



Gunnar Lott
gunnar@gamestar.de

VERSCHENKTE CHANCEN

SO SCHÖN HÄTTEN SIE SEIN KÖNNEN... ...die beiden großen Strategiespiele, die diesen Monat um Ihre Gunst (und damit Ihr Geld) kämpfen. Das eine mit **Star Wars**-Lizenz, das andere mit **Herr der Ringe**-Vorlage, beide von großen Publishern mit genügend Kleingeld und erfahrenen Entwickler-Teams. Beides gute Spiele, ohne Frage, aber... Wie unsere Tests erweisen, sind beide weit davon entfernt,

neue Maßstäbe zu setzen. Und beide sind weit davon entfernt, wirkliche Highlights des Genres zu sein. Ausgesprochen schade. Mit ein bisschen mehr Willen zur Perfektion, mit ein wenig mehr Mut zur Innovation hätte Großes entstehen können. Vor allem **Schlacht um Mitteleerde 2**, knapp das bessere der beiden Spiele, enttäuscht unsere hohen Erwartungen, da es trotz brillanter Grafik hinter seinen eigenen Vorgänger zurück fällt.

TYCOON NOCHWAS. Schon wieder drei Spiele in dieser Ausgabe mit »Tycoon« im Namen, davon nur eines gelungen: **Tycoon City New York**. Es scheint der Glaube zu herrschen, dass dieses magische Wort Strategiespieler in aller Welt automatisch dazu verleitet, Schrott zur Kasse zu schleppen. Liebe Leute, lasst das. So doof sind wir nicht.

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: ▼

INHALT

TESTS

Schlacht um Mitteleerde 2	90
Star Wars: Empire at War	96
Sauron gegen Star Wars	100
Tycoon City New York	102
Die Sims 2: Open for Business	104
Mall Tycoon 3	105
Tube Twist	105
Kreuzzüge	105
Fish Tycoon	105
Gettysburgh • Divided Nations	106

GAMESTAR-STRATEGIE-CHARTS 04/2006

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%)	92	7	10	10	10	10	10	10	10	8	10	8	08/03: Addon
2	Civilization 4	Strategiespiel	Take 2	Firaxis	12/05	90	7	9	8	9	9	10	10	8	10	10		
3	Age of Empires 3	Echtzeit-Strategie	Microsoft	Ensemble	12/05	89	10	10	10	8	8	10	8	8	10	7		
4	C&C Generäle	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	EA Pacific	10/03 (89%)	89	7	9	10	10	10	10	9	7	9	8	11/03: Addon	
5	Rome – Total War	Strategiespiel	Activision	Creative Assembly	11/04	89	8	10	8	9	7	10	9	8	10	10	11/05: Addon	
6	Siedler 5	Aufbauspiel	Ubisoft	Blue Byte	01/05 (89)	88	9	7	9	10	8	10	9	9	9	8		
7	Die Sims 2	Aufbauspiel	Electronic Arts	Maxis	10/04 (89%)	88	6	10	8	8	8	10	9	9	10	10		
8	Fritz 9	Schachspiel	Chessbase	Chessbase	01/06	86	9	4	10	8	7	10	10	10	8	10		
9	Stronghold 2	Aufbauspiel	Take 2 Games	Firefly	06/05	86	8	9	7	9	8	10	9	6	10	10	Version 1.1	
10	The Movies	Aufbauspiel	Activision	Lionhead	01/06	85	8	10	8	10	6	9	9	8	8	9		
11	Rise of Nations	Echtzeit-Strategie	Microsoft	Big Huge Games	08/02 (89%)	85	5	7	9	7	10	9	8	10	10	10	07/04: Addon	
12	Panzers Phase 2	Echtzeit-Strategie	CDV	Stormregion	09/05	85	9	9	8	8	9	9	10	7	10	6		
13	Dawn of War	Echtzeit-Strategie	THQ	Relic	11/04 (83)	85	8	9	8	9	10	8	9	6	9	9	10/05: Addon	
14	Star Wolves	Weltraum-Taktik	Pointsoft	Xbow Software	05/05	85	8	7	8	8	8	10	10	6	10	10		
15	Spellforce	Echtzeit-Strategie	Jowood	Phenomic	01/04 (86%)	83	7	7	6	9	9	10	9	6	10	10		
16	Soldiers	Echtzeit-Taktik	Codemasters	Best Way	08/04 (84%)	83	7	7	8	9	9	8	10	9	8	8		
17	Rollercoaster Tycoon 3	Aufbauspiel	Atari	Frontier	08/05	83	10	9	8	9	7	9	7	8	9	7	08/05: Addon	
18	Schlacht um Mitteleerde 2	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	EA Pacific	NEU	82	10	10	5	10	9	8	6	7	10	7		
19	Port Royale 2	Strategiespiel	Take 2	Ascaron	06/04 (86%)	82	5	7	10	9	10	8	6	8	10	9		
20	Star Wars: Empire at War	Echtzeit-Strategie	Activision	Petroglyph	NEU	81	7	10	7	8	9	9	5	9	10	7		
21	Armies of Exigo	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	Black Hole	02/05 (81)	81	8	8	4	10	8	10	10	4	10	9		
22	Act of War	Echtzeit-Strategie	Atari	Eugen Systems	05/05	81	10	10	6	9	8	7	8	7	9	7		
23	Freedom Force 2	Echtzeit-Taktik	Dtp	Irrational	07/05	81	7	9	7	10	9	8	7	6	10	8		
24	Tycoon City New York	Aufbauspiel	Atari	Deep Red	NEU	80	8	9	8	9	5	7	9	8	9	8		
25	Heroes of M&M 4	Strategiespiel	Ubisoft	3DO	06/02 (86%)	80	4	6	10	8	10	10	9	7	9	7		

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

Mittelmaß in Mittelerde

SCHLACHT UM MITTELERDE 2



Tolkiens weltberühmter Ringkrieg wird weiter geführt – und zwar bombastischer als je zuvor. Nur: Wo ist die spannende Story der berühmten Buchvorlage hin?

Endlich, das erste Spiel, das die 100-Punkte-Wertungsmarke erreicht!« Denkt man zumindest als Tester, wenn man sich in die ersten Gefechte von **Schlacht um Mittel Erde 2** stürzt und die opulente Optik bestaunt: Mächtig stapft der Balrog über das Schlachtfeld. Wo er auftritt, zittert der Boden, von seinem Flammenschwert steigt Rauch in dichten Schwaden auf. Um ihn herum drängen sich zahllose Orks, in die Schlacht getrieben von den wummern den Kriegstrommeln der riesigen Trolle. Auf der Gegenseite: Menschen, Zwerge, Elben. Die Spitzohren jagen verzweifelt Pfeilsalve auf Pfeilsalve

in die Orkmassen, brennende Geschosse setzen Bäume und Büsche in Brand. Ents, die knorrigen Baumwesen, stehen in der zweite Reihe

und wuchten Felsbrocken zwischen die Orks – wo einer einschlägt, werden ganze

Trupps hochgeschleudert. Gerade scheint der Vormarsch der Armeen Saurons ins Stocken zu geraten, da bricht an der linken Flanke der Boden auf: Heraus zischt ein riesiger Wurm, der mit seinem Feuerodem ein ganzes Zwergenregiment erledigt. Energiezauber blitzen durch die Luft, getroffene Olifanten brechen brüllend zusammen. Sie sehen schon: Was das Team von EA Los Angeles auf den Bildschirm zaubert, ist einfach unglaublich. Dutzende Einheiten tummeln sich gleichzeitig auf dem Schlachtfeld, alle sind bis ins kleinste Detail fantastisch animiert. Man merkt deutlich, dass viele der Grafiker in der Filmbranche (unter anderem bei George Lucas' Special-Effects-Firma ILM) gearbeitet haben. Nur eins haben die Macher bei aller Opulenz vergessen: ein spannendes Spiel!

Sechs mit Elben

Der interessanteste und spielereichste anspruchsvollste Teil von **Schlacht um Mittel Erde 2** sind die Einzelgefechte im Skirmish-



Seeschlachten (hier mit Elbenschiffen) gibt es nur sehr selten.

Modus. Sechs sehr unterschiedliche Völker stehen zur Wahl. Ganz neu: Goblins (können Mauern überklettern), Zwerge (kräftige Kämpfer, effektiv gegen Gebäude) und Elben (gut mit Pfeil und Bogen). Saurons dunkle Streitkräfte und Sarumans Armee der weißen Hand gab's schon im Vorgänger; die Menschen von Gondor und Rohan wurden zu einer Rasse zusammengelegt. Ganz am Anfang einer Partie verfügen Sie

über nur eine Festung und zwei Arbeiter, die anders als in Teil 1 überall auf der Karte bauen können. Na, endlich! Es gibt nach wie vor nur einen Rohstoff, der bei den Völkern auf unterschiedliche Art gewonnen wird. Zwerge werkeln in Minen, Menschen auf Bauernhöfen, Orks in Schlachthäusern (Animations-Tipp: Beobachten Sie mal, wie der fiese Metzger das Schlachtvieh händereibend und kichernd in seine Hütte lockt).

FACTS

- > 2 Solokampagnen
- > 6 Völker
- > 16 Missionen
- > 38 Helden
- > 38 Regionen auf Strategiekarte



Dank dem frühlingshaften Wald-Zauber verschaffen wir uns in der Eisöde Kampf-Boni.



Unser herbei beschworener **Balrog** attackiert die Gegner, während der Rest der Armee die **Elbenfestung** zerstört. Hilfe von oben kommt durch den herbeizitierten **Geflügelten Unhold**.

