



ANGESAGTES SZENARIO

NORMALISIERUNG. 59 Jahre nach seinem Ende ist der Zweite Weltkrieg mit seinen unvorstellbaren 50 Millionen Toten für viele keine düstere Katastrophe mehr, an die man mit Entsetzen (zurück-)denkt. Sondern ein normales Szenario für Action- und Strategiespiele. Das mag Moralisten erzürnen, doch noch jeder größere Krieg ist von Barden, Büchern, Filmen, dem Fernsehen und nun eben auch von Spielen aufgegriffen worden. Im Strategiegenre ist der Zweite Weltkrieg zurzeit besonders angesagt. Letzten Monat testeten wir das famose **Panzers**, demnächst rücken **Blitzkrieg 2** und **D-Day** an, dieses Mal überrascht das bislang unterschätzte **Soldiers** mit seinem gelungenen Mix aus Action und Taktik.

PERSÖNLICHES GESTÄNDNIS. Okay, jetzt geb' ich's zu, nach all den Jahren: Die **Siedler**-Serie hat mich als Privatperson nur bis zum zweiten Teil interessiert, die Nachfolger nebst Addons fand ich furchtbar langweilig. Umso gespannter habe ich den Erlebnissen von Markus Schwerdtel gelauscht, nachdem er (aufgrund der Temperaturen) um drei Kilo leichter von seinem Blue-Byte-Besuch zurück war. Was die gesammelte deutsche Aufbau-Elite gerade ersinnt, könnte **Siedler 5** zurück ins Spitzenfeld der Strategie führen.

INHALT

TESTS

Soldiers	82
Spellforce: Breath of Winter	86
Blitzkrieg: Total Challenge	89
Spartan	89
Dönermafia	89
Mäusebraten	89

GAMESTAR-STRATEGIE-CHARTS AUGUST

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	WarCraft 3 + Frozen Throne ¹	Echtzeit-Strategie	08/02	94%
2	Age of Mythology	Echtzeit-Strategie	11/02	92%
3	Civilization 3	Strategiespiel	01/02	91%
4	C&C Generäle	Echtzeit-Strategie	10/03	89%
5	Panzers	Echtzeit-Taktik	07/04	89%
6	Rise of Nations + Thrones & Patriots ²	Echtzeit-Strategie	08/02	89%
7	Tropico 2	Aufbauspiel	06/03	88%
8	Medieval	Strategiespiel	10/02	88%
9	Anno 1503	Aufbauspiel	12/02	87%
10	Die Sims	Aufbauspiel	03/00	87%
11	Port Royale 2	Strategiespiel	06/04	86%
12	Spellforce ³	Echtzeit-Strategie	01/04	86%
13	Empires	Echtzeit-Strategie	11/03	86%
14	Heroes of Might & Magic 4	Strategiespiel	06/02	86%
15	Stronghold Crusader	Echtzeit-Strategie	11/02	85%
16	Black & White (dt.)	Aufbauspiel	05/01	85%
17	Soldiers	Echtzeit-Taktik	NEU	84%
18	Praetorians	Echtzeit-Taktik	04/03	84%
19	Castle Strike	Echtzeit-Strategie	02/04	83%
20	War of the Ring	Echtzeit-Strategie	12/03	83%
21	American Conquest	Echtzeit-Strategie	02/03	83%
22	Haegemonia	Echtzeit-Strategie	02/03	82%
23	Silent Storm	Runden-Taktik	12/03	81%
24	You don't know Jack 4	Denkspiel	11/03	81%
25	Ground Control 2	Echtzeit-Strategie	07/04	80%

¹8/03: +1% (Addon) ²7/04: +2% (Addon) ³4/03: +1% (Patch 1.10)

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



General und Frontsoldat

SOLDIERS

Sieht aus wie Panzers, spielt sich aber trotz kluger KI-Gegner ausgesprochen actionreich – Sie rollen sogar selbst im Stahlsarg übers Schlachtfeld.



Wer sich in Gefahr begibt, kommt darin um. Elitesoldaten können über diese Volksweisheit nur müde lächeln: Gefahr? Egal! Im Echtzeit-Taktikspiel **Soldiers** dirigieren Sie Überlebenskünstler und Fahrzeuge über fiktive 3D-Schlachtfelder im Zweiten Weltkrieg und lösen ähnlich wie in **Commandos 3** knüppelharte Aufträge hinter feindlichen Linien.

Voll unter Kontrolle

In gewöhnlichen Taktikspielen gegen Sie Anweisungen indirekt per Mausklick – etwa beim famosen **Panzers**. Doch **Soldiers**

bietet eine gelungene Alternative: Auf Wunsch steuern Sie einzelne Soldaten oder Vehikel direkt. Dann geben Sie wie in einem Actionspiel per Tastatur die Bewegungsrichtung vor, während Sie mit der Maus zielen und ballern. Das ist nicht nur spaßig, sondern auch spielerisch sinnvoll. Denn manuell zielen Sie genauer als Ihre KI-Soldaten und können Schwachstellen wie Panzerketten oder einzelne Lkw-Reifen anvisieren.

