



**Gunnar Lott**  
gunnar@gamestar.de

# ZWERGE UND STORMTROOPER

**FANTASY.** Zu den besonders schönen Momenten des Berufs gehört es, wenn Päckchen mit Vorabversionen von Spielen eintreffen, die man zwar schon eine Weile auf dem Radar hat, aber noch nicht richtig spielen konnte. Diesen Monat nahm GameStar mit drei Redakteuren am geschlossenen Beta-Test von **Schlacht um Mittelerte 2** teil – erstmal nur für den Multiplayer-Teil, aber natürlich sehr spannend.

Mick, René und ich haben mit Goblins und Zwergen (derzeit noch die einzigen spielbaren Rassen) lange Abende in der Redaktion zugebracht. Ein weiteres Highlight: **Spellforce 2**. Mick schnappte sich unsere Beta-Version, aber natürlich wollten auch Michael, Markus und selbstverständlich ich selbst unbedingt ein paar Partien wagen. Besonders beeindruckt waren unsere Experten von der Grafik, aber auch spielerisch macht der Titel von Phenomic bereits jetzt einen guten Eindruck.

**SCIENCE-FICTION.** Die andere große Strategiehoffnung des Frühjahrs konnten wir schon im letzten Monat probieren: **Star Wars: Empire at War**. Jetzt dürfen Sie sich selber ein Bild machen – auf unserer DVD finden Sie die umfangreiche spielbare Demo.

## 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

- Empire Earth 2: The Art of Supremacy...100
- Demokratie...102
- Wildfire...103
- Down in Flames...103
- Kreuzfahrt Tycoon...103
- Prison Tycoon...103

## GAMESTAR-STRATEGIE-CHARTS 03/2006

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Abwertungskriterien											Kommentar	
							Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Unitfang	Missionsdesign // Startpositionen	KI	Einheiten	Kampagne // Endlos-Spiel			
1	WarCraft 3	Echtzeit-Strategie	Vivendi	Blizzard	08/02 (93%)	92	7	10	10	10	9	10	10	8	10	8	10	10	08/03: Addon
2	Civilization 4	Strategiespiel	Take 2	Firaxis	12/05	90	7	9	8	9	9	10	10	8	10	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	Schlacht um Mittelerte	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	EA Pacific	01/05 (86)	85	9	10	9	8	8	10	7	7	9	9			
11	The Movies	Aufbauspiel	Activision	Lionhead	01/06	85	8	10	8	10	6	9	9	8	8	9			
12	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	
13	Panzers Phase 2	Echtzeit-Strategie	CDV	Stormregion	09/05	85	9	9	8	8	9	9	10	7	10	6			
14	Dawn of War	Echtzeit-Strategie	THQ	Relic	11/04 (83)	85	8	9	8	9	10	8	9	6	9	9		10/05: Addon	
15	Star Wolves	Weltraum-Taktik	Pointsoft	Xbox Software	05/05	85	8	7	8	8	8	10	10	6	10	10			
16	Spellforce	Echtzeit-Strategie	Jowood	Phenomic	01/04 (86%)	83	7	7	6	9	9	10	9	6	10	10			
17	Soldiers	Echtzeit-Taktik	Codemasters	Best Way	08/04 (84%)	83	7	7	8	9	9	8	10	9	8	8			
18	Rollercoaster Tycoon 3	Aufbauspiel	Atari	Frontier	08/05	83	10	9	8	9	7	9	7	8	9	7		08/05: Addon	
19	Port Royale 2	Strategiespiel	Take 2	Ascaron	06/04 (86%)	82	5	7	10	9	10	8	6	8	10	9			
20	Ground Control 2	Echtzeit-Strategie	Vivendi	Massive	07/04 (80%)	81	7	8	8	7	9	9	8	8	9	8			
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	Dragonshard	Echtzeit-Strategie	Atari	Liquid	12/05	80	8	7	7	9	7	9	8	7	10	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.

Es sind noch so viele Schlachten zu schlagen

# EMPIRE EARTH 2 THE ART OF SUPREMACY

Ein episches Spiel verdient ein episches Addon: Die Erweiterung zu Empire Earth 2 verdoppelt die Kampagnenzahl und befördert besonders erfolgreiche Soldaten zu Helden.

**W**ie spricht man das aus: Supremacy? Das Wörterbuch sagt »Suprämässi«, mit Betonung auf »prä«. Das Wörterbuch erklärt auch, wie man den Begriff übersetzt: Vormachtstellung. **The Art of Supremacy**, das erste Addon zum Echtzeit-Strategiespiel **Empire Earth 2**, bedeutet also soviel wie »Die Kunst der Überlegenheit«. Ein treffender Titel – in den

knackig schweren Neumissionen die Überlegenheit zu erringen, ist wirklich eine Kunst.

## Rache für Austerlitz

Ende April 2005 war das sechs Jahrtausende umspannende **Empire Earth 2** erschienen, ein gewaltiger Brocken Echtzeit-Strategie, der Profispielern eine Flut von Aufgaben, Einheiten und Spieloptionen erschloss. In Deutschland schuf sich das Epos (GameStar-Wertung: 76) mit mehr als 100.000 verkauften Exemplaren eine breite Spielerbasis. Die bekommt nun mit



Als Zar Alexander stehen Sie in der russischen Kampagne der französischen Armee Napoleons gegenüber.

dem Addon **The Art of Supremacy** für 20 Euro einen kräftigen Schwung Neuerungen. Drei zusätzliche Kampagnen fährt die Erweiterung auf, jede mit fünf

Missionen etwas kürzer als die acht Missionen starken Originalfeldzüge. Ab 2183 vor Christus begleiten Sie den Helden Kamsa dreißig Jahre lang durch die turbulente Krisenzeit nach dem Zerfall des ersten ägyptischen Reichs. In Kampagne 2 (1805-1813) flieht Zar Alexander nach der Niederlage von Austerlitz vor Napoleons Heer und sammelt seine Kräfte für eine Verteidigungsschlacht. Schließlich landen Sie mit Kampagne 3 im Afrika der nahen Zukunft, wo die Massai gegen den skrupellosen Weltkonzern GloboCorp antreten. Der schwarze Kontinent kommt als neues Landschaftsset zu den bestehenden dazu, in ihm dominieren sandige Savannen, die im Sonnenlicht blendend gleißen.

## Russen und Rafale

Mit den Franzosen, Russen, Massai und Zulu bringt **The Art of Supremacy** vier neue Nationen mit, die gemeinsam auf zehn frische Einheiten kommen – allesamt Spezialtruppen der Völker, neue Standardsoldaten gibt es nicht. Beispiel Zulus: Der Kriegerstamm bildet Infanterie mit 10 Prozent mehr Lebenspunkten aus; in der »Beast Horn«-Formation richten die Bodenkämpfer außerdem 25% höheren Schaden an. Dazu passen die starken Iklawa- und Inyanga-Kämpfer, neben dem »Horn of the Impi«-Panzer die Spezialeinheiten der Zulus. Die Russen bekommen Artillerie-Boni und fahren eigene Geschütze auf, die Franzosen verlassen sich unter anderem



Im Dämmerlicht attackieren die Ägypter ein Lager des Feinds. Dessen Arbeiter laufen in Reih und Glied mitten in unsere Armee – ein KI-Patzer.

- FACTS**
- > 3 Kampagnen
  - > 15 Missionen
  - > 4 Völker
  - > 10 Einheiten
  - > 2 Schlachten
  - > Neue Region: Afrika
  - > Heldensystem



Krieg im dürregeschüttelten Afrika: Die Stämme greifen zu schwerem Gerät, wenn's um Nahrung geht. Die Explosionseffekte wurden verbessert.

auf ihr hochmodernes Rafale-Jagdflugzeug. Bei den Gebäuden und Technologien bleibt dagegen alles beim Alten, lediglich drei afrikanische Weltwunder ergänzen den Fundus.

Um eine neue Epoche erweitert das Addon die Zeitrechnung nicht, das war aber auch nicht zu erwarten. Dafür knüpfen die Kampagnenmissionen nahtlos an das Hauptprogramm an – im gehobenen Anspruch ebenso wie in ihrer oft schwer zu überschauenden Aufgabenvielfalt. Die Ägypter müssen zum Beispiel in ihrer zweiten Mission ein Grabmal des Pharaos vor Plünderern schützen, eine neue Siedlung gründen, vier Artefakte aufstöbern und ihre eigene Stadt verteidigen. Dazu kommen optionale Nebenaufgaben: Die aufständischen Lybier niederschlagen, 4.000 Einheiten Nahrung sammeln. Jede der kreativ erdachten Mission

bringt spannende Aufgaben, die das Schlachteneierlei auflockern. Die Massai müssen etwa eine Rinderherde möglichst heil durch feindliches Gebiet treiben. Wer das schafft, ohne ein einziges Stück Vieh zu verlieren, bekommt einen Rohstoffbonus.

**Heldenmacher**

Die größte inhaltliche Neuerung ist das Heldensystem. Besiegt eine Einheitenklasse (etwa die leichte Infanterie) 100 Feinde, wird einer ihrer Soldaten zum Helden. Alternativ klappt die Beförderung auch, wenn eine einzelne Einheit im Alleingang 20 Feinde schnetzelt. Die Helden sind ausdauernde und stärkere Varianten der Grundeinheit, sozusagen ein Rang über dem Elite-Status. Zudem können sie mit anderen Truppen zur Armee gruppiert werden, die dann leicht erhöhte Schlagkraft besitzt. Wenn Sie eine Krone erspielen, dürfen Sie einen Helden sogar zum Obersten Heeresführer ernennen. Stecken Sie den in eine Festung, bekommt die gesamte Armee einen Bonus, beispielsweise 5 Prozent höheren Schaden. Innerhalb der Kampagne werden alle Helden, die Sie erspielen, von Mission zu Mission übernommen.