Spielerisch unterscheiden sich die Methoden aber nicht. Die Rohstoffe gehen niemals aus, Produktionsstätten werden im Laufe des Spiels automatisch immer effektiver. Einheiten entstehen meist als mehrköpfi-

ger Trupp in Kasernen. Diese Ausbildungscamps lassen sich gegen Bares aus der Rohstoffkasse aufwerten. Dadurch verkürzt sich die Ausbildungszeit, und Upgrades werden freigeschaltet. Jedes Volk verfügt über

etliche dieser Verbesserungen, was zu zahllosen Varianten führt. Defensivere Spieler verstärken Rüstungen, engagieren Bannerträger und halten sich Gegner mit Feuerkatapulten vom Leib. Aggressivere Naturen

rüsten stattdessen die Nahkampfaffen auf und attackieren mit vergifteten Schwertern. Allerdings sind diese Updates nicht wie in **Dawn of War** global verfügbar. Stattdessen müssen Sie jeden Trupp umständlich



Schön inszenierte Zwischensequenzen verbinden die langweiligen Missionen.

DAS IST NEU UND WICHTIG

	PRO	KONTRA
frei positionierbare Gebäude	endlich bauen wo man will, mehr Abwechslung in Gefechten, Burgenbau möglich	keine Nachteile
2 Solokampagnen	eigene Story für gute und böse Seite, viele Zwischensequenzen	beide Geschichten sind öde, geben die Faszination von Tolkiens Werk nicht wieder
3 neue Völker	Elben, Goblins und Zwerge spielen sich alle sehr unterschiedlich, verschiedenste Spezialzauber und Helden	keine Nachteile
Heldenbaukasten	selbst zusammenstellbares Zauberarsenal, Aussehen des eigenen Heroen frei wählbar	unterscheidet sich kaum von den mitgelieferten Helden
Schlacht um Mittelerde-Modus	eroberte Provinzen verschaffen Boni, »Ich erober die ganze Welt von Mittelerde«-Flair	kaum Abwechslung, spielt sich fast immer gleich, schmucklose Karte, nur 38 Territorien

per Hand hochrüsten. Im übersichtlichen Konkurrenz-Spiel klappt das sehr gut. Doch in den riesigen Kämpfermassen der Schlachten um Mittelerde über sieht man des Öfteren die eine oder andere Einheit und wundert sich dann, warum der Krieg verloren geht.

Der separat aufrufbare Taktikmodus wird von uns zur »dümmsten Designentscheidung des Jahres« gekürt. An sich wäre die Idee gut: Sie wählen für jede Einheit Patrouillenwege und Angriffsziele aus. Ih-

re Armee führt die Befehle erst dann gemeinsam aus, wenn Sie die Anweisungen mit »Ausführen« bestätigen. Doch blöderweise tickt die Zeit während der Planungsphase weiter, der Gegner greift munter an. Zum Glück können Sie diese Neuerung auch einfach ignorieren.

Power durch Zauber

Doch mit Armeen allein gewinnen Sie keine Schlacht. Sehr wichtig sind die Powerpunkte, die es für gewonnene Kämpfe gibt. Die Punkte können Sie je-

derzeit gegen extrem mächtige Spezialfähigkeiten eintauschen. So zaubern Sie als Elbenherrscher einen kompletten Wald herbei, der Ihren Truppen deftige Angriffsboni gewährt. Nicht nur spielerisch, sondern auch optisch sehr eindrucksvoll ist die Flutwelle, die komplette Gegnerhorden von der Karte spült. Und wenn der Watcher (bis Redaktionsschluss konnten wir den deutschen Namen leider nicht in Erfahrung bringen) mit seinen wild um sich schlagenden Tentakeln bildschirm-

füllend aus dem Boden hervorbricht, klappt selbst den nörgeligsten Redakteuren die Kinnlade herunter. Gezielt eingesetzt machen diese Zauber den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage aus. Allerdings brauchen die Fähigkeiten immer ein paar Minuten, bis sie wieder aufgeladen sind.

Wälle ohne Wert

Als große spielerische Neuerung wurden vom Hersteller die ausbaubaren Festungen angepriesen. Doch obwohl Sie Mauern unkompliziert hochziehen können, haben Sie für gewöhnlich weder Zeit noch Rohstoffe genug, um effektive Verteidigungslinien zu errichten. Der Gegner wird Sie noch während der Bauphase mit seinen Truppen, die er statt eigener Mauern gebaut hat, gnadenlos überrennen. Lediglich wer im Mehrspielermodus per Chat eine Nichtangriffszeit vereinbart (eine eigene Funktion dafür wie in **Siedler 5** fehlt), kann den einen oder anderen Wall errichten. Doch mit ein paar Katapulten (oder Steine werfenden Trollen) reißen Sie locker jedes Bollwerk ein. Deutlich wirkungsvoller ist die Sonderwaffe, über die jede Festung verfügt. Die kostet zwar Ressourcen bei der Erforschung, dafür erhalten Sie dramatisch effektive Einheiten: etwa die Feuerschleuder von Mordor, den Drachen der Goblins oder die Elben-Adler.

Helfende Helden

Ebenfalls entscheidend für den Ausgang einer Schlacht sind die Helden, die Sie in Ihrer Festung gegen Rohstoffe rekrutieren. Die Heroen (es gibt 38) verfügen allesamt über sehr nützliche Spezialfähigkeiten. Der Goblinkönig zaubert feuerspeiende Drachlinge herbei, Gandalf vernichtet komplette Trupps mit seinem Zauberstab, und Elrond heilt benachbarte Einheiten. Sehr praktisch: Einige dieser Sprüche können Sie auch automatisch aktivieren lassen. Dadurch müssen Sie nicht permanent jeden Helden im Auge behalten. Das ist auch kaum möglich, denn die Schlachten um Mittelerde werden sehr schnell

DIE SCHÖNSTEN POWER-ZAUBER



Helfende Hobbits: Kaum zu glauben, aber wahr: Die pelzfüßigen Kämpfer um Sam und Frodo sind ziemlich stark.



Balrog: Dieser Bursche unterstützt die dunklen Streitkräfte von Mordor. Ist besonders effektiv gegen Mauern und Gebäude.



Erdbeben: Wenn die Erde auf Kommando mächtig wackelt, kann sich auch die dunkle Festung nicht mehr länger halten.



Wurm: Frank Herberts Dune lässt schön grüßen. Der Wurm bricht aus der Erde heraus und kann mächtige Feuer speien.



Flutwelle: Wie Arwen im ersten Film zaubern Sie eine riesige Flutwelle herbei, auf deren Kronen weiße Pferde tanzen.



Watcher: Dieses Biest schlägt mit einem Hieb seiner wild zuckenden Tentakel ganze Feindformationen platt.





Für genug Powerpunkte gibt es den mächtigen Balrog.



Der Pfeil aus der Burg von Mordor hat den für die Elben kämpfenden Adler mitten im Flug tödlich getroffen.



Die Strategiekarte: ① Über das Ringmenü werden Gebäude errichtet, die zu Powerpunkten verhelfen. ② Die Armeen ziehen rundenweise je eine Provinz weit. Die Hauptstädte der gegnerischen Parteien: ③ Elben ④ Goblins ⑤ Zwerge ⑥ Mordor.

COLLECTOR'S EDITION



Die Collector's Edition (ca. 65 Euro) enthält eine DVD mit Interviews, Spielszenen und Artworks sowie eine gedruckte Karte. Eine Handvoll Mehrspielerkarten und ein Drache als Sondereinheit runden das Pack ab. Wenn das mal keinen Ärger mit Spielern in Onlinegefechten gibt, die »nur« die normale Version besitzen...

MARKUS SCHWERDTTEL markus@gamestar.de

Diese Details, diese Grafik, dieser Sound! Die handwerkliche Perfektion, die in den detailverliebten Animationen und der wuchtigen Musik steckt, deklassiert die komplette Konkurrenz. Aber ach, hätte Electronic Arts doch die gleiche Sorgfalt in Missionsdesign, Strategiemodus und KI investiert! Wenn ich schon Helden der B-Klasse befehle, will ich wenigstens anständige Aufgaben haben. Gleiches gilt für den Strategiemodus: gut gemeint, aber weniger als halbgar umgesetzt. Das reicht für einmal rauschhaftes Durchspielen, aber dann folgt der Präsentationsblender-Kater.



»Bombastisch sieht«

sehr groß. Binnen zehn Minuten haben Sie mehr Kämpfer auf dem Monitor, als Ihre Augen unterscheiden können. Dummerweise kann man nicht weit genug herauszoomen.

Um die Ordnung im Heer herzustellen, bietet Schlacht um Mittelerde 2 Formationsbefehle. Doch die entpuppen sich als komplett sinnlos. Sind keine Gegner in der Nähe, stellen sich die Truppen zwar brav nach Nah- und Fernkämpfern sortiert auf. Doch sobald die Kämpfe toben, verwuseln sich die Polygonrecken rettungslos ineinander. Zum Glück gewinnen Sie selbst auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad die meisten Gefechte mit etwas Heldeneinsatz dennoch. Wer mag, kann auch einen eigenen Charakter basteln. Allerdings unterscheidet der sich optisch und spielerisch kaum von den mitgelieferten Instant-Heroen.

Seelenlose Sologefechte

Trotz der Einschränkungen machen die Einzelgefechte (natürlich auch im Mehrspielermodus) dank der sehr unterschiedlich spielbaren Völker einigen Spaß. Denn jede Rasse verfügt über unterschiedlichste Upgra-

des und Helden. Deutlich langweiliger wird es, wenn Sie sich für eine der beiden Solokampagnen entscheiden. Jeweils acht nicht sonderlich lange Missionen erwarten Sie auf guter und böser Seite. Dabei kann man trefflich darüber streiten, ob die schwache Story oder das

biedere Design der Schlachten langweiliger ist. Tolkien selbst hatte in seinen Büchern nur wenig Platz für den Kampf der Elben und Zwerge im Norden Eriadors. Die Autoren von EA Los Angeles konnten dem Thema offensichtlich auch kaum etwas abgewinnen. Helden

TECHNIK-CHECK

TUNING-TIPPS

- 1 Am meisten Performance gewinnen Sie, wenn Sie die Shader-Details reduzieren.
- 2 In Multiplayer-Spielen brauchen Sie für sechs oder mehr Spieler mindestens 1,0 GByte.
- 3 Mit niedrigen Details läuft das Spiel auch auf älteren PCs flüssig, ist aber hässlich.