Befehle wie »In Deckung gehen« funktionieren dagegen nur per Icon. Daher kommt es stets aufs Zusammenspiel der beiden

Steuervarianten an. So lassen wir unsere Infanteristen in Gebüschen Schutz suchen. Dann rücken wir per Direktsteuerung mit einem Panzer vor, während die KI-gesteuerten Kameraden selbstständig Feuerschutz geben. Ballerspiel-inspirierte Alleingänge werden Ihnen selbst auf dem niedrigsten von drei Schwierigkeitsgraden kaum gelingen.

Einsatz in Europa

Insgesamt bestreiten Sie 21 Missionen in vier Kampagnen (für Deutschland, England, Sowjetunion und USA). Zudem bietet **Soldiers** sieben frei wählbare Bo-

nusmissionen. Die Einsätze sind abwechslungsreich: Unter anderem klauen Sie ein Flugzeug, kommandieren eine Panzeroffensive und säubern eine Stadt von Scharfschützen. Cutscenes fehlen, zwischen den Missionen gibt's schöne Textbriefings.

Pro Auftrag warten meist mehrere Ziele. Zum Beispiel stürmen Sie als Briten zunächst ein besetztes Haus, um danach eine Widerstandskämpferin aus dem deutschen Hauptquartier zu befreien. Gemeinsam mit der Dame erobern Sie ein Geschütz, sprengen eine Brücke und flüchten schließlich per Fi-



Unsere Jungs klauen eine Ju-52, während zwei Mann am Hangareingang Wache halten. Von Objekten verdeckte Soldaten sind blau eingefärbt.



Beim Angriff auf einen Schützengraben suchen unsere drei Infanteristen Deckung, während der Tiger-Panzer anstürmende Gegner aufs Korn nimmt.

scherboot. Skriptereignisse sorgen für Spannung – etwa, wenn plötzlich ein feindlicher Panzerkonvoi auftaucht. Die kniffligen Einsätze dauern meist zwischen 30 und 90 Minuten.

Kein Commandos

Heimliches Vorgehen à la **Commandos** ist in **Soldiers** fehl am Platz. Zwar haben Sie die Möglichkeit, Gegner lautlos per Messer auszuschalten – notwendig ist dies allerdings nur selten. Meist stehen Sie einer Über-

macht (Panzerkonvoi et cetera) gegenüber, die Sie komplett ausschalten müssen. Schwach: Die KI-Feinde reagieren zwar auf Geräusche wie Schüsse und stellen sich auch sonst klug an, ignorieren allerdings tote Kameraden. Folgerichtig können Sie Leichen gar nicht erst verstecken.

Beim Umgehen von Wachen müssen Sie sich auf Ihr Gespür verlassen, denn Sichtkegel wie in **Commandos 3** fehlen. Dafür verwandelt sich der Mauszeiger überall dort in ein spezielles

Icon, wo Ihre Jungs Schutz suchen können – etwa in Büschen, an Mauern oder hinter Panzern. Auf Mausklick gehen die Soldaten dann in Deckung oder verstecken sich. Per Direktsteuerung können Sie sich aus der Deckung lehnen und schnell einige Schüsse abfeuern, während der Gegner gerade nachlädt.

Harte Alleskönner

Anders als in **Commandos 3** steuern Sie keine Spezialisten, sondern Multitalente. Jeder Ih-

rer Soldaten darf zum Beispiel Panzer fahren und Granaten werfen. Trotzdem sollten Sie die Bewaffnung der Truppe gut abstimmen: MG- und Scharfschützen helfen gegen Infanterie, Bazooka-Soldaten und Grenadiere stürzen sich auf Fahrzeuge. Da die Infanteristen nur über ein kleines Inventar verfügen, kann keiner mehr als zwei Waffen schleppen. Zudem erschöpfen Soldaten mit schwerem Gepäck schnell und können nicht mehr rennen. Wenn

DAS BRINGT DIE DIREKTSTEUERUNG



Mit Panzern walzen Sie kleinere Häuser nieder. Praktisch, um Besetzer auszuschalten.



Soldaten zerschießen Lampen und dürfen dann im Dunkeln Wachen umschleichen.



Durch Fenster geworfene Granaten erledigen Feinde im Haus. Ideal gegen Scharfschützen.



Ein gezielter Schuss auf die Ketten macht Stahlkolosse bewegungsunfähig.

BEISPIEL-MISSION



Mit einem britischen Einzelkämpfer infiltrieren wir eine deutsche Küstenfestung in Frankreich.



Per gestohlenem Torpedoboot zerstören wir eine Geschützplattform und schwimmen an Land.



Gemeinsam mit frisch eingetroffenen Verstärkungen erobern wir eine nahe Artilleriekanone.



Bevor wir das Geschütz sprengen, zerstören wir damit den Leuchtturm und weitere Artillerie-Stellungen.



