD 1,5 GB RAM 8,0 GB Festplatte	Pentium D 960 A64X2 4400+ AMD 2,0 GB RAM 8,0 GB Festplatte	Radeon 9500 / 9600 Geforce 6600 GT Radeon X600 / X700 Radeon 9700 / 9800 Geforce 6800 GT Radeon X800 XL Geforce 7600 GT Radeon X850 XT Radeon X1900 XT Geforce 7900 GTX
PROFITRIERT VON	zwei Bildschirmen, Dual-Core-Prozessoren		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9	16:10	KOPIERSCHUTZ Securom
TON	2.0 4.0 5.1	6.1	7.1



USK: ab 12 Jahren



WIN VISTA 32 BIT
 läuft
 • 5.1-Sound mit X-Fi ok

MULTIPLAYER SEHR GUT

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch (8), Team Deathmatch (8)
 SPIELTYPEN Netzwerk, Internet
 DEDICATED SERVER Nein
 FAZIT 40 Karten, komfortable Online-Plattform, Replays – ein Fest für Profistrategen.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ riesige Schlachtfelder + Hunderte Einheiten + detailverliebte Animationen + Effektgewitter - leblose Landschaften	8/10
SOUND	+ krachende Explosionen + unzählige akustische Details + stimmungsvolle Musik - wenig Sprachausgabe	9/10
BALANCE	+ Schwierigkeitsgrad vor jeder Mission änderbar + jede Einheit sinnvoll - extrem steile Lernkurve	7/10
ATMOSPHÄRE	+ Allmachtsgefühl + klischeefreies Science-Fiction-Szenario - steriler Look - farblose Charaktere	7/10
BEDIENUNG	+ stufenloser Zoom + viele Hilfsanzeigen + Pausefunktion + verschiebbares Interface - Einheiten schwer unterscheidbar	9/10
UMFANG	+ enorme taktische Vielfalt + 18 lange Kampagnenmissionen + 40 Karten für Skirmish und Multiplayer	10/10
MISSIONSDSIGN	+ Einsatzgebiet erweitert sich + wechselnde Ziele - wenig Überraschungsmomente - viele Routineaufgaben	7/10
KI	+ attackiert von allen Seiten + erkennt Schwachstellen + schummelt nicht - Wegfindungsprobleme	9/10
EINHEITEN	+ spektakuläre Spezialeinheiten + offensiv nutzbare Gebäude - wenige Unterschiede zwischen Fraktionen	9/10
KAMPAGNEN	+ Motive aller Rassen nachvollziehbar + schöne Endsequenzen - Missionen lieblos aneinandergereiht	7/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT SOLOSPIELZEIT 35 Stunden

FAZIT: FASZINIERENDE XXL-SCHLACHTEN FÜR PROFIS.



Die Addon-Liste wird immer länger...

DIE SIMS 2 VIER JAHRESZEITEN

In der mittlerweile fünften Sims-2-Erweiterung hat Petrus das Sagen. Stürmische Herbsttage und harte Winter bringen ein paar neue Herausforderungen. Mehr aber auch nicht.

Hätte man doch die Macht, das Klima zu verändern! Dann wäre immer das richtige Wetter – ob fürs Skifahren oder das Freibad. Im fünften **Die Sims 2-Addon Vier Jahreszeiten** geht das sogar. Denn der Entwickler Maxis hat ein Jahreszeitensystem in die Lebenssimulation eingebaut, das Sie nach Belieben beeinflussen dürfen. Vor Problemen sind Sie dennoch nicht gefeit: Wetterbedingte Bedürfnisse und zusätzliche Berufe stellen Sie einmal mehr vor neue Aufgaben.

Bauernregeln

Vier Jahreszeiten erweitert **Die Sims 2** um die Nachbarschaft Auenhausen nebst neuen Familien. Doch auch in den bisherigen Städten dürfen Sie frei über das Klima entscheiden.



Wir versuchen uns als **Hobby-Gärtner** und pflanzen Tomaten an. Hoffentlich spielt das Wetter mit.

Wenn Sie das nicht tun, wechselt die Jahreszeit alle fünf **Sims-Tage**. Damit verändern sich auch die (im Vergleich zum Hauptprogramm) etwas anspruchsvolleren Wünsche Ihrer Schützlinge. So wollen vor allem Jugendliche beim ersten Schnee einen Schneemann bauen. Insgesamt halten sich die neuen Interaktionsmöglichkeiten aber in Grenzen: Mehr als eine Schneeballschlacht, Schlittschuhlaufen oder Schneengel machen geht im Winter nicht.