4 Mit weniger Speicher als 1,0 GByte RAM und hohem Detailgrad der Grafik verlängern sich die Ladezeiten dramatisch.

CHECKLISTE

- 5,2 GByte Speicherplatz
- mind. 256 MByte RAM
- DirectX-7-Karte
- DirectX 9.0c



PERFORMANCE-TABELLE

MAXIMALE DETAILS

RAM	Prozessor	Pixel	Geforce 2/4/MX	Radeon 9000	Geforce 4-TI	Rad. 9500/9600/X600	Geforce FX 5800/5900	Radeon 9700/9800	Geforce 6000/GT	Radeon X800/X850	Geforce 6800
512 MBYTE	1,2 GHz	800x600 ⁰ 1024x768 ⁰	█	█	█	█	█	█	█	█	█
	2,4 GHz	1024x768 ⁰ 1280x960 ⁰	█	█	█	█	█	█	█	█	█
	3,0 GHz	1280x960 ⁰ 1600x1200 ⁰	█	█	█	█	█	█	█	█	█
	2800+		█	█	█	█	█	█	█	█	█
1024 MBYTE	1,2 GHz	800x600 ⁰ 1024x768 ⁰	█	█	█	█	█	█	█	█	█
	2,4 GHz	1024x768 ⁰ 1280x960 ⁰	█	█	█	█	█	█	█	█	█
	3,0 GHz	1280x960 ⁰ 1600x1200 ⁰	█	█	█	█	█	█	█	█	█
	2800+		█	█	█	█	█	█	█	█	█

1) Minimale Details 2) Mittlere Details 3) 2xAA, 4xAF

█ nicht möglich █ stark ruckelnd █ mäßig ruckelnd, spielbar █ perfekt spielbar

LESER-TEST: SCHLACHT UM MITTLERDE 2

Drei unserer Leser haben sich in die Schlachten um Mittelerde gestürzt. Hier ihre Meinungen.

Massig Atmosphäre

Wer Gefallen an atmosphärischen Großschlachten findet, wird sicher gut bedient, denn in Gefechten setzt das Spiel auf Masse. Durch das neue Bausystem und die zusätzlichen Völker mit individuellen Helden hebt sich Teil 2 deutlich vom Vorgänger ab. Fans jedoch werden von der etwas dünn geratenen Story, die zudem noch rasch erzählt wird, vielleicht ein wenig enttäuscht sein.



Jonas Neuhäuser
17, Schüler

Würdiger Nachfolger

Trotz kleiner Macken (auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad etwas zu leicht, Einheiten müssen manuell aufgewertet werden) überzeugt mich der Nachfolger. Der neue Basisbau lässt keine Wünsche offen und die Missionen wirken abwechslungsreich. Für mich ist die neue Schlacht um Mittelerde ein Strategie-Highlight und macht mehr Spaß als Age of Empires 3.



Gerhard Krickl
31, Angestellter

Viel verbessert

Schlacht um Mittelerde 2 wurde in sehr vielen, Punkten verbessert, ohne dabei die Grundprinzipien des ersten Teils zu ändern. Der Ringkrieg-Modus hat mir viel Spaß gemacht. Schön, dass man die Kämpfe vom Computer berechnen lassen kann. Schade nur, dass es relativ wenige Regionen gibt. Ein Lob verdient auch die KI, die selbst bei leichtem Schwierigkeitsgrad ordentlich angreift.



Andreas Hörtnagl
27, Angestellter

werden nicht herausgearbeitet, das Böse ist einfach da. Und auch die Gefechte selber geben wenig mehr her als lineares Kartenablaufen ohne Überraschungen. So aktiv die KI im Skirmish-Modus ist (sie umgeht sogar Befestigungsanlagen), so passiv verhält sie sich in den Kampagnen. Oftmals kann man in aller Ruhe abwarten, bis sich die ohnehin schon sehr starken Powerzauber wieder aufgeladen haben. So werden selbst eigentlich interessante Attacken – etwa auf die Festung von Osgiliath – zur Routineaufgabe. »Einmal den Wasserzauber bitte«, und schwups, ist das mächtige Festungstor weg. Die Seeschlachten haben bestenfalls Alibi Charakter, sie kommen beim Kampf um die Grauen Anfurten genau einmal vor.

Strategiekarte ohne Strategie

Nicht viel besser ist der Strategiekartenmodus. Wie beim Brettspiel **Risiko** bewegen Sie

ihre Truppen rundenweise auf einer Karte (die deutlich häßlicher ist als in Teil 1). 38 Provinzen wollen erobert werden. Kommt es zum Gefecht, lassen Sie das Ergebnis berechnen oder tragen die Schlacht in Echtzeit aus. In den eroberten Landstrichen errichten Sie nach und nach Farmen, Kasernen und Burgen. Spätestens nach vier Runden haben Sie raus, dass die KI gnadenlos schlecht spielt. Wer schnell geradlinig zur gegnerischen Hauptstadt zieht, hat schon gewonnen. Noch schneller geht's, wenn Sie in einem höheren Schwierigkeitsgrad die Gegnerzahl auf bis zu sechs erhöhen. In unserer Testversion kam das Spiel in rund 75 Prozent der Fälle mit der Berechnung durcheinander und erklärte uns nach vier Zügen zum Gesamtsieger – ohne dass wir einen einzigen Kampf absolviert hätten! EA weiß über diesen Bug Bescheid und gelobt bis zur Verkaufsversion Besserung. **MIC**

➔ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/880



Schick animiert bricht der massive **Olifant** unter dem Beschuss zusammen.

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Die Grafik hat mich völlig umgehauen. Ich habe in meinem Testerleben noch kein Spiel gesehen, das so wunderschön animiert war. Schlacht um Mittelerde 2 strotzt nur so vor witzigen Details wie dem faulenzenden Minengoblin, der eine Kopfnuss von seinem Boss kriegt. Ich habe Stunden damit verbracht, das Schlachtfeld nach solchen Nettigkeiten abzusuchen.

Dafür habe ich die durchschnittliche Kampagne und den lauen Strategiemodus ratzfatz durchgespielt. Wie kann man die todsichere Tolkien-Lizenz derart verschenken? Die Story hätte ein Akkordautor aus der Heftromanliga besser hingekriegt. Dabei funktionieren die Mechanismen des Spiels: Die Völker spielen sich sehr unterschiedlich, was man dem spannenden Skirmish-Modus deutlich anmerkt. Einer Missions-CD mit mehr Tolkien drin wäre ich übrigens nicht abgeneigt. Dann kehre ich gern nach Eriador zurück.



»Thema auf hohem Niveau verschenkt«

SCHLACHT UM MITTLERDE 2 ECHTZEIT-STRATEGIE

PUBLISHER	EA Los Angeles / Electronic Arts	RELEASE (D)	2. März 2006
SPRACHE	Englisch (Deutsch in Vorb.)	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 70 S. Handbuch	USK	ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT Dawn of War (83, GS 11/04) Taktische Gefechte im Warhammer 40K-Universum.
 Empire at War (81, GS 04/06) Krieg der Sterne-Gefechte auf Planeten und im All.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM	
GeForce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,8 GHz Intel	2,8 GHz Intel	3,6 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP1800+ AMD	XP 2500+ AMD	XP 3200+ AMD
GeForce 4 Ti	GeForce 6600/GT	256 MB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	5,1 GB Festpl.	5,1 GB Festpl.	5,1 GB Festpl.
Radeon X600	GeForce 6800			

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT Stabil im LAN (Internet noch nicht testbar), Chat- und Zuschauerfunktion, Regeln modifizierbar.
 MODI Skirmish-Gefechte, Schlacht um Mittelerde-Modus

BEWERTUNG

GRAFIK	➔ herausragende Animationen ➔ fantastische Einheitentexturen	10 / 10
SOUND	➔ Soundtrack aus den Filmen ➔ gute englische Sprachausgabe	10 / 10
BALANCE	➔ Einsteigerfreundlich ➔ Spezialzauber übermächtig	5 / 10
ATMOSPHÄRE	➔ einzigartiges Schlachtenflair ➔ Look der Filmtrilogie	10 / 10
BEDIENUNG	➔ intuitive Rechtsklick-Steuerung ➔ überflüssiger Planmodus	9 / 10
UMFANG	➔ Story-, Skirmish- und Kartenmodus ➔ Solokampagne sehr kurz	8 / 10
MISSIONSDSIGN	➔ Riesenschlachten ➔ Standardaufgaben ➔ Zeitlimits zu lang	6 / 10
KI	➔ im Skirmish-Modus aktive ➔ zu träge in der Solokampagne	7 / 10
EINHEITEN	➔ alles was Mittelerde zu bieten hat, findet sich im Spiel	10 / 10
KAMPAGNE	➔ Story langweilig ➔ Schauplätze allesamt uninteressant	7 / 10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

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

FAZIT: SUPER OPTIK, SEICHTE SCHLACHTEN.

82 SPIELSPASS

➔ DVD: Mega-Test
 ➔ DVD XL: Highres-Video

➔ [GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie](http://WWW.GAMESTAR.DE/SCREENSHOT-GALERIE)
 QUICKLINK **B81**



Wem gehört die Galaxie?

EMPIRE AT WAR

Raumkreuzer sprengen, Welten erobern, Imperien regieren? Alltägliche Aufgaben für Sie, schließlich ringen Sie in diesem Strategiespiel um das gesamte Star-Wars-Universum.

Lord Vader, der Hund muss raus! Lord Vader, bringen Sie den Müll runter! Ist schon nützlich, so ein dunkler Jedi, den man herumkommandieren darf: Als imperialer Oberkommandeur geben Sie Darth Vader im **Star Wars**-Strategiespiel **Empire at War** Befehle; allerdings eher nach dem Motto »Lord Vader, löschen Sie alle Rebellen aus.« Wer keine Lust auf den machtbegabten

Finsterling hat, kann jedoch auch die Rebellen-Allianz samt Jedi-Opa Obi-Wan Kenobi führen. Egal, wie Sie sich entscheiden – Sie müssen in großen Maßstäben denken. Denn Sie schlagen nicht nur 3D-Schlachten am Boden und im Weltraum, sondern verwalten alle Planeten und Armeen Ihrer Partei.