Per Schlauchboot sammeln wir unsere Jungs ein und tuckern zum Endpunkt der Mission.

ein Kämpfer stirbt, geht der Einsatz weiter. Dennoch sollten Sie Verluste besser vermeiden, denn nach bestimmten Missionen nehmen Sie alle Überlebenden samt Ausrüstung in den nächsten Einsatz mit.

Vehikel in Flammen

Ihre Soldaten dürfen jedes Vehikel nutzen – vom Torpedoboot bis zum Motorrad. Wenn Sie den Einsatz nicht bereits mit Fahrzeugen beginnen, kapern Sie eben einige. Mit Scharfschützen schießen Sie per Direktsteuerung die Fahrer aus Jeeps und Lkws. Gegen Tanks helfen Brandgranaten, um die Besatzung herauszujagen.

Das Schadensmodell ist detailliert: Bei Panzern können Sie beispielsweise die Ketten und den Geschützturm zerschießen, damit der Stahlkoloss still steht. Dann gibt ihm ein Bazooka-Treffer ins schwach gepanzerte

Heck den Rest. Jedes Vehikel verfügt über einen Benzin- und Munitionsvorrat. Treibstoff (im Kanister) und Sprengkörper stehlen Infanteristen bei Bedarf aus führerlosen Fahrzeugen. Beim Umladen müssen die Jungs allerdings umständlich hin- und herlaufen. Feindliche Panzerwracks können Sie ebenfalls reparieren und in der gleichen Mission gegen die ehemaligen Besitzer einsetzen.

Schlaue Massen

Die zahlenmäßig weit überlegenen KI-Gegner beherrschen auf allen Schwierigkeitsgraden fiese Tricks, gehen intelligent in Deckung und versuchen stets, Ihre Jungs einzukreisen – eine Herausforderung für Profis. Nur gelegentlich ballern die Feinde nutzlos per MG auf Panzer oder schießen nicht zurück. Gleiches gilt für Ihre Mannen: Wenn Sie einen Sturmangriff befehlen,



Zwischen den Bäumen lauert hinten ein Stahlkoloss.



Panzer dürfen besetzte Häuser zerschießen.

JÖRG LANGER

Manche werden's lieben, andere hassen: Soldiers geht den Weg weiter, den Commandos 3 eingeschlagen hat: hin zu mehr Action, weg vom minutenlangen Patrouillienweg-Auskundschaften. Dabei ist Soldiers mit seiner Direktsteuerung konsequenter.

Dank der Vehikel finde ich das Spiel wesentlich abwechslungsreicher als Commandos 3, mit der Panzerkanone zu schießen macht mir einfach mehr Spaß als mit der Pistole. Wer sich aber vom Action-Aspekt blenden lässt und triggerhappy übers Schlachtfeld bolzen will, wird in der Regel nicht weit kommen: Soldiers bleibt ein Taktikspiel, bei dem die richtige Idee und die größere Übersicht zum Erfolg führen.

»Die Commandos können abtreten«



umgehen Ihre Soldaten den Gegner, um ihm in den Rücken zu fallen. Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto mehr Treffer halten die Feinde aus.

TECHNIK-CHECK

AUFLÖSUNG

Die Eclipse-Engine von Soldiers beherrscht Auflösungen zwischen 800 mal 600 und 2048 mal 1536 Pixeln. Je höher die Einstellung, desto besser erkennen Sie Ihre Soldaten. Für erfolgreiches Kommandieren empfehlen wir mindestens 1024 mal 768 Pixel. Verzichteten Sie besser auf die Schattendetails, anstatt bei Leistungsproblemen die Auflösung herunterzuregeln.

RAM/FESTPLATTE

Mit 256 MByte RAM marschieren Ihre Soldaten leicht ruckelig, aber spielbar. 512 MByte bringen erheblich kürzere Ladezeiten und wirklich flüssigen Spielspaß. Auf der Festplatte belegt Soldiers 1,7 GByte.

TUNING-TIPPS

- 1 Reduzieren Sie auf schwachen PCs am besten die Auflösung. Unter 1024 mal 768 Bildpunkten wird es jedoch arg pixelig – was Übersicht kostet.
- 2 Die »Multiplen Schatten« unter »Optionen/Video Optionen« belasten 3D-Karten unterhalb einer GeForce 4 Ti zu stark – weichen Sie auf »Sprite« aus.
- 3 Besitzer von GeForce-1/2-MX-Karten reduzieren unter »Optionen/Video Optionen« sowohl Farbtiefe als auch Texturtiefe auf »16 Bit«.
- 4 Schalten Sie besonders bei kleineren 3D-Karten wie einer GeForce 3 in den »Optionen/Video Optionen« die »Mip Filtering« auf »Linear«.

DV

DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT 256 MBYTE RAM UND MAXIMALEN 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
800 MHz	800x600x16 (min. Details)										
	1024x768x32										
1.200 MHz	1024x768x32										
	1280x1024x32										
2.000 MHz	1280x1024x32										
	1600x1200x32										

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



Im fehlerhaften Koop-Modus übergeben wir Einheiten per Team-Menü an Mitspieler Markus.