Neuerdings dürfen Sie im nach wie vor fummeligen Baumodus Glashäuser errichten und Pflanzen anbauen. Wer auf die richtige Pflege achtet, erntet saftige Früchte, aus denen die Sims etwa Liebestränke brauen. Die regelmäßige Gartenarbeit kostet aber viel Zeit, wodurch es kaum möglich ist, sie mit dem eigenen Job und Freunden unter einen Hut zu bekommen. Wie gewohnt versorgt Sie das Addon mit wenigen neuen Klamotten (in diesem Fall Winterjacken, Regenmäntel etc.) und Berufen wie etwa dem Gold-Farmer (!). Ärgerlich: Die schicken Wettereffekte sorgen selbst auf starken Rechnern für üble Leistungseinbußen. Da muss dringend ein Patch her.

[WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3461](http://www.gamestar.de/quicklink/3461)

DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamestar.de

Dass Sims-Addons und -Ableger momentan im Monatstakt erscheinen, lasse ich an dieser Stelle mal unkommentiert. Denn für sich betrachtet erweitert auch **Vier Jahreszeiten** die Lebenssimulation um sinnvolle Elemente. Das Wetter bringt Abwechslung ins (anspruchsvollere) Wunschsystem, und die neue Gartenarbeit macht durch das wechselnde Klima ebenfalls Spaß – auch wenn es meinen Sim viel Zeit kostet. Für die Zukunft wünsche ich mir für mein Geld aber mehr Interaktionsmöglichkeiten, Gegenstände und Klamotten.



»Gestatten, der Wetterfrosch«



Im Winter gibt es nichts Besseres, als zu zweit einen **Schneemann** zu bauen.

DIE SIMS 2: VIER JAHRESZEITEN AUFBAUSPIEL-ADDON

ENTWICKLER Maxis (Die Sims Lebensgeschichten, GS 03/07: 76 Punkte)
 PUBLISHER Electronic Arts
 SPRACHE Deutsch
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 16 S. Handbuch

TERMIN (D) 1.3.2007
 CA. PREIS 30 Euro
 USK ohne Beschränkung

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCS				FÜR HIGHEND-PCS			3D-GRAFIKKARTEN
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
MINIMUM			STANDARD				OPTIMUM			Radeon 9500 / 9600
1,8 GHz Intel XP 1800+ AMD			2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD				3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD			Geforce 6600 GT
512 MB RAM			512 MB RAM				1,0 GB RAM			Radeon X600 / X700
2,6 GB Festplatte			2,6 GB Festplatte				2,6 GB Festplatte			Radeon 9700 / 9800
PROFITIERT VON			-				-			Geforce 6800 GT
BILDFORMATE			4:3 5:4 16:9 16:10				KOPISCHUTZ k. Angabe			Radeon X800 XL
TON			Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1				-			Geforce 7600 GT
-			-				-			Radeon X850 XT
-			-				-			Radeon X1900 XT
-			-				-			Geforce 7900 GTX

BEWERTUNG

GRAFIK	+ weiche Animationen + hübsche Wettereffekte - geringe Weitsicht - schwache Performance	5/10
SOUND	+ stimmige, abwechslungsreiche Musik + niedliches Simlisch + realistische Effekte	10/10
BALANCE	+ neue Familien unterschiedlich knifflig + Wünsche recht anspruchsvoll - Gärtnerarbeit kostet zu viel Zeit	7/10
ATMOSPHÄRE	+ wechselndes Wetter + auf Jahreszeiten passende Bedürfnisse - leblose Nachbarschaften	8/10
BEDIENUNG	+ Grundbedürfnisse erfüllt der Sim selbst + eingängiges Interaktionssystem + Kamerasteuerung - fummeliger Baumodus	8/10
UMFANG	+ eine neue Nachbarschaft + Hobby-Gärtnerlei - wenig neue Gegenstände	6/10
STARTPOSITIONEN	+ gewohnt individuelle Sims + jede Familie mit eigenen Problemen und Wünschen - Klima nicht an allen Orten gleich	8/10
KI	+ selbstständige, intelligente Sims + reagieren hervorragend aufeinander - seltene Wegfindungsprobleme	8/10
EINHEITEN	+ umfangreiche Interaktionsmöglichkeiten + schier endlose Gestaltungsmöglichkeiten + gutes Wunsch- und Einflussystem	10/10
ENDLOSSPIEL	+ es ist immer etwas los + Jahreszeiten gut ins Spiel eingebaut - auf Dauer zu wenig Neues	9/10