Rome mit Vader

Empire at War tritt ein schweres Erbe an: Alle bisherigen **Star Wars**-Strategiespiele waren enttäuschend, von **Rebellion** über **Force Commander** bis zu **Galactic Battlegrounds**. Also orientiert sich Entwickler Petroglyph am brillanten **Rome** und mischt einen Strategiemodus mit Taktik-Schlachten. Auf einer Galaxiekarte bauen Sie Planeten aus, rekrutieren Armeen sowie Flotten und verschieben Streitkräfte, um Welten zu erobern. Beim Angriff schaltet das Spiel auf ein 3D-Schlachtfeld um. Basis- oder Nachschubbau gibt's dort nicht – wenn Sie im Strategiemodus Truppen bauen und zu einem feindlichen Stützpunkt schicken, müssen Sie das Gefecht auch mit diesen Einheiten führen. So säubern Sie zunächst mit Schlachtschiffen und Bom-

bern das All um den Planeten, um danach mit Panzern und Fußsoldaten den gegnerischen Bodenstützpunkt zu überrennen. Im Gegensatz zu **Rome** läuft der Strategiemodus genau wie die Schlachten in pausierbarer Echtzeit ab. Scharmützel überlassen Sie auf Wunsch einem KI-General, erleiden dann aber meist horrende Verluste.

In **Empire at War** kämpfen Sie mit Kriegsgerät aus der alten **Krieg der Sterne**-Trilogie, darunter X-Wings, Sternenerstörer und AT-AT-Stampfer. Petroglyph hat aber auch neue Einheiten wie TIE-Panzer oder Rebellen-Artillerie erfunden. Die fügen sich nahtlos ins Universum ein. Außerdem befehlen Sie in **Empire at War** Helden wie Han Solo, Darth Vader und Kyle Katarn aus **Jedi Knight**. Zusammen mit dem orchestralen Soundtrack wäre die **Krieg der**



Beim Angriff auf Alderaan schützt unsere imperiale Flotte den Todesstern. Die großen Sternenerstörer nehmen sich feindliche Mon-Calamari-Kreuzer vor, kleine Bomber legen einzelne Schiffssysteme lahm.



SCHLACHTINFORMATIONEN

1. Den Planeten erobern, um Soforteinkünfte zu erzielen: 1800
2. Die Ewoks sind klein, können aber ganz schön zuschlagen. Helft den Ewoks, das Imperium abzuwehren.

EINSATZZIELE

3. Vernichtet alle Bodentruppen und Gebäude des Imperiums, um zu gewinnen.

Auf den Waldmond Endor unterstützen Ewoks unsere Rebellen. Die Kuschelbärchen kämpfen zwar nicht allzu gut, eignen sich aber prima als, äh, Ablenkung für die AT-STs. (1280x1024)

Sterne-Atmosphäre somit perfekt – wenn die Helden nicht mit anderen Stimmen sprechen würden als im Original. Das ist auch in der US-Version so und ein Atmosphäre-Manko.

Story? Nein, danke.

Filmfans freut's: In **Empire at War** kämpfen Sie sich durch bekannte **Star Wars**-Schlachten – etwa den Angriff des Todes-

sterns auf Leias Heimat Alderaan. Die Missionen sind aber einfalllos, das Ziel auf den kleinen Levelkarten lautet meist »Vernichten Sie alle Feinde«. Auf der Strategiekarte wechseln sich feste Missionen mit freiem Erobern ab. Sie müssen zunächst einen Auftrag erfüllen, bevor das Spiel einen weiteren Teil der Galaxis freischaltet. Wer schlau ist, baut daher eine

gewaltige Armee, bevor er eine Mission beginnt. Denn so lange Sie den Einsatz nicht abgeschlossen haben, werden Sie nicht angegriffen. Sobald Sie Ihre Aufgabe erfüllt haben, überrennen Sie mit Ihrer riesigen Armee die durch den Sieg neu zugänglichen Welten. Das nimmt der Kampagne viel Spannung.

Die wahre Stärke von **Empire at War** liegt daher nicht im missionsbasierten Feldzug, sondern im freien Spiel: Neben weniger aufregenden Einzelszenarien dürfen Sie die Galaxis auch komplett auf eigene Faust erobern. Dann sind die Planeten anfangs zwischen Allianz und Imperium aufgeteilt und der große Krieg beginnt: Sie bauen Gestirne mit Fabriken sowie Raumstationen aus, schicken Flotten, Helden, Bodentruppen zu feindlichen Welten und verteidigen eigene Planeten gegen Angriffe. Dabei kommt die Stärke des Strategiemodus' zum Tragen: Weil die gute KI jeder-

zeit angreifen könnte, müssen Sie Ihre Truppen clever in der Galaxis verteilen. Selten handeln die Feinde unklug und greifen mit schwachen Flotten an.

MOD-ALTERNATIVE

Wer Krieg der Sterne-Raumkriegen mag, muss nicht zu **Empire at War** greifen: In der Homeworld 2-Mod **Star Wars Warlords** gibt's ebenfalls Gefechte mit Sternenzerstörern und X-Wings, die noch dazu viel detaillierter sind als im Petroglyph-Programm. Auf eine Kampagne müssen Sie in **Warlords** jedoch verzichten, zudem ist der taktische Anspruch nicht allzu groß: Meist gewinnt das dickste Schiff. **Star Wars**-Fans sollten sich die Mod trotzdem anschauen. Den Download (197 MB) finden Sie unter:

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [B78](#)



Rebellen-Flieger wickeln imperialen AT-ATs Stolperseile um die Beine.



Star Wars Warlords: bessere Grafik als Empire at War.

AUFGABEN EINES IMPERATORS



Auf der Übersichtskarte der Galaxis bauen Sie Planeten aus, rekrutieren Nachschub und verschieben Streitkräfte.

- + Verteilung der Truppen fordert strategisches Geschick
- + jeder Planet bringt individuelle Vorteile
- + Helden und Einheiten passen ins Star-Wars-Universum.
- diplomatische Verhandlungen und zivile Unruhen fehlen
- wenige Spezialeinheiten wie Sensordrohnen und Schmuggler



Wenn Sie einen Planeten überfallen, müssen Sie zunächst Raumstationen und feindliche Flotten ausschalten.

- + dank exzellenter Einheitenbalance fordernde Schlachten
- + Imperium und Rebellen spielen sich leicht unterschiedlich
- + schicke Effekte und detaillierte Raumschiffe
- »flaches« 2D-All statt »echtem« 3D-Weltraum
- kleine Schlachtfelder ohne sehenswerte Besonderheiten



Wenn die Verteidiger im Orbit erledigt sind, wagt die Schlacht auf dem Boden weiter – mit Star-Wars-Einheiten wie AT-ATs.

- + wie im Raumkampf gut ausbalancierte Truppentypen
- + kluge KI setzt Einheiten und Spezialfähigkeiten richtig ein
- + Gebäudebau an vorgegebenen Schlüsselstellen
- öde Areale – da hätte die Lizenz mehr hergegeben
- klassischer Basisbau hätte mehr taktische Tiefe gebracht

DIE COLLECTOR'S EDITION

Zum Verkaufsstart am 16. Februar 2006 gibt's im Handel ausschließlich die limitierte Collector's Edition von Empire at War. Die enthält fünf zusätzliche Szenarien sowie eine Extra-CD mit Bonusmaterial. Sobald die Collector's Edition ausverkauft ist, liefert Publisher Activision die normale Fassung ohne Extras aus – zum gleichen Preis (50 Euro). Wer schnell zu greift, bekommt also fürs gleiche Geld mehr Inhalt.

Doch wozu die Gewalt? Weil sich das Erobern lohnt: Jeder Planet bringt individuelle Vorteile. Wenn etwa die Rebellen das Fondor-System besetzen, werden ihre Sturmregatten billiger. Daher müssen Sie überlegen, auf welcher Welt Sie als nächstes zuschlagen, der Krieg wogt dauernd hin und her. Dabei kommen neben regulären Raum- und Bodentruppen auch Spezialeinheiten zum Einsatz. Beispielsweise decken Spionagedrohnen des Imperiums Rebellen-Stützpunkte auf, Allianz-

Schmuggler klauen Geld aus imperialen Banken. So komplex wie in **Rome** ist der Strategie-Modus indes nicht: Diplomatische Debatten fehlen ebenso wie Unruhen. Zudem nervt ein Bedienungs-Mangel: Um zu sehen, welche Gebäude auf einem Planeten stehen, müssen Sie in eine Nahansicht zoomen.

All das für Boden

In den spannenden Schlachten stimmt der taktische Anspruch: Jede Einheit besitzt individuelle Stärken und Schwächen sowie Spezialfähigkeiten. Ohne den richtigen Truppenmix gewinnen Sie deshalb keinen Blumentopf. Bei Raumbämpfen mischen Sie Bomber mit Jägern, Korvetten, Fregatten und Großkampfschiffen. Bomber legen gezielt die Waffen oder den Antrieb großer Schiffe lahm, müssen sich aber vor Jägern und

Korvetten hüten. Korvetten haben keine Chance gegen Fregatten, die sich vor wiederum vor Großkampfschiffen fürchten müssen. Und die dicksten Pötte werden von Bombern zerlegt – die Balance passt. Da stört es auch nicht, dass die Raumschiffe durch ein »flaches« All sausen, in dem sie nicht nach oben oder unten fliegen können.