Koop-Multiplayer

Im kooperativen Mehrspieler-Modus dürfen Sie jede Solomission gemeinsam mit bis zu drei Freunden bestreiten – via Netzwerk oder Internet. Eine gute Idee, doch in der Verkaufsversion gibt's zu viele Abstürze, flüssiges Spielen ist unmöglich. Laut Publisher Codemasters soll am Release-Tag ein Patch erscheinen, der das Problem behebt. Da wir das Update noch nicht testen können, vergeben wir ein »Ungenügend«.

Schwacher Zoom

Befehle wie »Kriechen« oder »Bombe legen« erteilen Sie über Mini-Icons am unteren Bildschirmrand oder per Tastaturkürzel. Die 3D-Perspektive lässt sich stufenlos drehen, aber nicht sehr stark vergrößern. Das bringt spielerische Nachteile:

Herumliegende Waffen oder anfliegende Granaten können Sie selbst auf der höchsten Zoomstufe nur mit Mühe ausmachen. Wenn ein Hindernis Ihre Mannen verdeckt, färbt **Soldiers** diese blau. Häuserkämpfe sind unübersichtlich, da bei mehrstöckigen Gebäuden das Dach die Sicht versperrt.

Die Direktsteuerung klappt weitgehend problemlos. Doch weil die Blickrichtung der angewählten Einheit immer dem Mauszeiger folgt, sollten Sie währenddessen kein Icon anklicken. Panzer richten dann ihren Geschützturm neu aus und Sie müssen ihn langwierig zurück drehen. Nutzen Sie besser Hotkeys oder wechseln per [Ende]-Taste in die indirekte Steuerung um.

Schöne Schlachten

Die eigens entwickelte 3D-Engine Eclipse leistet Beachtliches:



Schlaue KI: Die Gegner kreisen unseren Panzer ein und schießen ihn kaputt.

MICHAEL GRAF

Zunächst war ich skeptisch, denn die actionreiche Direktsteuerung passt auf den ersten Blick nicht zu einem Taktikspiel. Weit gefehlt: Meist gewinne ich die harten Einsätze nur durch gutes Zusammenspiel der beiden Steuerungsvarianten und der diversen Waffentypen. Außerdem macht es mir höllisch Spaß, mit einem Panzer durch Häuser zu walzen und feindliche Stahlkolosse kampfunfähig zu schießen.

Schießen statt Schleichen

Schleichenlagen kommen mir zu kurz: Commandos 3 eignet sich dank Spezialfähigkeiten und Sichtkegeln besser für vorsichtige Geheimagenten. In **Soldiers** kämpfe ich mich hingegen in typischer Kriegsfilm-Dramaturgie durch überlegene Feindheere. Trotzdem ist taktisch kluges Vorgehen Pflicht. Wer kopflos vorwärts stürmt, fällt schnell den gerissenen KI-Feinden zum Opfer. Richtig nervig sind die Abstürze im kooperativen Mehrspieler-Modus. Doch spaßige Direktsteuerung und spannende Solomissionen lassen mich diesen Mangel schnell vergessen. Ein Fall für Taktikexperten.



»Profis steuern direkt!«

Detaillierte Einheiten erfreuen das Auge, an Panzerketten erkennen Sie sogar einzelne Glieder. Bei den schönen Explosionen pfeifen zig Trümmerteile durch die Luft. Fast alle Objekte können Sie zerstören. Häuser lassen sich Wand für Wand abtragen. Kettenvehikel können kleinere Gebäude sogar niederwalzen. Die eigentlich gute Physik-Engine führt stellenweise zu abstrusen Szenen: Im Test gelang es uns, einen

Flak-Panzer durch Granaten-Explosionen aufs Dach zu kippen.

Gute Musik und passende 5.1-Sounds untermalen die Gefechte. Nur die deutsche Vertonung hinterlässt einen zwiespältigen Eindruck. Professionelle Sprecher lesen die Missionsbesprechungen vor. Allerdings melden sich die Einheiten stets auf Englisch. Deutsche Soldaten etwa rufen »Who wants a medal for courage?« mit lächerlichem deutschen Akzent – was auf Dauer nervt. **GR**

SOLDIERS ECHTZEIT-TAKTIK

PUBLISHER: Codemasters, (0044) (1926) 817 595

SPRACHE: Deutsch RELEASE (D): 2.7.2004

AUSSTATTUNG: DVD-Box, 2 CDs, 21 Seiten CA. PREIS: 45 Euro

MULTIPLAYER: 1 Spieler pro Original USK: ab 16 Jahre

☒ Internet (4 Spieler) ☒ Netzwerk (4 Spieler) ☐ Modem ☐ an 1 PC

MULTIPLAYER-MODI: Kooperativ

3D-GRAFIKKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
GeForce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	800 MHz Intel	1,2 GHz Intel
GeForce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	800 MHz AMD	1,2 GHz AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	128 MB RAM	256 MB RAM
GeForce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	1,7 GB Festpl.	1,7 GB Festpl.
GeForce 4 Ti	GF FX 5800/5900		