PREIS/LEISTUNG GUT SOLOSPIELZEIT 20 Stunden

FAZIT: **NETTE ERWEITERUNG, HÄTTE ABER MEHR SEIN DÜRFEN.**

79 SPIELSPASS

- DVD: Test-Check
- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie [QUICKLINK 3461](http://www.gamestar.de/quicklink/3461)
- ADDON: Hauptprogramm benötigt
- USK: ohne Altersbeschränkung
- WIN VISTA 32 BIT: läuft mit Administratorrechten im Win-XP-Kompatibilitätsmodus · 5.1-Sound mit X-Fi

Die Siedler setzen sich Hörner auf

DIE SIEDLER 2 DNG WIKINGER

Siedler-Addons bieten traditionell nichts Neues außer einer Handvoll Karten und knackschwerer Missionen. Die Nordmänner-Erweiterung zur Siedler-2-Neuaufgabe reiht sich nahtlos ein.

Ein GameStar-Redakteur mag sich einen Bart wachsen lassen, er bleibt dennoch ein GameStar-Redakteur. Für die Siedler gilt das gleiche – leider. Die Knuffelmännchen aus **Die Siedler 2: Die nächste Generation** haben im ersten Addon **Wikinger** dichte Flusen ums Kinn, tragen Hörnerhelme und setzen nun Drachengeibel auf ihre Holzhütten. Hinter der Maskerade stecken dennoch die

gleichen Kerle wie immer. Die vierte Nation sieht zwar anders aus, baut aber die bekannten Gebäudetypen und stellt die bewährten Waren her. So beschränkt sich die inhaltliche Neuerung der Erweiterung auf zwölf Kampagnenmissionen und ein paar Änderungs-Brösel auf Patch-Niveau.

Siedel hier, siedel da

Die frische Kampagne erzählt die Geschichte eines weltreisenden Wikinger-Stamms auf der Suche nach der Heimat. Die mäßig spannende Handlung wird von einem guten Sprecher verlesen, derweil die neuen »Zwischensequenzen« laufen: Die Kamera ist starr auf einen Ausschnitt der eingefrorenen Missionskarte gerichtet, Animationen gibt es keine. Wesentlich lebendiger fallen die Aufgaben aus, die Sie im Addon lösen. So müssen Sie nun etwa angegriffenen Verbündeten zu Hilfe kommen, eine bestimmte Menge Rohstoffe sammeln oder zahlreiche Kolonien errichten.

Mission 3 beginnt bereits mit einer rudimentären Siedlung, bei der aber einiges im Argen liegt – Sie springen als Krisenmanager ein und analysieren, wo Lücken in der Versorgungskette klaffen. Die neuen Aufgaben sind teils knackig und nur zu schaffen, wenn Sie schnell und effektiv handeln – sonst gehen bald die Rohstoffe aus oder die KI-Gegner ziehen davon. In

der Spielmechanik hat sich nichts geändert, nur Details machen die Mausearbeit etwas bequemer. So gibt's neue Nachrichtenmeldungen, wenn Wegkreuzungen überlastet sind oder Rohstoffe zur Neige gehen. Neu am Editor: Mit einer Zufallsgenerator-Funktion erstellen Sie blitzschnell Karten. **CS**
 ► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **H78**
 ► ORIGINAL-TEST IN GAMESTAR 10/06

FACTS

- 1 neues Volk
- 12 neue Missionen
- 3 neue MP-Karten
- Kartengenerator

CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamestar.de

Helau, Alaaf, im Februar ist Karneval, und passend dazu schlüpfen auch die Siedler in Kostüme. Aber ach, im Fasching geht's um Spaß und Fröhlichkeit, und beim Wikinger-Addon scheinbar nur um Geldmacherei, denn die paar Neuerungen sind nie und nimmer 25 Euro wert. Ist ein neuer Industriezweig zu viel verlangt? Ein neuer Rohstoff? Immerhin überrascht die Kampagne durch deutlich mehr Abwechslung als im Hauptprogramm, wendet sich aber klar an Experten.



»Kosmetik und Kampagne«



Die **Wikinger** leben in nordischen Holzhäusern. Außer dem Aussehen hat sich nichts geändert.