Im Weltraum gibt's kein Wetter, auf Planeten aber schon. Die Witterung wirkt sich sogar taktisch aus, Sandstürme verringern die Zielgenauigkeit von

Raketen. Auch der taktische Anspruch stimmt: Allianz-Panzer etwa können gegen AT-ATs nichts ausrichten. Rebellen-Flieger wickeln den Kolossen dafür einfach Stolperseile um die Beine. Folglich müssen Sie die Spezialfähigkeiten der Einheiten einsetzen: TIE-Panzer etwa reißen per Selbstzerstörung ganze Rebellenheere in den Tod.

Zudem dürfen Sie an vorgegebenen Stellen Geschütztürme oder Reparaturstationen errichten. Das ist weniger fordernd als »richtiger« Basisbau, bringt



Im Nahkampf machen Rebellen-Panzer kurzen Prozess mit Artillerie.

TECHNIK-CHECK

TUNING-TIPPS

- 1 Das Verringern der Shader-Details bringt bis zu 50 Prozent mehr Bilder pro Sekunde.
- 2 Das Verringern der Auflösung verschafft ihnen etwa 10 bis 15 Prozent mehr Frames.
- 3 Mit weniger als 512 MByte RAM kommt es oft zu nervigen Nachlade-Rucklern.

4 Mit niedrigen Partikeldetails bekommen Sie zwar mehr Leistung, aber die Explosionen sehen viel hässlicher aus.

CHECKLISTE

- 2,1 GByte Speicherplatz
- mind. 256 MByte RAM
- DirectX-7-Karte
- DirectX 9.0c



PERFORMANCE-TABELLE

MAXIMALE DETAILS

RAM	Prozessor	Pixel	MAXIMALE DETAILS											
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
512 MByte	1,2 GHz	800x600 ¹⁾	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1024x768 ²⁾	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,4 GHz	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	XP 1800+	1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1024 MByte	3,0 GHz	1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1600x1200 ³⁾	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	XP 2800+	1600x1200 ³⁾	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1600x1200 ³⁾	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

1) minimale Details 2) mittlere Details 3) 2xAA, 4x AF
 ■ nicht möglich ■ stark ruckelnd ■ mäßig ruckelnd, spielbar ■ perfekt spielbar



Besatzungstruppen sehen Sie hier auf dem Planeten selbst. Um die Armee aufzuteilen oder nachzusehen, welche Gebäude auf dem Gestirn stehen, müssen Sie allerdings umständlich in die Nahansicht (siehe unten) zoomen.

Helden wie Han Solo spielen in der Kampagne eine große Rolle: Die mächtigen Streiter sind in den Schlachten häufig das Zünglein an der Waage. Han und sein Wookie-Kumpel Chewbacca etwa klauen Geld aus imperialen Stützpunkten.

Flotten stellt Empire at War als Raumschiff-Symbole neben dem jeweiligen Planeten dar. Genau wie Bodentruppen verschieben Sie die Schiffe, indem Sie sie per Maus hochheben und auf einer anderen Welt absetzen.

Jeder Planet bringt individuelle Vorteile. Wenn die Rebellen die Vergesso-Asteroiden besetzen, werden in der gesamten Allianz die X- und A-Wings billiger.

Über diese Iconleiste rekrutieren Sie Nachschub.

Der Strategiemodus läuft in pausierbarer Echtzeit ab, auf der Karte rekrutieren Sie Truppen und verschieben Streitkräfte.

aber taktische Würze in die Gefechte. Die schlaue KI spickt die Levels häufig mit Kanonen und setzt die Talente der Einheiten klug ein. Zum Beispiel sprengte sich im Test ein TIE-Panzer mitten in unserer Armee. Wir rächten uns mit einem Luftangriff. Denn wenn verbündete Schiffe im Orbit kreisen, dürfen Sie Bombardements anordnen.

Perspektive: Multiplayer

Größter Schwachpunkt der Schlachten sind die unspektakulären Karten; Sehenswürdigkeiten wie besonders große Ge-

bäude oder Raumstationen sehen Sie selten. Dafür stimmen neben dem famosen Surroundsound auch die Effekte: Trümmer zerstörter Kreuzer sinken gen Planetenoberfläche, AT-AT-Kolosse brechen flüssig animiert zusammen. Die 3D-Ansicht lässt sich frei zoomen, aber nicht drehen. Dafür dürfen Sie Schlachten auch im Filmkamera-Modus verfolgen. Dann können Sie keine Befehle erteilen, sehen das Gefecht aber aus spektakulären Perspektiven.

Wer keine Lust mehr hat, gegen die schlaue KI zu spielen,

kämpft via LAN oder Internet Scharmützel gegen bis zu sieben Freunde. Die Gefechte sind aufgrund der kleinen Karten

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Was wäre Empire at War ohne Star-Wars-Lizenz? Ein solides Strategiespiel. Was ist Empire at War mit Star-Wars-Lizenz? Ein Erlebnis, auf das ich als Fan der Filme lange gewartet habe. Denn alle bisherigen Strategietitel im Krieg der Sterne waren schwach, Empire at War hingegen funktioniert: Die Reichsverwaltung harmoniert bestens mit den Boden- und Raumschlachten. Im freien Spiel bin ich immer motiviert, noch eine Welt zu erobern.

DIE DUNKLE SEITE

Ich verstehe aber auch jeden, der Empire at War nicht mag: Der Strategiemodus hinkt Rome Lichtjahre hinterher: die Story-Kampagne ödet schnell an. Hinzu kommen unspektakuläre Schlachtfelder und fehlender Basisbau. Dafür stimmt dank der guten Einheitenbalance der taktische Anspruch: Stets muss ich die Stärken und Schwächen meiner Einheiten beachten. Star-Wars-Strategen dürfen daher zugreifen, alle anderen probieren vorher die Demo aus.

»Von der Lizenz du lebst!«



MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Das ist nicht C3PO! Das ist nicht Han Solo! Das ist nicht Darth Vader. Die Fehlbesetzung am Synchropult kostet Empire at War Atmosphärepunkte. Aber auch spielerisch gibt's einiges zu meckern: Vor allem die Solo-Kampagne ist mir viel zu vorhersehbar. Und musste die Karte optisch wirklich so spartanisch ausfallen? Okay, das freie Spiel macht dank clever agierender KI Spaß – und die Schlachten sind spannend. Doch der erwartete Oberhammer ist Empire at War nicht.



»Ungenutzte Macht«

und wenigen Einheiten aber recht öde. Alternativ nehmen zwei Spieler den Strategiemodus in Angriff: einer übernimmt die Rebellen, einer das Imperium. Dann ringen Sie wie im freien Spiel um die Galaxis, samt Truppenbau und Echtzeit-Schlachten. Das motiviert, obwohl eine Partie bis zu 40 Stunden dauern kann. Und was machen Sie, wenn Ihre Freunde keine Zeit haben? Fragen Sie doch einfach Lord Vader.

GR

WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: B72

EMPIRE AT WAR ECHTZEIT-STRATEGIE

PUBLISHER: Activision / Petroglyph | RELEASE (D): 16.2.2006
 SPRACHE: Deutsch | CA. PREIS: 45 Euro
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 1CD, 64 S. Handbuch | USK: ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT: Rome (89, G 11/04) Brillanter Mix aus Rundenstrategie und Echtzeit-Schlachten. Schlacht um Mittelmeer 2 (82, GS 04/06) Schöner, aber weniger anspruchsvoll.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM	
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,2 GHz Intel	2,0 GHz Intel	3,0 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	1,2 GHz AMD	XP 1800+ AMD	XP 2800+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	512 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	2,1 GB Festpl.	2,1 GB Festpl.	2,1 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			

LAUTSPRECHER: Stereo | 2 vorne, 2 hinten | 5.1 | 6.1

MULTIPLAYER GUT

FAZIT: Zwei Spieler bestreiten die Solo-Kampagne – spaßig. Einzel-Schlachten sind eher öde.
 MODI: Deathmatch für acht oder Kampagne für zwei Spieler via LAN oder Internet

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Effekte + Animationen - ode Schlachtfelder	7 / 10
SOUND	+ Ohrwurm-Sountrack + IA-Effekte + Profisprecher	10 / 10
BALANCE	+ exzellente Einheitenbalance - Kampagne viel zu leicht	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ gut umgesetztes Universum - keine Originalstimmen	8 / 10
BEDIENUNG	+ erstklassiger Komfort - Zoom-Zwang im Strategiemodus	9 / 10
UMFANG	+ Kampagne und Szenarien + guter Mehrspieler-Modus	9 / 10
MISSIONSDSIGN	+ klassische Star-Wars-Einsätze - langweilige Ziele	5 / 10
KI	+ in Schlachten klug - im Strategiemodus teil wirr	9 / 10
EINHEITEN	+ gut ausbalancierte, durchweg nützliche Einheiten und Gebäude	10 / 10
KAMPAGNEN	+ spaßige Galaxie-Eroberung - ode Story-Kampagne	7 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG: 30 Minuten - SOLO-SPASS: 40 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS: 30 Stunden

FAZIT: DAS ERSTE GUTE STAR-WARS-STRATEGIESPIEL.

81 SPIELSPASS



SAURON GEGEN STAR WARS

Zwei Strategiehits, zwei Filmumsetzungen – wir vergleichen und helfen bei der Kaufentscheidung.