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

EINGEWOHNUNG: 1 Stunde SOLO-SPASS: 30 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: 0 Stunden

EINSTEIGER	2	3	4	5	6	7	8	9	10

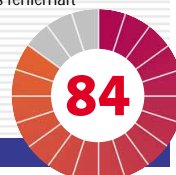
ALTERNATIVEN: Panzers (89%, GS 07/04) Schöne Echtzeit-Taktik mit brillanten Missionen.
Commandos 3 (78%, GS 11/03) Fordernde Schleich-Einsätze, schwache Bedienung.

DAS FUHRTE ZUR WERTUNG:

- + sinnvolle Direktsteuerung
- + gutes Missionsdesign
- + 1a-Grafik
- + detailliertes Schadensmodell
- + viele zerstörbare Objekte
- + fordernde KI-Gegner
- Schleichen meist unnötig
- nur begrenzt zoombar
- Spezialfähigkeiten fehlen
- keine Sichtkegel
- schwache Lokalisation
- Koop-Modus fehlerhaft

GRAFIK:	Sehr gut
SOUND:	Gut
BEDIENUNG:	Befriedigend
MULTIPLAYER:	Ungenügend
PREISLEISTUNG:	Gut

FAZIT: HARTE ECHTZEIT-TAKTIK MIT ACTION-STEUERUNG.



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK F59

► AUF DVD 16/18:
spielbare
Demo



Am Fuß einer riesigen Statue liefern sich unsere Eiselfen ein Gefecht mit den neuen Wolfsmonstern. Unsere nahkampfstake Heldin beschäftigt gleich mehrere Gegner. (1600x1200)

Drachendrama in Fiara

SPELLFORCE **BREATH OF WINTER**

Heiße Schlachten in kalter Umgebung: Im umfangreichen Addon von Phenomic müssen Echtzeitstrategen einen kühlen Kopf bewahren, um unter Drachen, Feuerelfen und Dämonen aufzuräumen.

INFO

- Kampagnen mit 12 Inseln
- 5 zusätzliche Monsterrassen
- 197 neue Gegenstände
- 9 Ausrüstungs-Sets
- 36 neue Menschenhelden
- 7 nicht-menschliche Helden



Schlafende Hunde soll man nicht wecken – schlafende Drachen schon gar nicht! Doch genau das passiert im **Spellforce-Addon Breath of Winter**. Der Eisdrache Aryn reagiert nach jahrhundertelangem Winterschlaf mächtig böse auf die Störung durch einen mysteriösen Unruhestifter und will die Fantasywelt Fiara in eine Tiefkühltruhe verwandeln. Logisch, dass nur Sie die Riesenechse wieder zurück ins Reich der Träume befördern können.

Klasse Kampagne

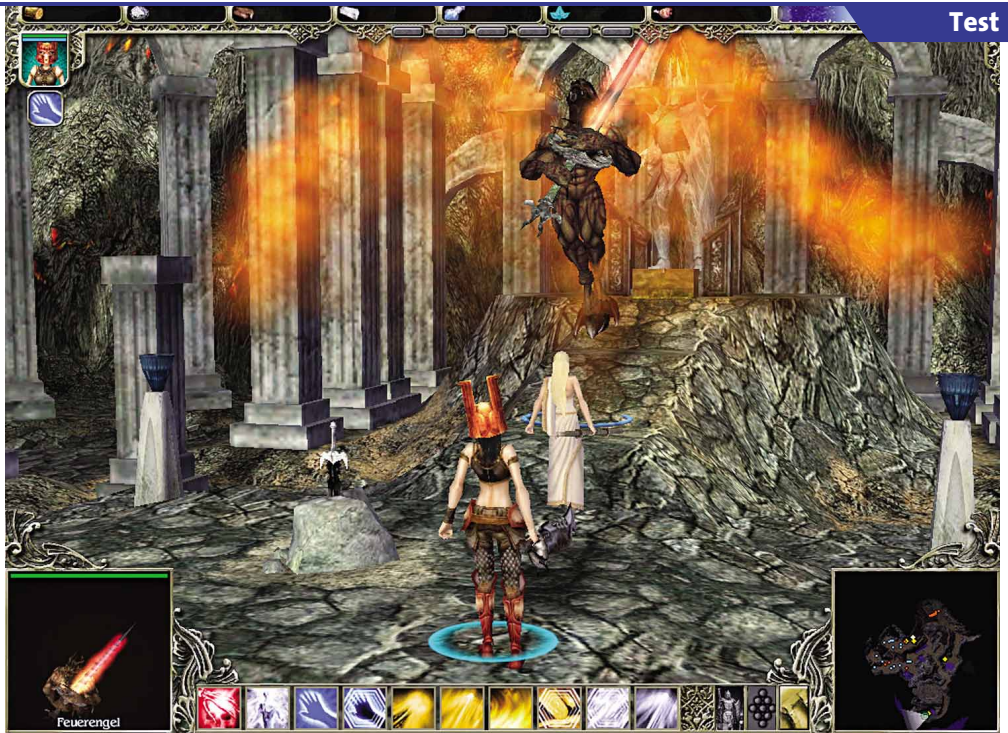
In der Kampagne von **Breath of Winter** gehen Sie mit einem frisch erstellten Helden auf Drachenjagd, Ihr Avatar aus dem Hauptprogramm bleibt in Rente. Insgesamt zwölf Inselreiche bereisen Sie im Verlauf des Abenteuers. Spielerische Überraschungen halten sich dabei in Grenzen: Entwickler Phenomic liefert wieder eine ausgewogene Mischung aus Echtzeitstrategie- und Rollen-