DIE SIEDLER 2 DNG: WIKINGER AUFBAUSPIEL-ADDON

ENTWICKLER: Blue Byte / Funatics (Die Siedler 2 DNG, GS 10/06: 75 Punkte)
 PUBLISHER: Ubisoft
 SPRACHE: Deutsch
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 CD, 16 S. Handbuch

TERMIN (D): 22.2.2007
 CA. PREIS: 25 Euro
 USK: ab 6 Jahren

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCS			FÜR STANDARD-PCS			FÜR HIGHERD-PCS			3D-GRAFIKARTEN
1	2	3	4	5	6	7	8	9	
MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM			
1,5 GHz Intel XP 1400+ AMD			2,6 GHz Intel XP 2200+ AMD			3,0 GHz Intel A64 3500+ AMD			■ Radeon 9500 / 9600
512 MB RAM			1,0 GB RAM			1,0 GB RAM			■ GeForce 6600 GT
200 MB Festplatte			200 MB Festplatte			200 MB Festplatte			■ Radeon X600 / X700
									■ Radeon 9700 / 9800
									■ GeForce 6800 GT
									■ Radeon X800 XL
									■ GeForce 7600 GT
									■ Radeon X850 XT
									■ Radeon X1900 XT
									■ GeForce 7900 GTX

PROFITIERT VON: –
 BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ: Securom
 SOUNDFORMATE: 2.0 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER AUSREICHEND

SPIELMODI (SPIELER): Alle besiegen (6), Territorialdominanz (6), 100 Goldstücke anhäufen (6)
 SPIELTYPEN: Netzwerk, Internet SERVERSUCHE: Intern
 DEDICATED SERVER: Nein MULTIPLAYER-SPASS: –
 FAZIT: Keine Änderung gegenüber dem Hauptspiel.

BEWERTUNG

GRAFIK	<ul style="list-style-type: none"> ➢ hübsches neues Grafikset (Wikinger) ➢ charmanter Look ➢ aus der Nähe detailarm ➢ statische Zwischensequenzen 	8/10
SOUND	<ul style="list-style-type: none"> ➢ atmosphärische Effekte ➢ passende Musik ➢ guter Kampagnensprecher 	9/10
BALANCE	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Wirtschaftssystem gut austariert ➢ wenige, aber sinnvolle Detailänderungen im Addon ➢ nur für Profis 	7/10
ATMOSPHÄRE	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Siedler-2-Flair perfekt umgesetzt ➢ lebendige Welt ➢ kein Spannungsbogen 	9/10
BEDIENUNG	<ul style="list-style-type: none"> ➢ neu: mehr Meldungen ➢ eingängige Menüsteuerung ➢ Ansicht zoombar ➢ einblendbare Produktivität 	10/10
UMFANG	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Kartengenerator ➢ neues Volk... ➢ ...unterscheidet sich nicht von den anderen ➢ keine inhaltlichen Neuerungen 	3/10
MISSIONSDSIGN	<ul style="list-style-type: none"> ➢ deutlich abwechslungsreicher als im Hauptspiel ➢ Nebenaufgaben ➢ Scheitern leicht möglich 	7/10
KI	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Computergegner bauen effizient ➢ KI-Völker unterscheiden sich nicht 	6/10
HANDELSYSTEM	<ul style="list-style-type: none"> ➢ verständliche, gute abgestimmte Warenkreisläufe ➢ Wegeneetz aufbauen und pflegen 	10/10
KAMPAGNE	<ul style="list-style-type: none"> ➢ durchgehende Geschichte ➢ sprunghaft und oberflächlich ➢ neue Zwischensequenzen sind nur Karten-Standbilder 	4/10

PREIS/LEISTUNG GUT SOLOSPIELZEIT 20 Stunden
 FAZIT: FRISCHE KAMPAGNE, SONST NICHTS NEUES.



Reality-TV mal anders

THE SHOW

Wenn man von Dawn of War klaut, sollte man es richtig machen. The Show zeigt, wie es nicht geht – und verschenkt dabei viele gute Ideen.