	SCHLACHT UM MITTELERDE 2	EMPIRE AT WAR
		
Grafik	Neben effektvollen Zaubern und flüssig animierten Einheiten bestaunen Sie schicke Schauplätze, darunter die Festung Minas Tirith. Nur geht im Getümmel schnell der Überblick flöten.	Detaillierte Einheiten stehen öden Levels gegenüber: Die meisten Schlachtfelder wirken generisch, weil markante Blickfänger fehlen, etwa große Gebäude oder Raumstationen.
Sound	Schlacht um Mittelerde 2 übernimmt den orchestralen Soundtrack der Kinofilme; die (englischen) Synchronsprecher passen.	Bekannte Soundeffekte und Ohrwurm-Melodien; alle Charaktere und Einheiten werden von Profisprechern vertont.
Zwischensequenzen	Stimmungsvoller Trick: Viele Zwischensequenzen beginnen als Zeichnung, die nahtlos in 3D-Grafik übergeht.	Einer der größten Schwachpunkte von Empire at War: Lieblose Schnipsel in Spielgrafik erzählen die Handlung.
Umsetzung des Universums	Schlacht um Mittelerde 2 orientiert sich am stimmigen Look der Filme; Gebäude und Einheiten wirken wie aus einem Guss.	Empire at War schöpft die Lizenz voll aus. Alle Helden, Raumschiffe und Fahrzeuge passen bestens in die Star-Wars-Welt.
Handlung	Sie schlagen Schlachten, die in Film und Buch nur eine Nebenrolle spielen – etwa den Krieg zwischen Zwergen und Goblins.	Sie spielen die (lahm präsentierte) Filmgeschichte nach, erleben aber auch Abenteuer, die nicht im Kino zu sehen waren.
Helden	Sie übernehmen Helden, die in Film und Buch nur am Rande (oder gar nicht) auftauchen – etwa den Zwerg Gloin.	Die Filmhelden sind alle dabei – bloß ohne Originalstimmen. Hinzu kommen Spiel- und Buchcharaktere wie Mara Jade.
Strategiemodus	In der Solokampagne kommt der rundenbasierte Strategiemodus nicht zum Einsatz. Sie sehen die Karte zwischen den aufeinander folgenden Missionen nicht mal. Im freien Spiel dient die Karte als abgespeckte Risiko-Variante. Die Schlachten tragen Sie gegen KI-Gegner aus, die wesentlich klüger vorgehen als im Solomodus.	Der Strategiemodus ist das Herzstück von Empire at War: Auf einer Karte rekrutieren Sie Truppen, bauen Planeten aus und verschieben Armeen. Mit denen erobern Sie Welten, die individuelle Boni bringen. Das ist zwar wenig abwechslungsreich, fordert aber strategisches Denken bei der Aufteilung Ihrer Streitkräfte.
Missionsdesign	Überraschungsarme, zudem recht lineare Einsätze auf großen Karten; sämtliche Schlachten wirken bombastisch.	Einfallslose Ziele, kleine Karten, kaum Abwechslung – die Missionen von Empire at War machen nicht viel her.
Einheiten	Jeder Truppentyp hat eigene Talente: ohne den richtigen Truppenmix gewinnen Sie keinen Blumentopf.	Die taktische Anspruch stimmt: jede Einheit hat individuelle Vor- und Nachteile sowie nützliche Spezialfähigkeiten.
KI	Nicht nur Orks sind dumm wie Brot, sondern alle Feinde: Denn die zeigen wenig Initiative und rücken nicht konsequenter vor. In Einzelschlachten funktioniert die KI jedoch.	In den Schlachten setzen die KI-Gegner ihre Einheiten oft sinnvoll ein und greifen etwa Panzer mit Bazooka-Soldaten an. Nur auf der Strategiekarte haben die Feinde seltene Aussetzer.
Kampagnen	Die Kampagnen sind sehr kurz; dafür motivieren dichte Atmosphäre und Grafikpracht zum Weiterspielen.	Die Story-Kampagne ist trotz Filmhandlung öde, die Story-lose Eroberung der Galaxis hingegen spannend.
Multiplayer	Dank sechs unterschiedlicher Völker und massig Upgrades gibt's in den Mehrspieler-Gefechten viel Raum zum Ausprobieren.	Die Taktik-Schlachten sind eher langweilig, der spaßige Strategiemodus für zwei Spieler motiviert hingegen langfristig.
FAZIT	Schlacht um Mittelerde 2 sollten Sie kaufen, wenn... ...Sie spektakuläre Grafik hoher Spieltiefe vorziehen. ...Sie gerne mit Upgrades experimentieren. ...Sie auf einen Strategiemodus verzichten können. ...Sie keinen Wert auf kluge KI-Kontrahenten legen. ...Ihnen filmreife Atmosphäre wichtig ist. ...es Ihnen nichts ausmacht, unbekannte Helden zu spielen.	Empire at War sollten Sie kaufen, wenn... ...Sie gerne auf einer Strategiekarte Einheiten verschieben. ...Sie Taktik-Schlachten ohne Basisbau mögen. ...es Ihnen nichts ausmacht, dass die Originalstimmen fehlen. ...Sie die Galaxis ohne Missionen und Story erobern möchten. ...Sie sich nicht an den öden Schlachtfeldern stören. ...Ihnen Star-Wars-Stimmung wichtiger ist als Abwechslung.

»If you can make it there...«

TYCOON CITY NEW YORK

Eine Großstadt ist fast so schwierig zu führen wie eine Spieletester-Redaktion, in diesem Aufbauspiel sollten Sie das trotzdem versuchen. Erobern Sie New York City von Harlem bis zum Central Park!

Rudy Giuliani hat als Bürgermeister die Kriminalität um 57 Prozent gesenkt, Michael Bloomberg die Wirtschaft angekurbelt – was können Sie dann noch für New York tun? Im Aufbauspiel **Tycoon City New York** kümmern Sie sich zwar nicht als Stadtoberhaupt, dafür als Großinvestor um die amerikanische Metropole. Nach und nach bauen Sie Häuser sowie Läden und prägen so das Bild der Stadt. Dabei immer im Blick: ihre finanzielle Situation und missliebige Konkurrenten, die das gleiche Ziel wie Sie verfolgen – der reichste Mann von New York zu werden.

Wo fährt der A-Train?

Ein kleines Manko vorweg: Sie dürfen in **Tycoon City New York** keinerlei Verkehrswege planen. Straßen sind ebenso fest vorgegeben wie U-Bahnlinsen. Letztere tauchen lediglich als Treppenabgänge im Boden auf, aus denen Menschen quellen. Dafür haben Sie beim Rest der Bebauung nahezu freie Hand und errichten – abhängig von der Kasenlage – Wohn- und Geschäftsbäude. Beides sollten Sie auf das jeweilige Viertel (insgesamt



Im echten New York ist der Times Square selbst um diese Uhrzeit belebter, dafür können Sie das Gebäude mit Reklame schmücken.

zwölf) abstimmen, in dem Sie bauen. In Greenwich Village sind Studentenheime gefragt, im angesagten Soho oder Tribeca Luxuswohnungen. New Yorker aller Schichten freuen sich jedoch

über Verbesserungen, mit denen Sie Bauten in drei Kategorien (Anreiz, Zufriedenheit, Schönheit) aufwerten. Studenten lieben Transparente an den Fenstern und wünschen eine Sa-

tellitenschüssel auf dem Dach, komfortbewusste Mieter fordern eine Klimaanlage. Ärgerlich: Während Sie die Gebäude intuitiv in die Gegend pflanzen, wird es bei den Up-



Der Luxus-Imbiss wird durch Upgrades wie die Kellnerin richtig beliebt.



Chance: Für den Halloween-Umzug müssen wir die Häuser herausputzen.



Wer Bars, Kinos und Restaurants baut, freut sich über reges Nachtleben.

grades kniffliger: Aus einem Menü suchen Sie die Erweiterung aus, am Haus leuchten dann mögliche Montagestellen grün auf. Sie müssen also jedes Mal ziemlich nahe ans Gebäude heranzoomen, um einen Gegenstand zu platzieren. Anfangs ist das kein Problem, doch wenn Sie zehn Studentenheime in engen Straßenschluchten verwalten, wird's umständlich.

In bester Lage

Wie in jedem Aufbauspiel sind auch in **Tycoon City New York** die Bewohner nur glücklich, wenn die Infrastruktur passt. Auch hier gibt es Unterschiede: Studenten wollen einen Videospielladen, Künstler eine Galerie und Yuppies eine exklusive Bar. Bei Geschäften winken noch mehr Upgrade-möglichkeiten (Schilder, Lampen, Markisen, Prospektverteiler, Maskottchen, Kellner etc.) als bei Wohnhäusern, was deren Einsatz umso umständlicher macht. Das Spiel braucht dringend eine Auto-Upgrade-Funktion! Trotzdem bringt es einen Heidenspaß, die Gebäude auszustatten, zumal die schick an-

imierten Bürger jeden Laden beim Rausgehen kommentieren. Wenn Sie später im Spiel riesige Gebiete verwalten müssen, greift Ihnen die KI unter die Arme und versucht, Viertel nach Ihrem Vorbild zu erschließen.

Gemein: Die Computergegner nutzen Ihre Vorarbeit gnadenlos aus. Im Test haben wir etwa ein Bilderbuch-Studentenviertel mit Wohnheimen, Copyshops und Fastfood-Buden aufgebaut. Was macht die KI? Sie platziert in der von uns geschaffenen Umgebung Videotheken, Kinos und Buchläden – dafür fehlte uns noch das Geld. Es lohnt sich also, langsam und vorsichtig zu erschließen, um dem Gegner nicht in die Hände zu arbeiten. Zum Glück funktioniert das Spiel auch umgekehrt. Dank aufschlussreicher Filterfunktionen markieren Sie die besten Einkaufsviertel oder Nachtleben-Brennpunkte und bauen dort fix eigene Geschäfte.

Das ist Ihre Chance!

In der Kampagne von **Tycoon City New York** arbeiten Sie sich von Greenwich Village über den

Broadway bis zum Zentrum der Stadt empor. Immer wieder gibt Ihnen die Stadtverwaltung sogenannte Chancen. Dann müssen Sie innerhalb eines großzügigen Zeitlimits einen Straßenzug für eine Parade auf Vordermann bringen, einen Park begründen oder einfach ein Zufriedenheits-Rating erfüllen. Manchmal sollen Sie auch eine bestimmte Person – zum Beispiel eine Musikerin – anwählen und für sie ein Geschäft bauen. Weil es aber keine Suchfunktion gibt, muss man auf dem Gehsteig wild Passanten anklicken, bis die Frau gefunden ist – idiotisch!