In dieser Nebenmission streiten sich Skelett-, Wolf- und Elementarbeschwörer – und Sie sind mittendrin.



Aryn begegnet Ihnen anfangs nur in Zwischensequenzen.



Der beeindruckende Feuerengel bewacht ein mächtiges Schwert, das Sie für einen Endgegner benötigen. (1024x768)

spiel, jedoch weder neue Gebäude noch frische Einheiten.

Spannend designte Missionen entschädigen für den fehlenden Truppennachschub. Nahezu jeder Haupt- und Nebenauftrag entwickelt sich anders, als Sie es ursprünglich erwarten. So müssen Sie mit einer Handvoll Waldläufer eine stark befestigte Eiselfenbasis erobern. Doch Ihr Auftraggeber entpuppt sich als Verräter – es folgt eine wilde Flucht vor seiner einfallenden Armee. Häufige Skriptsequenzen halten die Leerlaufphasen deutlich geringer als im Hauptprogramm. Auch die Geschichte hat uns mit ihren vielen Wendungen wesentlich besser gefallen.

Comeback der Eisernen

Sammelsüchtige **Spellforce**-Spieler bekommen mit **Breath of**

Winter jede Menge neuen Stoff, um ihre Leidenschaft auszuleben. Phenomic hat auf den Inselwelten acht zusätzliche Zaubersprüche und rund 200 frische Gegenstände verteilt – dazu gehören zahlreiche Unique Items und Ausrüstungssets, die als vollständige Sammlung besondere Fähigkeitenboni verleihen.

Zu den 43 neuen Heldenrunden zählen auch drei Eisernen Krieger, die Oberbösewichte des Hauptprogramms. Gemein, aber motivierend: Um solch einen mechanischen Kämpfer zu beschwören, müssen Sie erst alle dazugehörigen Einzelteile finden. Außerdem dürfen Sie auch sieben nichtmenschliche Helden herbeirufen, die Ihnen erst nach einem harten Kampf folgen – darunter der gemeine Goblin Gitzo und der Dunkel-elfenmagier Shar Arduin.

Harter Heldenstoff

Die gestiegene Story- und Missionsqualität von **Breath of Winter** werden nur **Spellforce**-Veteranen wirklich genießen können. Grund sind vor allem die deutlich härteren Echtzeitschlachten: Statt wie im Hauptprogramm kleckerweise Einheiten gegen Ihre Abwehrtürme zu werfen, greifen Ihre KI-Feinde im Addon oft mit großen Armeen an. Nach wie vor benötigen Sie dazu keinerlei Ressourcen. Nur wer fleißig Soldaten nachproduziert und auch Rückzugsmanöver beherrscht, hat eine Chance.

Auch in den Rollenspielaufträgen müssen Sie deutlich cleverer vorgehen als im Original. So bewacht eine Bande mächtiger Trolle ein wichtiges Portal. Wer die direkte Konfrontation sucht, stirbt binnen Sekunden.

Also warten Sie die Nacht ab und schleichen an den Patrouillen der Monster vorbei. **Spellforce**-Veteranen werden diese häufigen Spannungsmomente lieben, Einsteiger müssen sich

PATRICK HARTMANN

Im Gegensatz zu Heiko prügte ich mich gern mal ohne Story durch den Kooperativmodus. Mit Freunden Monster schnetzeln macht vor allem Spaß, weil das Programm Erfahrungspunkte und Gegenstände gerecht verteilt. Auch die riesige Kampagne ist klasse. Für Leute wie mich, die auf echte Herausforderungen stehen, gibt es in jeder Mission genug zu tun.

Mein einziger Kritikpunkt: Zumindest eine neue Einheit pro Rasse hätte schon drin sein müssen. Denn die Waldfelfen einfach weiß anzumalen und dann als Eiselfen bezeichnen, ist nur ein billiger Trick.

»Als Team ins Abenteuer«



NEUE HILFSMITTEL



Wie in **Diablo 2** finden Sie Set-Gegenstände (blau hinterlegt), die bei einer vollständigen Sammlung Zusatzboni spendieren.