Die USA bestehen aus 49 Staaten. Stimmt nicht, sagen Sie? Derzeit sind es ja auch 50. Aber in **The Show** hat sich Kalifornien vom Bund abgespalten und einen totalitären

Polizeistaat gegründet, in dem jeder Aufmüpfige kurzerhand gefangen genommen wird. Da die Haftanstalten überquell, schickt man die Insassen in eine tödliche Fernseh-Show, in der sich zwei Teams in Echtzeit-Strategie-Schlachten bis aufs Blut bekämpfen. Die Story aus dem Schwarzenegger-Film **Running Man** (1987) trifft auf das Spielgefühl von **Dawn of War** – zumindest in der Theorie. Die Ausführung gelingt **The Show** allerdings nicht recht.

Hart, härter, The Show

The Show zieht den Spieler dank sehr gut gemachter Zwischensequenzen sofort in das gelungene Szenario. Vor allem die ironischen Werbeeinblendungen zwischen den Missionen und die reißerischen Kommentare des Moderators sorgen für Schmunzler. Im Spiel selbst stellt sich jedoch schnell Ernüchterung ein. Zwar erfordert **The Show** durch das Einnehmen von Außenposten schnelles, überlegtes Vorgehen, in der Praxis geht das aber sehr viel träger vonstatten als in **Dawn of War**. Das liegt zum einen an den langen Bauphasen, zum anderen an den lahmen Einheiten. Zwar können Sie Ihre Truppen teilweise mit stärkeren Waffen aufrüsten, wirklich individualisieren lassen sich die Soldaten aber nicht. Größtes Problem von **The Show** ist der harte Schwierigkeitsgrad. Schon in der zweiten Mission müssen Sie mit wenigen Einheiten an mehreren Fronten kämpfen und den stets übermächtigen Gegner zurückwerfen. Zwar bringen zusätzliche Aufgaben (etwa die Infiltration einer unterirdischen Basis) Vorteile wie stärkere Ka-



Mit ein paar Infanteristen wollen wir einen **Außenposten** übernehmen. Wären nur die Mechs nicht.



Gelegentlich infiltrieren Sie unterirdische **Feindbasen**.

DANIEL MATSCHUJEWSKY danielm@gamestar.de

Puh, erstmal den Schweiß von der Stirn wischen. **The Show** ist nichts für Weicheier. Wer auch nur ein paar Sekunden zu lange nachdenkt, hat keine Chance gegen die KI – wie damals im Klassiker **Z**. Selbst erfahrenen Strategen kann ich **The Show** nur bedingt empfehlen, denn sowohl in Sachen Spiel-tiefe als auch Missionsdesign und Grafik hat das zwei Jahre alte **Dawn of War** die Nase vorn. Bei dem coolen Szenario könnte sich die Konkurrenz allerdings eine Scheibe abschneiden, weshalb ich **The Show** trotz allem ganz gern gespielt habe.



»Hartes Show-Geschäft«



Klasse statt Masse: In **The Show** müssen Sie **gut sortierte Armeen** ins Gefecht schicken.

nonen, in Wirklichkeit halten die Nebenquests aber nur auf und verschaffen den klugen KI-Gegnern zu viel Zeit. Die hätten

auch die Entwickler gebraucht – allein schon wegen der hoffnungslos veralteten Grafik. **DM** [WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3450](http://www.gamestar.de/quicklink/3450)

THE SHOW ECHTZEIT-STRATEGIE

ENTWICKLER Sixteen Tons (Emergency 4, GS 06/06: 73 Punkte)
 PUBLISHER 2K Games
 SPRACHE Deutsch
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 44 S. Handbuch

TERMIN (D) 23.2.2007
 CA. PREIS 40 Euro
 USK ab 12 Jahren

ANSPRUCH

EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER				PROFI		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
MINIMUM			STANDARD				OPTIMUM		
1,8 GHz Intel XP 1800+ AMD			2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD				2,8 GHz Intel XP 2600+ AMD		
512 MB RAM			1,0 GB RAM				1,0 GB RAM		
2,9 GB Festplatte			2,9 GB Festplatte				2,9 GB Festplatte		

PROFIERT VON –

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ ProtectDisc
 TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs FÜR STANDARD-PCs FÜR HIGHEND-PCs

3D-GRAFIKKARTEN

- Radeon 9500 / 9600
- Geforce 6600 GT
- Radeon X600 / X700
- Radeon 9700 / 9800
- Geforce 6800 GT
- Radeon X800 XL
- Geforce 7600 GT
- Radeon X850 XT
- Radeon X1900 XT
- Geforce 7900 GTX

► DVD: Test-Check

► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie [QUICKLINK 3457](http://www.gamestar.de/quicklink/3457)