Sightseeing in NYC

Zur Belohnung winken Wahrzeichenpunkte, mit denen Sie Sehenswürdigkeiten errichten dürfen, die wiederum dem Ruf des Viertels dienen. Blöd nur: Zwischen den Herausforderungen verbringen Sie oft viel Zeit mit Warten – bis neue Bewohner einziehen, bis ein Geschäft gut läuft, bis das Konto voll ist. Selbst die 4-fach-Zeitbeschleunigung hilft nur wenig.

Immerhin können Sie die Wartezeit nutzen, die hübschen – wenn auch im Vergleich zum Vorbild menschenleere – Stadt

zu erkunden. New York strotzt vor Details, über dem Internetcafé etwa blinken riesige Computer, aus der Bar dringt Musik. Gerade anfangs wirkt die Stadt jedoch durch die unbebauten Flächen noch sehr trist. Aber das können Sie als New Yorker Tycoon ja leicht ändern.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: B83



Typisch New York: der klassische Hot-Dog-Stand links.



Wer erfolgreich ist, landet auf dem Time Magazine.

TYCOON CITY NEW YORK AUFBAUSPIEL

PUBLISHER: Deep Red / Atari | RELEASE (D): 23.2.2006
 SPRACHE: Deutsch | CA. PREIS: 45 Euro
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 CD, 20 Seiten | USK: ohne Beschr.

GEIGNIGKEIT FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT: Sim City 4 (74, GS 01/05) | Vierter Teil des Städtebau-Urvtatens: komplex, aber steril. Kinder des Nils (59, 02/05) | Spielerisch ähnlich, jedoch mit schweren Mängeln.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	2.0 GHz Intel	2.4 GHz Intel	3.0 GHz Intel
Radeon 9000	XP 1800+ AMD	XP 2200+ AMD	A64 2800+ AMD
Geforce 4 Ti	512 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	900 MB Festpl.	900 MB Festpl.	700 MB Festpl.
Radeon X600			

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

- DVD XL: spielbare Demo
- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK: B82

MARKUS SCHWERDTL

markus@gamestar.de

Start spreading the news, I'm leaving to... äh... nein, ich bleibe dann doch lieber daheim und spiele noch eine Runde City Tycoon New York. Denn der Titel fängt das Flair der Metropole exzellent ein und ist obendrein noch ein gutes Aufbauspiel. Noch besser wäre es jedoch ohne die Bedienungsmängel. Die sind allerdings nicht so gravierend, dass man sie nicht per Patch richten könnte. Außerdem wurmt mich, dass ich im Big Apple keine U-Bahnen oder Straßen bauen darf. Das würde mehr Abwechslung bringen, und die hat das Spiel auf lange Sicht dann doch bitter nötig.



»Großstadt-Fieber«

BEWERTUNG

GRAFIK	+ massenhaft Details + Animationen - auf Dauer eintönig	8 / 10
SOUND	+ coole Musik + viele Effekte - wenig Abwechslung	9 / 10
BALANCE	+ sehr gutes Tutorial - moderater Anstieg - Leerlaufphasen	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Großstadt-Feeling + Sehenswürdigkeiten - etwas leer	9 / 10
BEDIENUNG	+ Menüs - Aufwertungen - keine Personensuche	5 / 10
UMFANG	+ 12 Viertel + unterschiedliche Anforderungen - nur NYC	7 / 10
MISSIONSDSIGN	+ Monstermission quer durch New York - Aufgabenvielfalt	9 / 10
KI	+ kompetente Konkurrenten + praktische Bau-Automatik	8 / 10
EINHEITEN & GEB.	+ Gebäude und Upgrades + Bewohner - kein Nahverkehr	9 / 10
ENDLOSSPIEL	+ komplex + anfangs spannend... - ...später öde	8 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG: 60 Minuten - SOLO-SPASS: 30 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS: -

FAZIT: AUFBAUSPASS TROTZ BEDIENUNGSSCHWÄCHEN.



Kapitalisten!

DIE SIMS 2 OPEN FOR BUSINESS



Die Sims machen sich selbstständig. Im eigenen Laden gibt es für sie so viel zu tun wie in keinem Addon zuvor. Neu dabei: ein motivierendes Rollenspiel-System.

Faire Angebote, freundliches Personal und eine entspannte Ladenatmosphäre – so bringt man den schwächelnden Einzelhandel wieder auf Vordermann! Wenn schon nicht in Deutschlands Fußgängerzonen, dann zumindest am PC. Im dritten **Die Sims 2**-Addon **Open for Business** eröffnen Sie Geschäfte, stellen Hilfskräfte ein, legen Preise fest und verdienen massenhaft Geld. Aber nur, wenn Sie die unzähligen neuen Funktionen beachten – denn so komplex war die Lebenssimulation noch nie.

Selbst ist der Sim

Der normalsterbliche Sim hat zu Beginn nicht die Mittel, sich einen Laden leisten zu können. Also eröffnen Sie kurzerhand einen Bazar in den eigenen vier Wänden. Alles, was Sie an

Gegenständen im Baumenü finden, können Sie auch verkaufen. So erwerben Sie zum Beispiel Teddybären, setzen den Verkaufspreis in sieben Stufen von superbillig bis megateuer fest und platzieren die Artikel auf Regalen. Erste Kunden besäuseln Sie mit neuen, gut eingebauten Interaktionsmöglichkeiten, etwa dem Sonderangebot des Tages. Nett: Je öfter Sie Ihr Verhandlungsgeschick anwenden, desto schneller überzeugen Sie die Kunden. Das ist auch nötig, denn zufriedene Käufer versorgen Sie mit den neuen, motivierenden Vergütungspunkten, die Sie wie in einem Rollenspiel auf Talente verteilen. So erhöhen Sie beispielsweise den Ruf Ihres Geschäfts oder erhalten einen einmaligen Geldbonus. Genug vom Flohmarkt in der eigenen Bude? Dann kaufen Sie im neuen Gewerbegebiet einen bereits hübsch eingerichteten Laden. Das riesige Repertoire reicht von der Boutique über Restaurants bis zum Spielzeuggeschäft. Da Sie jedoch nicht immer vor Ort sein können, engagieren Sie Personal, verteilen Aufgaben und legen das Gehalt fest. Doch selbst mit Angestellten kommen Sie kaum zur Ruhe. Wer reich werden will, fin-

det kaum Zeit für Hobbys oder Kontaktpflege. **Open for Business** richtet sich deshalb vor allem an die Spieler, die mit ihrem Hauptspiel-Sim bereits al-

les erreicht haben oder die Herausforderung suchen, Geschäft und Privatleben unter einen Hut zu bekommen. **DM**
 ▶ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: B21



In unserem quitschpinken Spielwarenladen floriert das Geschäft dank mehrerer Angestellter, die kassieren, beraten und Regale einräumen.



Kassenschlangen sorgen für Missmut bei den Kunden.

DANIEL MATSCHJEWSKY

danielm@gamestar.de

Was **Open for Business** in **Die Sims 2** einbaut, könnte fast für ein **Tycoon**-Spiel reichen. Knallhart kalkuliere ich Preise, manage mein Personal, kaufe und verkaufe Waren. Durch das Erfahrungssystem und die motivierenden Vergütungspunkte stehe ich gerne bis in die Nacht hinter der Theke. Die neuen Interaktionsmöglichkeiten und Gegenstände hat Maxis gewohnt liebevoll eingebaut. Mich stört aber, dass ich kaum noch Zeit für andere Dinge wie Kontaktpflege oder Hobbys habe. Aber das ist schließlich der Preis für die Selbstständigkeit.



»Ein gutes Geschäft«

DIE SIMS 2: OPEN FOR BUSINESS AUFBAU-ADDON

PUBLISHER	Maxis / Electronic Arts	RELEASE (D)	2.3.2006
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 CD, 12 Seiten	USK	ohne Beschr.

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT Rollercoaster Tycoon 3 (82, GS 12/04) Kirmesbaukasten mit viel Mikromanagement...
 Playboy The Mansion (54, GS 04/05) Langweiliger Sims-Klon mit Bunny-Lizenz.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,8 GHz Intel	2,4 GHz Intel	3,0 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1500+ AMD	XP 2200+ AMD	XP 3000+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	512 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	3,4 GB Festpl.	3,4 GB Festpl.	3,4 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Animationen + Gegenstände - detaillierte Gebäude	6 / 10
SOUND	+ stimmungsvolle Musik + niedliches Similsch	10 / 10
BALANCE	+ stets anspruchsvolle Aufgaben + nützliche Hilfen	9 / 10
ATMOSPHERE	+ stimmungsvolle Lokalitäten + gelungenes Geschäftsleben	9 / 10
BEDIENUNG	+ Grundbedürfnisse erfüllt der Sim selber - Bau-Modus	8 / 10
UMFANG	+ Gewerbegebiet - wenig neue Gegenstände	7 / 10
STARTPOSITION	+ gewohnt individuelle Sims	9 / 10
KI	+ selbstständige Sims - seltene Wegfindungsprobleme	9 / 10
EINHEITEN	+ neue Interaktionsmöglichkeiten + Erfahrungssystem	10 / 10
ENDLOSPIEL	+ sehr komplex + Preismanagement, Angestellte	10 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 20 Minuten SOLO-SPASS 30 Stunden MULTIPLAYER-SPASS -

FAZIT: KOMPLEXES SIMS-ADDON MIT GENIALEN NEUERUNGEN.



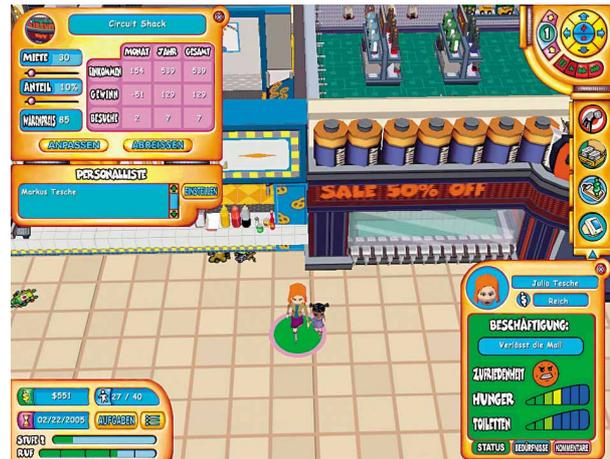
- ▶ DVD: Test-Check
- ▶ GLOBE: Screenshot-Galerie QUICKLINK B18
- ▶ ADDON: Hauptprogramm benötigt

MALL TYCOON 3

Seelenlose Shopping-Zombies im Kaufrusch.