Insgesamt warten acht neue Zaubersprüche auf Sie. Unsere Elementare Essenz (Icon mit zwei Händen) kombiniert Eis-, Feuer- und Erdzauber.



Wenn Sie mächtige Ork-, Goblin- und Elfenhelden besiegen, können Sie Ihre Opfer an Runen binden und so Ihre Heldengruppe verstärken.



Im Kampf gegen die Waldschrate hilft uns ein NPC.

allerdings auf viele Frustrationen gefasst machen.

Taktieren im Team

Im neuen Kooperativmodus von **Breath of Winter** ist Teamwork gefragt. Mit eigens erstellten Avataren säubern Sie zu zweit oder dritt 23 Strategie- und sieben Rollenspielkarten von Mon-

stern. Die 31. Insel ist Heimat einer Stadt, auf der Sie ungestört Ihre Beute verhökern und sich neu ausrüsten. Auch auf einigen Kampfkarten kreuzen Händler Ihre Wege. Schön: **Breath of Winter** verteilt bei jedem Kartenstart Gegner und Schatzkisten neu. Gewonnene Erfahrungspunkte werden übrigens brüderlich geteilt. Und findet ein Abenteurer ein mächtiges Schwert, landet eine exakte Kopie der Waffe auch im Inventar seiner Kollegen. Alle Spieler dürfen jederzeit den Fortschritt ihrer Helden speichern, nicht aber die laufende Partie.

Während die Solokampagne von **Breath of Winter** atmosphärisch aus dem Vollen schöpft, enttäuscht der Kooperativmodus in dieser Hinsicht. Echte Missionen fehlen. Statt einer spannenden Story verknüpft ein langweiliges Menü die Inselwelten.

Kampf gegen Ents

Während Ihrer Drachenjagd begegnen Ihnen gerade mal fünf neue Gegnerrassen. Die hat Phenomic dafür sehr schön designt: Auf verschneiten Bergen ziehen Sie nahkampfstarken Wolfsmenschen das Fell über die Ohren, in Sümpfen verarbeiten Sie eindeutig Ent-inspirierte Waldschrate zu Kleinholz. Die heimlichen Stars von **Breath of Winter** sind jedoch die vier riesigen Endgegner, die Sie teilweise nur mit einer besonderen Strategie besiegen können. Drache Aryn lässt etwa tödlichen Eisregen auf Ihre Heldengruppe niederprasseln, muss aber regelmäßig neue Energie für den mächtigen Zauber sammeln – eine Chance, die Sie blitzschnell nutzen müssen.

Abenteuer mit Komfort

Breath of Winter installiert sämtliche Verbesserungen des Patches 1.11. Deutlich mehr Seelenstein-Teleporter reduzieren die ehemals ewig langen Wegstrecken auf ein vertretbares Maß. Der Sortierknopf bringt blitzschnell Ordnung ins Inventar. Und dank der Surroundsound-Unterstützung klingen der großartige neue Soundtrack und die sauber vertonte Sprachausgabe gleich noch mal so schön. **HK**

► ORIGINALTEST IN GAMESTAR 01/04

HEIKO KLINGE

Weder neue Einheiten, noch frische Gebäude – und das soll ein gutes Adon sein? Und wie! Denn die ebenso spannende wie umfangreiche Kampagne entschädigt mich voll und ganz für den fehlenden Truppennachschub. Als alter Spellforce-Haudegen erlebe ich Glücksmomente im Minutentakt: Eine packende Story, ständiger Wechsel der Missionsziele, spektakuläre Massenschlachten, dramatische Endgegnerkämpfe.

Nur für Profis genießbar

Schade, dass der knüppelharte Schwierigkeitsgrad nur Profistrategen den Genuss der Kampagne erlaubt. Auch vom Kooperativmodus hatte ich mir mehr versprochen. Mit 40 Stunden Kampagnen-Spielzeit bekomme ich trotzdem mehr als genug Gegenwert für mein Geld. Wer Spellforce gern und vor allem ausgiebig gespielt hat, wird auch das Addon lieben.

»Ich mag Eis mit Stil«



Enttäuschend: Bei Basisbau und Einheitenproduktion gibt's keine Neuerungen.

SPELLFORCE: BREATH OF WINTER STRATEGIE-ADDON

PUBLISHER: Jowood, (0043) (3614) 5002
SPRACHE: Deutsch
AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 CD, 23 Seiten
MULTIPLAYER: 1 Spieler pro Original

RELEASE (D): 23.6.2004
CA. PREIS: 30 Euro
USK: ab 12 Jahre

☒ Internet (8 Spieler)
 ☒ Netzwerk (8 Spieler)
 ☐ Modem
 ☐ an 1 PC

MULTIPLAYER-MODI: Deathmatch, Kooperativ

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	1500+ AMD	1900+ AMD	2700+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700 Pro	256 MB RAM	512 MB RAM	1024 MB RAM
GeForce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	2,8 GB Festpl.	2,8 GB Festpl.	2,8 GB Festpl.
GeForce 4 Ti	GF FX 5800/5900			

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

EINGEWÖHNUNG: 10 Minuten
 SOLO-SPASS: 40 Stunden
 MULTIPLAYER-SPASS: 20 Stunden

EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER				PROFI		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ALTERNATIVEN: WC 3: Frozen Throne (94%, GS 08/03) Unübertroffen in Balance und Kampagnen. RoN: Thrones & Patriots (89%, GS 07/04) Um Kampagnen erweiterte Profi-Strategie.									