► USK: ab 12 Jahren

► WIN VISTA 32 BIT läuft · 5.1-Sound mit X-Fi OK

MULTIPLAYER GUT

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch (4), Eroberung (4), Sudden Death (4)
 SPIELTYPEN Netzwerk, Internet
 DEDICATED SERVER Nein
 FAZIT Flottes Tempo und gut ausbalancierte Parteien, aber zu wenige Karten.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ ansehnliche Animationen + polygonarme Figuren und Gebäude - schwammige Texturen - veraltete Effekte	5/10
SOUND	+ passende deutsche Sprecher + recht gute, dynamisch wechselnde Musik - Schlachtereffekte unspektakulär	7/10
BALANCE	+ Parteien gut ausbalanciert + für Einsteiger zu hart - in der Kampagne oft unfair übermächtige Gegner	5/10
ATMOSPHÄRE	+ gut gemachte Zwischensequenzen + ironisch angehauchtes Running-Man-Szenario - langatmige Gefechte	8/10
BEDIENUNG	+ Schaltflächen aufs Nötigste reduziert + nützliche Komfortfunktionen - Kamera zu dicht am Geschehen	8/10
UMFANG	+ ordentlich lange Solo-Kampagne + umfangreiche Missionen - nur zehn Multiplayer-Karten - kein Wiederspielwert	7/10
MISSIONSDSIGN	+ abwechslungsreiche Nebenquests... - ...die aber kaum etwas bringen + Hauptaufgabe immer gleich	6/10
KI	+ erobert raffiniert Außenposten + stellt eigene Armee klug zusammen - cheatet gelegentlich - seltene Aussetzer	8/10
EINHEITEN	+ Gebäude-Upgrades + sehr unterschiedliche Fahrzeuge - Infanterie nur bedingt individualisierbar	7/10
KAMPAGNE	+ nette Charaktere - durchwachsene Geschichte - langweilig auf Dauer	7/10

PREIS/LEISTUNG GUT SOLOSPIELZEIT 15 Stunden

FAZIT: HARTE, UNSPEKTAKULÄRE DAWN OF WAR-ALTERNATIVE.

68 SPIELSPASS

KINO MOGUL



Viel gibt's im eigenen **Kino** nicht zu tun.

Wo haben Maggie Rain und Thom Hangs mitgespielt? In »Sleeping in Seattle«, ist doch klar. Zumindest in der Wirtschaftssimulation **Kino Mogul**. Darin managen Sie ein Kino, leihen Filme, kaufen Knabberkram und verwalten das Personal. Tiefgang und eine vernünftige Präsentation à la **Rollercoaster Tycoon 3** suchen Sie in den neun kurzen Missionen aber vergeblich. Greifen Sie lieber zu **The Movies**. **DM**

MY BOYFRIEND



Auch um 17:34 Uhr ist der **Schulhof** bevölkert.

Mädchen erobern Jungs, indem sie die richtigen Klamotten tragen, mit der Freundin tratschen und sich bei den Eltern einschleimen, um abends in die Disko zu dürfen. Das Geld dafür verdienen sie sich beim Autoputzen. So geht es jedenfalls in der hässlichen 3D-Mädchensimulation **My Boyfriend** zu. Also, immer die Eltern nach dem Befinden von Tante Ilse fragen! Dann klappt's auch mit dem Boyfriend. **PET**

BIER TYCOON



Hier kommt das **Bier** her. Aber kein Spaß.

Man nehme den **Prison Tycoon** und propfe ihm ein neues Thema auf, fertig ist der **Bier Tycoon**. Dumm nur: Der Gefängnismanager bekam bei uns 14 Punkte. Weil sich am untergärtigen Design, nur betrunken zu ertragender Grafik und zum Saufen langweiligem Spielablauf nichts geändert hat, zücken wir für die Brauerei-Simulation wieder die gleiche Wertung. Haben gespielt wie Flasche leer. **CS**



DVD:
Test-Check

KINO MOGUL

GENRE	Wirtschaftssimulation
PUBLISHER	Donkey Games / Atari
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittener
MINIMUM	1,0 GHz, 512 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND



MY BOYFRIEND

GENRE	Lebenssimulation
PUBLISHER	Dtp
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	1,2 GHz, 256 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT



BIER TYCOON

GENRE	Aufbauspiel
PUBLISHER	Eclipse / Virtual Playground
CA. PREIS	15 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	800 MHz, 256 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND

