



Gunnar Lott
gunnar@gamestar.de

LASER STATT SCHWERTER

DIE VERGANGENHEIT. Das Jahr der Strategie ist durch. Tolle Spiele sind erschienen: Wir hatten **Medieval 2**, wir hatten **Anno 1701**, wir hatten **Spellforce 2**. Und **Paraworld** und **Rise of Legends** und **Heroes of Might & Magic 5**. Und **Schlacht um Mittelerte 2** und **Mark of Chaos**. Hm. Merken Sie was? Welche Hintergrundzenarios haben diese Titel? Offenbar gibt es nur deren drei: Historie, Fantasy und krude Historie-Fantasy-Mischungen. Dazu kommt noch eine Portion Weltkriegs-Historie (**Company of Heroes**), dann war's das schon. Was ist mit der Jetztzeit, was ist mit anderen, weniger ausgereizten Feldern? Vor allem aber, was ist mit Science Fiction? Hat man schon den Erfolg von **Starcraft** und der **C&C**-Reihe vergessen?

DIE ZUKUNFT. Okay, okay, **C&C** immerhin lebt nachweisbar. Und der kommende Teil, **Tiberium Wars**, ist wieder im Scifi-Szenario angesiedelt, nicht an den Nebenschauplätzen wie zuletzt **Generäle** oder **Alarmstufe Rot 2** – beides keine schlechten Spiele, aber ein **C&C** ohne GDI und Nod ist eben kein richtiges **C&C**. Umso mehr freue ich mich, dass Electronic Arts offenbar auf einem guten Weg ist, das Spiel scheint was zu werden.

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

Desert Law	88
All Star Strip Poker: Girls at Work	89
Zen Games	90
Bild.de Sudoku	90
Azteca	90
Western Modelleisenbahn 3D	90

GAMESTAR-STRATEGIE-CHARTS 02/2007

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	10	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	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	Rollercoaster Tycoon 3	Aufbauspiel	Atari	Frontier	12/04 (83)	82	9	9	8	9	7	9	7	8	9	7	08/05: Addon
24	Soldiers	Echtzeit-Taktik	Codemasters	Best Way	08/04 (84%)	82	6	7	8	9	9	8	10	9	8	8	
25	Schlacht um Mittelerte 2	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	EA Pacific	04/06	82	10	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.



Wir verwüsten die Wüste

DESERT LAW

Schluss mit den ewig gleichen Weltkriegsszenarios in Taktik-Spielen: Jetzt kommt die Endzeit.

Was machen die Überlebenden nach einer atomaren Katastrophe? Sie springen in ihre Autos und verbrennen kräftig Benzin. Verwundet über den hohen Kraftstoffverbrauch und schwindende Treibstoffreserven beginnen sie, sich gegenseitig die Köpfe einzuschlagen. Was in der Endzeit-Welt der **Mad Max**-Filme funktioniert hat, läuft so auch in TGCs neuem Taktikspiel **Desert Law** ab. Auf der Basis des alten **Blitzkrieg**-Gerüsts zieht der Spieler diesmal statt mit Weltkriegs-Panzern mit notdürftig

aufgerüsteten Alltagsfahrzeugen in den Kampf.

Alt und neu

Das Geschehen verfolgen Sie wie aus **Sudden Strike** oder **Blitzkrieg** gewohnt aus isometrischer Perspektive. Drehen und zoomen lässt sich die Karte nicht. Das Interface ist traditionell kleinteilig angelegt und hilft bei der Truppenkontrolle wenig. Besser ist die Kontrolle über Hotkeys. Ebenso dürften Kennern der Geschwisterspiele die schwache Wegfindung sowie die mäßige KI der Gegner bekannt vorkommen. Neu sind hingegen die sechs Helden, die Sie im Spiel zusätzlich zu Ihren Truppen steuern dürfen. Jeder dieser Kämpfer steigt mit zunehmender Erfahrung im Level auf und verbessert so automatisch eine vorher festgelegte Fähigkeit. Während der Anführer Brad zum Beispiel seine Schusskraft erhöht, kann seine Freundin Jane zunehmend weiter blicken. Die Spezialisierung lässt sich noch optimieren, da die Recken auch ihre Fahrzeuge wechseln können. Die Wagen sind pro Mission limitiert, Ersatz gibt es nur in Form übernommener



Bei einer Hetzjagd durch die **Wüste** treffen wir unvermutet auf eine feindliche Patrouille.

leerstehender Fahrzeuge. Strenge Haushalten mit den eigenen Einheiten ist daher angesagt. Verluste sind teuer.