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- exzellente Kampagne
- durchdachter Kooperativmodus
- viele neue Gegenstände
- spannende Story
- verbesserte Bedienung
- keine neuen Einheiten und Gebäude
- fehlende Kooperativ-Missionen
- nur für Spellforce-Experten

GRAFIK: Sehr gut
SOUND: Sehr gut
BEDIENUNG: Gut
MULTIPLAYER: Gut
PREIS/LEISTUNG: Sehr gut

FAZIT: SPANNENDES, KNÜPPELHARTES MAMMUT-ADDON.



► CD/DVD:
Video-Special



► TIPPS-TEIL:
Komplettlösung



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-Galerie
QUICKLINK F57

Gemeinsam mit Freunden kämpfen Sie gegen Monsterhorden. Echte Missionen fehlen.



Auf einer speziellen Marktplatz-Karte verkaufen Sie Ihre Beute und rüsten sich neu aus.

BLITZKRIEG ADDON SPARTAN



Der gepanzerte Zug kämpft fleißig mit.

Das inoffizielle **Blitzkrieg**-Addon **Total Challenge 3** bietet über 60 neue Einheiten, darunter bewaffnete Züge. Die 24 knüppelharten Solomissionen liefern altbackene Taktik-Kost. Zum Beispiel wehren Sie Bomber ab. **Blitzkrieg**-Fans können zugreifen, alle anderen spielen **Panzers**. GR

► ORIGINALTEST IN GAMESTAR 04/03

BLITZKRIEG: TOTAL CHALLENGE 3

GENRE:	Echtzeit-Taktik-Addon
PUBLISHER:	NBG, www.nbg-online.de
CA. PREIS:	20 Euro
ANSPRUCH:	Profis
SPIELER:	1
SPRACHE:	Deutsch
MINIMUM:	450 MHz, 64 MB, 3D-Karte

52



Auf der Kampagnenkarte zetteln wir Kriege an.

Rundenweise führen Sie im komplexen Strategiespiel **Spartan** den antiken Stadtstaat Sparta. Auf einer detailarmen Karte bewegen Sie Armeen, erforschen Technologien und betreiben Diplomatie. Bei den öden Schlachten schaltet **Spartan** in eine pixelige Nahansicht. Höchstens ein Fall für interessierte Historiker. GR

SPARTAN

GENRE:	Strategiespiel
PUBLISHER:	THQ, (0190) 505 511
CA. PREIS:	40 Euro
ANSPRUCH:	Fortgeschrittene, Profis
SPIELER:	1
SPRACHE:	Deutsch
MINIMUM:	400 MHz, 64 MB

47

DÖNERMAFIA



Mit Schlägern übernehmen Sie die Frittenbude.

Als Dönerbuden-Besitzer entwerfen Sie in **Dönermafia** Rezepte, schicken Schläger zur Konkurrenz, investieren Gewinne in den Schwarzmarkt und hören sich Sprüche des Einslive-Comedyduos Onkel Fish an. Zusätzlich gibt's Minispiele im Stil von **Sokoban** und **Frogger**. Keine Katastrophe, aber auf Dauer zu anspruchslos. HK

DÖNERMAFIA

GENRE:	Wirtschaftssimulation
PUBLISHER:	Rondomedia, (0700) 766 363 62
CA. PREIS:	ca. 15 Euro
ANSPRUCH:	Einsteiger
SPIELER:	1
SPRACHE:	Deutsch
MINIMUM:	CPU mit 500 MHz, 64 MB

34

MÄUSEBRATEN



Die Bewegungspunkte der Maus würfeln Sie aus.

Rundenweise bewegen Sie im Denkspiel **Mäusebraten** einen hässlichen Nager über 2D-Spielfelder und weichen KI-Katzen aus. Eingesammelte Süßigkeiten bringen Punkte, mit denen Sie Spezialwaffen kaufen – etwa Klebstoff, der die Miezen eine Runde lang festhält. Doch bereits nach wenigen Minuten ödet das Spiel an. Finger weg! GR

MÄUSEBRATEN

GENRE:	Denkspiel
PUBLISHER:	Asylum, Asylum-Games.de
CA. PREIS:	11 Euro
ANSPRUCH:	Einsteiger
SPIELER:	1
SPRACHE:	Deutsch
MINIMUM:	300 MHz, 64 MB

8



► CD/DVD:
Kuriositäten-
kabinett