



Sieht komplizierter und spaßiger aus, als es in Wirklichkeit ist: **Clever!**



Nur wenn die **Siedlung** floriert (großes Bild) können wir es mit mächtigen **Ogern** aufnehmen (kleines Bild).

Gar nicht clever: das gute Crazy Machines 2 so schlecht zu kopieren.

Clever!

Der Komiker Wigald Boning prangt auf der Schachtel, darüber steht **Clever! Das Spiel, das Wissen schafft**. Im Programm selbst taucht Boning zwar nicht auf, mit der TV-Serie hat die Knebeli aber ohnehin so wenig gemein wie mit ihrem offensichtlichen Vorbild. Ähnlich wie in **Crazy Machines** müssen Sie mithilfe von Fließbändern, Dampfmaschinen und allerhand anderen Gerätschaften irrwitzige Kettenreaktionen erzeugen, um etwa einen Luftballon platzen zu lassen, Spielzeug aufzuräumen oder ein Aquarium mit Wasser zu füllen. Das Problem: Die Physik-Engine, eigentlich das Kernelement eines solchen Spiels, ist ein schlechter Witz. Baseball-Bälle hüpfen und rollen in Zeitlupe (ohne sich dabei zu drehen), und Papierflieger prallen ebenso unnatürlich von Oberflächen ab wie 16 Tonnen schwere Metallblöcke. 100 Missionen gilt es zu

absolvieren; viele davon meistern selbst Einsteiger binnen Sekunden. Unfreiwillig knifflig wird's nur, wenn Ihnen mal wieder die Physik einen Strich durch die Rechnung macht und Kugeln an Kanten kleben bleiben, statt hinunter zu kullern. Anders als im Vorbild suchen Sie einen Editor ebenso vergeblich wie herunterladbare Levels. Für Letztere existiert zwar ein Menü, dort herrscht bislang allerdings gähnende Leere. Auch technisch kann die schmucklose 2D-Grafik nebst rudimentären Effekten nicht mit dem Detailgrad eines **Crazy Machines 2** mithalten. Selbst die Maussteuerung ist fummeliger als im bereits wenig intuitiven Konkurrenten – auch eine Kunst. **DM**

CLEVER!

GENRE	Denkspiel	USK	ohne Altersbeschr.
HERSTELLER	Independent Arts / Seven One Intermedia		
CA. PREIS	20 Euro		
ANSPRUCH	Einsteiger		
MINIMUM	1,2 GHz, 128 MB RAM		
PREIS/LEISTUNG	Ausreichend		

Physik: 6

Daniel Matschijewsky: Die Physiksimulation ist der Hauptgrund, warum ich Crazy Machines spiele. Ich tüftelte, feile, bis meine Apparatur steht und ich die Aufgabe mit breitem Grinsen meistere. In **Clever!** hingegen purzeln die Objekte wenig nachvollziehbar durch die Gegend, und statt Können entscheidet meist das Glück. Deshalb: Finger weg von dieser Mogelpackung! Greifen Sie lieber zum deutlich besseren **Crazy Machines 2**, das ganz nebenbei auch nur die Hälfte kostet.



danielm@gamestar.de

Aufbaustrategie trifft Action-Rollenspiel: Ein heißer Flirt, aber keine Liebe.

Hinterland

Wer in **Hinterland** Monster verprügelt, findet nicht nur die üblichen Schätze, sondern auch Pflugscharren oder Kochbücher. Wertloser Plunder? Von wegen! Die Pflugscharren erhöhen den Getreideertrag der Bauern, und das Kochbuch spült mehr Geld in die Kasse Ihres Wirtshauses. Denn in **Hinterland**, das Sie nur über Steam kaufen können, müssen Sie eben nicht nur eine zufällig generierte Fantasy-Welt von allerlei Monstergezücht befreien, sondern gleichzeitig auch eine profitable Siedlung errichten. Die Entwickler von Tilted Mill (**Caesar 4**, **Sim City Societies**) haben dabei Aufbau-Strategie- und Rollenspiel-Elemente clever miteinander verzahnt. So verlangt jeder Bewohner nach Gold, Nahrung und einem bestimmten Ehre-Wert Ihres Helden. Essen und Bares generieren Sie durch einen ausgewogenen Mix aus Bauernhöfen, Wirts-

häusern, Jagdhütten und Tempeln. Ehre gibt's dagegen vor allem fürs Monsterverklappen. Sie dürfen bis zu drei Dorfbewohner mit auf den Kriegspfad nehmen. Je nach Beruf verfügen die Kollegen über andere Kampffähigkeiten. Jäger sind etwa besonders geschickt mit dem Bogen. Erst wenn Sie alle auf der Karte verteilten Monster-Siedlungen zerstört haben, gewinnen Sie die Partie. Das alles klingt in der Theorie ebenso innovativ wie unterhaltsam, allerdings fehlt es **Hinterland** an Feintuning und Langzeitmotivation. Die Steuerung ist kompliziert, die Grafik nur zweckmäßig, und schon nach drei (kurzen) Partien haben Sie alle Monster, Gegenstände und Gebäude gesehen. **HK**

HINTERLAND

GENRE	Aufbauspiel	USK	ab 12 Jahren
HERSTELLER	Tilted Mill		
CA. PREIS	20 Euro (via Steam)		
ANSPRUCH	Einsteiger		
MINIMUM	2,0 GHz, 512 MB RAM		
PREIS/LEISTUNG	Ausreichend		

Schade um die Idee

Heiko Klinge: Dummerweise merkt man **Hinterland** an, dass es für die Jungs von Tilted Mill nur ein kleines Nebenprojekt ist. Schade! Denn die Grundidee ist fantastisch, und die Verknüpfung von Rollenspiel und Aufbaustrategie funktioniert. Mit einer hübscheren Grafik, einer besser durchdachten Steuerung und vor allem einer Kampagne hätte **Hinterland** das Zeug zum Überraschungshit gehabt. So reicht es nur zu einem Geheimtipp für experimentierfreudige Strategen.



heiko@gamestar.de

DVD
- Test-Check

gamestar.de
- Screenshots & Infos
► Quicklink: 5627

DVD
- Test-Check

gamestar.de
- Screenshots & Infos
► Quicklink: 5626