Comiczeit

Die Kampagne führt durch mehr als 30 Missionen, wobei die Episoden durch Comicsequenzen verknüpft sind. Dort wird die Geschichte um Brads Gang vorangetrieben, und Sie lernen die Helden besser ken-

nen, von denen die meisten endzeittypisch unsympathisch sind. Das Missionsdesign ist im Rahmen der Engine abwechslungsreich gestaltet, Ziele und Aufgaben wechseln oft. Mal schlagen Sie sich alleine durch feindliches Gebiet, mal beschützen Sie mit einem Dutzend Fahrzeuge ein Dorf, um es dann in der nächsten Mission selbst einzunehmen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3149

PATRICK C. LÜCK

patrick@gamestar.de

Wer hätte gedacht, dass man mit der ausgelutschten Blitzkrieg-Engine auch andere Taktikspiele produzieren kann? Der neue Heldenmodus, das atmosphärische Szenario und die durchgehend erzählte Geschichte entstauben das veraltete Gerüst. Deswegen gehe ich gerne an die kniffligen Taktikgefechte, auch wenn viele Schwächen der Engine unbebunden blieben. Das nächste Mal wünsche ich mir eine zeitgemäße Präsentation, aber Echtzeit-Taktiker mit Faible für Endzeit-Szenarios dürften eine ganze Weile Spaß mit Desert Law haben.



»Dieses eine Mal noch...«

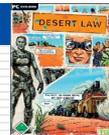


Stimmungsvolle **Comicsequenzen** treiben die Handlung voran.

DESERT LAW STRATEGIESPIEL

ENTWICKLER Arise (Erstlingswerk)
 PUBLISHER The Games Company
 SPRACHE Deutsch
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 12 S. Handbuch

TERMIN (D) 4.12.2006
 CA. PREIS 30 Euro
 USK ab 12 Jahren



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

TECHNIK

	FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCS			FÜR HIGHERD-PCS			3D-GRAFIKARTEN
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
MINIMUM	1,8 GHz Intel XP 1800+ AMD	2,4 GHz Intel XP 2400+ AMD	3,0 GHz Intel XP 3000+ AMD	256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM	2,2 GByte	2,2 GByte	2,2 GByte	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	KOPERSCHUTZ -					
TON	Stereo			4.0	5.1	6.1	7.1			

BEWERTUNG

GRAFIK	+ stimmig umgesetztes Endzeitszenario + nette Comic-Sequenzen + veraltete Engine + eintönige Farbgebung	5/10
SOUND	+ angenehme Musik + halbwegs passable Sound-Effekte + keine Sprachausgabe außer bei Einheitenfeedback	5/10
BALANCE	+ vier Schwierigkeitsgrade + Spielgeschwindigkeit regelbar + in späteren Levels sehr knackig	7/10
ATMOSPHÄRE	+ raue Endzeitstimmung wie in Mad Max oder Fallout + nicht besonders originell inszeniert	8/10
BEDIENUNG	+ erprobte Blitzkrieg-Bedienung + armseliges Truppenmanagement + Kameraeinstellung nicht zoombar	6/10
UMFANG	+ lange Hauptkampagne + nur eine Kampagne + kein Multiplayer-Modus	7/10
MISSIONSDSIGN	+ wechselnde Missionsziele + unterschiedliche Taktiken möglich + mit 5 Minuten Spielzeit manche Missionen zu kurz	7/10
KI	+ Gegner bleibt unter Beschuss manchmal stehen + Wegfindung katastrophal + lässt sich zu leicht locken	4/10
EINHEITEN	+ Helden mit aufsteigenden Fähigkeiten + nützlicher Fuhrpark + Infanterie spielt keine Rolle	7/10
KAMPAGNE	+ wendungsreiche Geschichte + viele zwielichtige Charaktere + manchmal kitschhehaft erzählt	8/10

PREIS/LEISTUNG **GUT** SOLOSPIELZEIT 15 Stunden

FAZIT: **PASSABLE ENDEZEIT-TAKTIK IM ANTIQUIERTEN GEWAND.**



USK: ab 12 Jahren

ALL STAR STRIP POKER

Liebe Leserinnen, jetzt bitte nicht weiterlesen.



Nur noch eine Karte getauscht, dann haben wir ein **Full House**. Wie so oft im Spiel.



AB 16-DVD:
Test-Check



USK:
ab 16 Jahren

Computerspiele stehen nicht im Ruf, besonders frauenfreundlich zu sein. Meist dient das weibliche Geschlecht lediglich als schmuckes und knapp bekleidetes Beiwerk. **All Star Strip Poker: Girls at Work** bricht insofern mit dieser Tradition, als es nun die Frauen in den Mittelpunkt des männlich voyeuristischen »Interesses« rückt. Statt knapp bekleidet sollten die Protagonistinnen aber im Idealfall nackt sein. Dafür hat der Spieler zu sorgen, der die fünf »angebotenen« Darstellerinnen in mehreren Stufen pleite und somit textillos pokern muss.

Eine Taktik, dieses Ziel möglichst bald zu erreichen, ist so-

fort entdeckt. Erstens: Wir spielen nur mit höchsten Einsätzen, um die Spielzeit drastisch zu verkürzen. Zweitens: Die netten Damen passen nie, daher sind sie mit guten Blättern schnell bankrott gespielt. Drittens: Fängt eine der Frauen an, große Beträge zu setzen, hat sie mindestens ein Full House auf der Hand; geblufft wird nicht. Kurzum: Seit dem unsäglichen Vorgänger **All Star Strip Poker** hat die KI nichts dazugelernt.

