



Mit dem **Traktorstrahl** können Sie für Ihre Schafe lästige Zäune aus dem Weg räumen.

Schafe zu hüten mag locker sein. Schafe zu entführen ist ungleich aufregender.

Flock



Test-Check



Screenshots & Infos
► Quicklink: 6098

Wir kennen das ja aus unzähligen Filmen: Außerirdische kommen in 98 Prozent aller Fälle auf die Erde, um Mensch und Tier zu entführen und Experimente an den Gemopsten vorzunehmen. In der putzigen Mischung aus Geschicklichkeit- und Denkspiel **Flock** (gibt's nur als Download über Steam) sollen Sie als Außerirdischer lediglich Viecher entführen. Grund: unbekannt. In insgesamt 50 Levels gilt es stets, eine vorgegebene Anzahl Schafe, Hühner, Kühe oder Schweine zum Mutterschiff zu treiben.

Doch auf dem Weg warten Gefahren und Hindernisse, die entweder vermieden oder entfernt werden müssen. Mal lauern im Gebüsch gefräßige Wölfe, mal blockieren Zäune die Route, mal geht es nur über ein Katapult weiter. Wölfe aber haben Angst vorm Licht Ihrer Untertasse. Schafe laufen ein, wenn man Sie durchs Wasser schickt, und

passen dann unter Zäunen hindurch. Oder Sie lassen die Barrikaden von aufgeschreckten Kühen einreißen. Klingt simpel, doch die Viecher sind störrisch und wollen geschickt gelotst werden. Zudem nervt die Steuerung des Miniraumschiffs zuweilen: Wer nicht aufpasst, manövriert eine ganze Herde mit nur einem Mausschwung in den Abgrund.

Mit erfolgreich gemeisterten Levels gibt es ab und zu neue Fähigkeiten für Ihre Untertasse. So kann sie etwa kurz sehr flott fliegen oder mit einem Traktorstrahl Felsen hochheben. Zudem spendiert Ihnen das Spiel nach und nach neue Bausteine für den einfachen Editor, mit dem Sie selber Levels bauen dürfen. **PET**

FLOCK

GENRE Denkspiel **USK** ohne Altersbeschr.
HERSTELLER Proper Games / Capcom
CA. PREIS 14 Euro
ANSPRUCH Einsteiger, Fortgeschrittene
MINIMUM 3,0 GHz, 512 MB RAM, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG **Befriedigend**



Herdentrieb

Petra Schmitz: Flock ist ein niedliches Programm für zwischendurch, nichts, was man stundenlang am Stück spielen wird. Doch neue Herausforderungen kombiniert mit einer angenehmen Lernkurve treiben zum Weitermachen an. Lediglich die Steuerung des Raumschiffs ist arg schwammig und verlangt einiges an Fingerspitzengefühl. Was ich geflucht habe, weil ich alle naselang Viecher ungewollt über tödliche Klippen geschickt habe, geht wirklich auf keine Kuhhaut!



petra@gamestar.de



In der Kampagne stürmt unsere Elfen-Armee eine **Klosterfestung** der Menschen.

Die Erweiterung zu Fantasy Wars fordert Taktik-Profis. Aber nicht lange.

Elven Legacy

Es gehört zum Geschäft, dass Designer mit Werbephrasen prahlen. Im Strategiegenre zählt dazu die »nicht-lineare Kampagne«, deren Verlauf die Spieler selbst bestimmen sollen. Das verspricht der Entwickler 1C Ino-Co auch für **Elven Legacy**, das allein lauffähige Addon zum Runden-Taktikspiel **Fantasy Wars**. Kurzer Realitätsabgleich: Sie wählen genau dreimal aus je zwei minimal unterschiedlichen Alternativmissionen, was die nett-klischeehafte Handlung nicht beeinflusst. Und erst ganz am Ende entscheiden Sie sich zwischen zwei Story-Abschlüssen. Somit verläuft der Feldzug weitgehend schnurgerade. Außerdem befehlen Sie nur die Armee der Elfen, und auch nur zehn Missionen lang.

Fantasy Wars bot noch 28 Einsätze für drei Fraktionen. Immerhin bringt **Elven Legacy** weitere sieben Einzel- und fünf Bonusmissionen, Letztere schalten Sie

durch gute Kampagnenleistungen frei. Das ist jedoch nicht so einfach: Selbst auf dem niedrigsten der drei Schwierigkeitsgrade kann ein einziger Fehler ins Verderben führen, ab dem mittleren drückt zudem ein knappes Zeitlimit. Dafür erbt **Elven Legacy** – neben der charmanten 3D-Grafik – auch den taktischen Tiefgang und die exzellente Einheitenbalance des Vorgängers. Ohne das richtige Zusammenspiel von Aufklärern, Schützen und Nahkämpfern sehen Sie gegen die feindliche Übermacht kein Licht. Und im Verlauf des Feldzugs züchten Sie sich eine erfahrene Kernarmee samt Helden heran. Das motiviert Profis, Einsteiger sollten trotz Werbephrasen Abstand halten. **GR**

ELVEN LEGACY

GENRE Runden-Taktik **USK** ab 12 Jahren
HERSTELLER 1C Ino-Co / Paradox
CA. PREIS 25 Euro
ANSPRUCH Profis
MINIMUM 2,0 GHz, 512 MB RAM, Geforce 4
PREIS/LEISTUNG **Gut**



Elfen-Leckerli

Michael Graf: Fantasy Wars war und ist ein Kleinod, das ich Taktikprofis nochmals ans Herz legen möchte, zumal's nur noch 10 Euro kostet. Elven Legacy sollten Sie erst dann kaufen, wenn Sie den Vorgänger schon kennen und lieben. Denn es schlägt zwar mit 15 Euro mehr zu Buche, bietet aber weniger. Gefesselt hat mich das Elfenerbe trotzdem; es ist einfach herrlich befriedigend, die knackschweren Missionen zu meistern. Selbst wenn's nicht besonders viele davon gibt.



micha@gamestar.de