Weit über 30 Spiele gibt es, die im Titel das Wort »Tycoon« führen. In dieser Ausgabe testen wir schon wieder drei. Weniger als eine Hand voll davon (wie der **Railroad Tycoon**

oder der **Rollercoaster Tycoon**) sind bemerkenswert, der **Mall Tycoon 3** gehört sicher nicht dazu. Dafür reiht er sich nahtlos in die lange Reihe von Namensvettern ein, die eins gemeinsam haben: Sie sind allesamt sterbenslangweilige Wirtschaftssimulationen. Nein, es gibt sogar noch mehr verbindende Elemente: hässliche Grafik und unübersichtliche Menüs. Dass Sie ein Einkaufszentrum mit Ladenlokalen voll stopfen müssen, wurde als Idee von diversen Tycoonern schon vor Jahren mehrfach verworfen. Spannender ist das dröge Spielkonzept seither allerdings nicht geworden, generell bleibt Abwechslung ein Fremdwort im Alltag



Nicht schön, dafür unübersichtlich: Kundenbefragung à la Mall Tycoon.

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Ich fordere ein zehnjähriges Moratorium für Spiele mit dem Zusatz »Tycoon« im Namen. Die Zeit könnten die Entwickler nutzen, um endlich mal ein paar neue Ideen zu sammeln. Oder zumindest die Grafik kräftig zu überarbeiten. Diese leb- und lieblosen Baukastenspiele haben eine ebenso begrenzte Daseinsberechtigung wie Tetris- oder Moorhuhn-Klone.

»Tiefschlaf - Tycoon«



des Einkaufszentrum-Moguls. Ab und an treiben sich zwar ein paar Diebe in den Konsumtempeln herum, aber ein paar flugs eingestellte Sicherheitsleute schnappen die Kerle ganz unspektakulär binnen Sekunden. Die restliche Zeit sehen Sie dabei zu, wie virtuelle Menschen virtuelles Geld in ihren virtuellen Läden ausgeben und somit die virtuellen Kassen füllen. Oder Sie suchen sich einen Job in einem echten Einkaufszentrum

(Regaleinräumen, Flure wischen, Wühltische aufräumen). Spannender (und finanziell deutlich lohnender) wäre das auf jeden Fall.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: B59

MALL TYCOON 3

GENRE	Wirtschaftssimulation
PUBLISHER	Catdaddy Games / Take 2
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	800 MHz, 128 MB RAM

44

PREIS/LEISTUNG: AUSREICHEND

TUBE TWIST



Durch Ihr Röhrennetz sausen die Bälle ins Ziel.

Nicht nur Elche können röhren, sondern auch Spieler. Im 3D-Denkspiel **Tube Twist** verlegen Sie Rohre und röhren (haha!) sich so durch 80 Levels. Sinn der Sache: Durch die Leitungen müssen bunte Bälle ins Ziel kullern. Dank vielfältiger Bauteile (Trichter, Turbo-Rohre, etc.) und realistischer Physik ein guter Titel für Knobelfans. **GR**

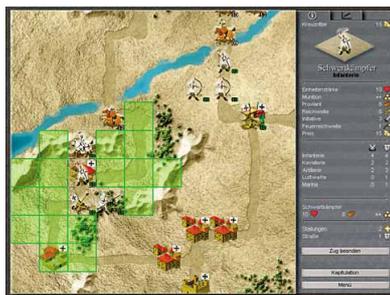
TUBE TWIST

GENRE	Denkspiel
PUBLISHER	Halycon / 21-6 Productions
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	800 MHz, 128 MB, 3D-Karte

64

SPIELSPASS

KREUZZÜGE



Ritter gegen Muselmanen, immer abwechselnd.

Deus Lo Volt« steht auf der Box: Gott will es! Das Motto der Kreuzzügler münzt **Kreuzzüge** in einen düren Klon des GBA-Klassikers **Advance Wars** um, leider auch ohne jeden Charme und Komfort. Die KI rechnet lang und zieht trotzdem mies. Die Runden-Taktik entfaltet nur rudimentären Spaß. So hat Gott das nicht gewollt. **CS**

KREUZZÜGE

GENRE	Strategiespiel
PUBLISHER	Task Four / Media Verlag
CA. PREIS	10 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	500 MHz, 128 MB

40

SPIELSPASS

FISH TYCOON



Die meiste Zeit gucken Sie auf hässliche Fische.

Die Fischzucht-Simulation **Fish Tycoon** räumte Preise für Kindertauglichkeit ab. Warum, bleibt fraglich. Immerhin kann man in dem hässlichen 2D-Aquarium sogar zwei weibliche Fische miteinander kreuzen. Der Verkauf der Tiere bringt Geld, das Sie in Deko und Forschung stecken. Investieren Sie lieber in eine Packung Fischstäbchen. **DM**

FISH TYCOON

GENRE	Aufbauspiel
PUBLISHER	Big Fish Games / LDW Software
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	500 MHz, 64 MB

30

SPIELSPASS



DVD-Test-Check

GETTYSBURG

Angriff der Riesen-Icons.



Gigantische Armeemarker versperren Ihnen den Blick aufs reichlich kleine Schlachtfeld.

Uns kann man's auch nie recht machen. Sind die Soldaten in CDVs **Divided Nation** (Test siehe rechts) zu klein, sind die **Gettysburg**-Kämpfer deutlich zu groß geraten. Dafür teilen sich beide Spiele den Amerikanischen Bürgerkrieg als Szenario. Nur dass die Gefechte in **Gettysburg** rundenweise ablaufen, statt in Echtzeit. Allerdings sind alle 16 Schlachtfelder sehr klein, die dagegen mächtigen Bataillon-Icons füllen einen nicht unbeträchtlichen Teil des Bildschirms. Das ändert sich nur dann, wenn Ihre Befehle (Vor-

rücken oder Angreifen) in die Tat umgesetzt werden. Kaum haben Sie die Anweisungen per »Okay« bestätigt, verwandeln sich die Riesenicons plötzlich in Winz-Soldaten. Die wuseln dann in Richtung Feind. Sie gucken nur zu, eingreifen können Sie nicht. Das ist auch nicht nötig, denn sobald sich zwei gegnerische Verbände ineinander verkeilt haben, verliert man ohnehin den Überblick. Erst wenn die Attacke beendet ist, geht es wieder rundenweise und übersichtlich weiter. Dann gibt's auch wieder die Icons. Die sind zwar nach wie vor lächerlich riesig, bieten dafür aber alle wesentlichen Infos zu Truppenstärke und Terrainboni auf einen Blick. Nicht schön, aber informativ: ein textlastiges Lexikon verrät Ihnen interessante Infos zu berühmten Befehlshabern und Schlachten. **MIC**

INFO: WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **B40**

GETTYSBURG	
GENRE	Rundenstrategie
PUBLISHER	Caldaddy Games / Take 2
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Profis
MINIMUM	2,0 GHz, 256 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	BEFRIEDIGEND

53



»Große Krieger, kleine Schlachten.«

DIVIDED NATION

Überflüssiger American-Conquest-Aufguss.



Kein Grafikfehler: die kompletten Nord- und Südstaatenarmeen auf einem Feld.

Was macht einen Kleinkrieg eigentlich zum Kleinkrieg? Die Größe der beteiligten Soldaten hat schon mal garantiert nichts damit zu tun. Oder doch? In **American Conquest: Divided Nations** jedenfalls lässt CDV riesige Heerscharen winzigster Kämpfer in Echtzeit aufmarschieren, um einen großen Konflikt nachzustellen: den amerikanischen Bürgerkrieg. Aber ganz egal, ob Sie für Nord- oder Südstaaten einen der neun mehrteiligen Feldzüge absolvieren, stets kämpfen Sie gegen tränende Augen. Die Sehnerven müssen Höchstleistungen vollbringen, um in den Pixelansammlungen Soldaten von der Flora zu unterscheiden – vom Gegner ganz zu schweigen. Lediglich die Fahnenträger sind anhand ihrer Flaggen leicht ausmachbar.

Doch wer braucht schon den Überblick, wenn man die Schlachten sowieso automatisch gewinnt? Einfach alle Einheiten markieren, per Rechtsklick in Richtung Feind schicken und warten, bis das Programm den Sieg verkündet. Dabei lässt sich der digitale Schiedsrichter auch nicht davon beeindrucken,

MICK SCHNELLE mick@gamestar.de

Divided Nations ist spielerisch vom drei Jahre alten Ur-American Conquest weiter entfernt als General Lee vom Sieg über die Nordstaaten. Die Übersicht geht im Pixelmatsch der überfüllten Schlachtfelder schon in den ersten Spielminuten verloren. Formationsbefehle verschwinden im Grafikbrei. Und wer warum siegt, bleibt meist das Geheimnis der CPU. Wenn Massenschlachten, dann doch lieber das exzellente steuerbare Cossacks 2.



»Kleine Krieger, große Enttäuschung«

cken, dass oft noch jede Menge Gegner übrig sind (teilweise ist deren Zahl sogar erheblich größer als die der siegreichen Truppen). Na ja, werten wir es mal als ausgleichende Gerechtigkeit für die auf dem pixeligen Grund nur schwer erkennbaren Formationsvorgaben. **MIC**

INFO: WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **B11**

DIVIDED NATION	
GENRE	Echtzeitstrategie
PUBLISHER	Revolution Strategy / CDV
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschr., Profis
MINIMUM	2,0 GHz, 256 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT

40