Schnell sind alle Darstellerinnen »frei« gespielt und die Bonusgalerien einsehbar. Erotisch ist das kein bißchen, und ein besseres Bild von Frauen haben wir nun auch nicht. Nun kann man einwenden, dass Kino und TV mit Geschlechterstereotypen nicht viel besser umgehen. Das mag sein. Aber dazu haben wir wenigstens nichts aktiv beigetragen. Hier schon.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3141

PATRICK C. LÜCK

patrick@gamestar.de

Ich verstehe das Spiel nicht: Wer nackte Frauen sehen will, schaut nachts am besten Sportfernsehen. Kostenlos. Wer Poker sehen will, schaut nachts am besten Sportfernsehen. Kostenlos. Wer noch mehr nackte Frauen sehen will, schaut im Internet. Kostenlos. Wer dann noch mehr pokern möchte, spielt im Internet. Kostenlos. Wer dann noch nicht genug hat, hat ein Problem. Also warum Geld für diesen Unsinn ausgeben? Eben. Ich verstehe das Spiel nicht.

»Ware Erotik«



ALL STAR STRIP POKER

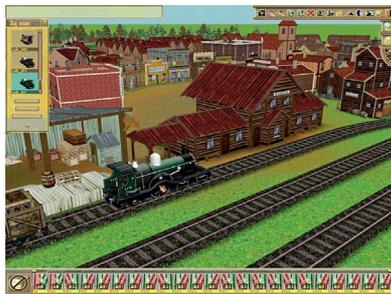
GENRE Kartenspiel
PUBLISHER Digital Red
CA. PREIS 10 Euro
ANSPRUCH Einsteiger

MINIMUM 450 MHz,
128 MB RAM

PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT

24

WESTERN MO- DELL EISENBAHN AZTECA



Unsere **Westernstadt** bekommt eine neue Lok.

Nicht nur zu Weihnachten beschenken sich gestandene Männer mit Miniaturlokomotiven. Problem: Die können teuer werden. Abhilfe: Für zehn Euro gibt es die **Western Modell Eisenbahn 3D**, die Simulation einer Eisenbahn im Westernambiente. Spaß macht das kaum, aber günstiger als eine echte Modellplatte ist es allemal. **PCL**



Bonuskreise bringen ganze Reihen zur Explosion.

Hinter **Azteca** aus der Bild.de-Reihe »Deutschland spielt« verbirgt sich nichts anderes als ein **Bejeweled**-Klon. Sie drehen stets drei Kreise und müssen versuchen, auf diese Weise gleichfarbige Reihen zu bilden. Hauptziel ist es, die Kreise mit den Buchstaben zu erwischen, um ein Wort zu bilden. Nett, aber mehr auch nicht. **PET**



WESTERN MODELL EISENBAHN 3D	
GENRE	Aufbauspiel
PUBLISHER	Contendo / Astragon
CA. PREIS	10 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	450 MHz, 128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND

40
SPIELSPASS

AZTECA	
GENRE	Denkspiel
PUBLISHER	Intenium / Bild.de
CA. PREIS	10 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortg.
MINIMUM	500 MHz, 64 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	BEFRIEDIGEND

39
SPIELSPASS

BILD.DE SUDOKU ZEN GAMES



Funktioniert im Rätselheft besser: **Sudoku**.

Es gibt Zeitvertreibe, die funktionieren im Wartezimmer oder auf Langstreckenflügen besser als auf dem heimischen PC. **Bild.de Sudoku** gehört dazu. Ja, es gibt über 100 Aufgaben. Und ja, es gibt mehrere Schwierigkeitsgrade. Aber mal ehrlich: Wer spielt **Sudoku** am Computer? Ein Rätselheftchen ist deutlich billiger. **DM**



Spiele wie **Ishidoku** gibt's tausendfach im Internet.

Die Packung von **Zen Games** verspricht »eine innovative Version des bekannten Mahjong«. Innovativ bedeutet im Fall von Hexajong, dass die Steine nicht vier, sondern – Tusch! – sechs Ecken haben. Das zweite Spiel der Sammlung **Ishidoku** zeigt sich ähnlich ideenreich: Statt **Sudoku**-Zahlen sortieren Sie Steinchen. **HK**



BILD.DE SUDOKU	
GENRE	Denkspiel
PUBLISHER	Duty Farm / Bild.de
CA. PREIS	10 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortg., Profis
MINIMUM	500 MHz, 64 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND

38
SPIELSPASS

ZEN GAMES	
GENRE	Denkspiel
PUBLISHER	Playland / Like Dynamite
CA. PREIS	13 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortg., Profis
MINIMUM	1,0 GHz, 128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND

36
SPIELSPASS