Im Multiplayer-Modus reißt der neue »Tauziehen«-Modus Zufallskarten als Schlachtenserie aneinander, die zwei Spieler langfristig ausfechten. Zudem lassen sich nun neutrale Stämme einstellen, die als Bündnispartner in Frage kommen oder assimiliert werden können –



Durch die afrikanische Savanne kurvt der neue Panzer »Horn of the Impi« (Mitte), Spezialeinheit der Zulus. Drüber düst der französische Rafale-Jäger.



Siegreiche Einheiten werden zu Helden (durch ein Banner markiert) befördert.

das bringt lukrative Boni. Mit einigen neuen Effekten und überstrahlendem Licht poliert das Addon zudem die Grafik des Hauptprogramms auf.

CS [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: [A118](#)

**CHRISTIAN SCHMIDT**

[christian@gamestar.de](mailto:christian@gamestar.de)

Ein gelungenes Addon, das zudem die Grafik effektiv aufhübscht – dafür erhöhen wir die Wertung in dieser Kategorie um einen Punkt. Mit dem Heldensystem und den damit möglichen Armeen kommen neue taktische Überlegungen ins Spiel – gut gemacht! Die Mankos des Hauptprogramms hat Mad Doc dagegen nicht abgefeilt. Vor allem die teils dubiose KI verwundert – eigene Einheiten verheddern sich im Marschgedränge, der Gegner bekommt auf manchen Karten unendlich oft Nachschubtruppen. Wer das harte Hauptprogramm gemeistert hat, kommt am genauso knackigen Addon trotzdem nicht vorbei.

»Noch mehr Arbeit«



**EE 2: THE ART OF SUPREMACY** ECHTZEIT-STRATEGIE-ADD. **EMPIRE EARTH**

PUBLISHER Mad Doc Software / Vivendi RELEASE (D) 24.2.2006  
 SPRACHE Deutsch CA. PREIS 20 Euro  
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 CD, 36 Seiten Handbuch USK ab 12 Jahre

**GEEIGNET FÜR**

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

VERGLEICHBAR MIT Age of Empires 3 (89, GS 12/05) Echtzeit-Referenz: Amerika-Epos mit Spitzengrafik  
 Rise of Nations (86, 07/03) Ausgefallenes, episches Strategie-Abenteuer.

**TECHNISCHE ANGABEN**

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM	
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	2,0 GHz Intel	2,6 GHz Intel	3,0 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1800+ AMD	XP 2400+ AMD	A64 2800+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	1,5 GB Festpl.	1,5 GB Festpl.	1,5 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			

LAUTSPRECHER Stereo  2 vorne, 2 hinten  5.1  6.1

**MULTIPLAYER SEHR GUT**

FAZIT Spannende Riesenschlachten mit massenhaft Optionen. Anspruchsvoll!  
 MODI Neuer Tauziehen-Modus, neutrale Völker als Bündnispartner.

**BEWERTUNG**

GRAFIK	+ neue Überstrahleffekte	+ verbesserte Grafik	- polygonarm	<b>7 / 10</b>
SOUND	+ stimmungvolle Soundkulisse	- zu viele Wiederholungen		<b>7 / 10</b>
BALANCE	- extrem steile Lernkurve	- KI bekommt unendlich Nachschub		<b>5 / 10</b>
ATMOSPHÄRE	+ historischer Rahmen	- keine Identifikationsfiguren		<b>7 / 10</b>
BEDIENUNG	+ Arbeiter-Manager	+ Überblick im Addon nicht verbessert		<b>6 / 10</b>
UMFANG	+ verdoppelt die Kampagnenzahl	+ neue Spielmodi		<b>10 / 10</b>
MISSIONSDSIGN	+ Haupt- und Nebenaufgaben	+ abwechslungsreich		<b>9 / 10</b>
KI	+ anspruchsvoll	- Wegfindung	- teils seltsames KI-Verhalten	<b>7 / 10</b>
EINHEITEN & GEB.	+ neue Völker	+ Helden	- wenige neue Einheiten	<b>9 / 10</b>
KAMPAGNEN	+ spannender Aufgaben-Mix	- keine Rahmenhandlung		<b>9 / 10</b>

**PREIS/LEISTUNG SEHR GUT**

EINGEWÖHNUNG: 60 Minuten – SOLO-SPASS: 20 Stunden – MULTIPLAYER-SPASS: 40 Stunden

FAZIT: DICKES ADDON-PAKET, FÜR FANS EIN PFLICHTKAUF.

**76** SPIELSPASS



DU bist Deutschland!

# DEMOKRATIE

**D**eutschland ist schuldenfrei, durchs Land fahren Magnetbahnen statt Autos, Raucher gibt es nicht mehr, und die Deutschen wählen mit 92% ihrer Stimmen den Mann zurück ins Kanzleramt, dem sie das verdanken – mich. Freilich qualmen in Wirklichkeit immer noch Leute in ihren Karren, die Jahrhundertleistung kann also nur einem Spiel entstammen. Das nennt sich schlicht **Demokratie** und stammt aus der britischen Independent-Spieleszene.

## Todesstrafe? Na?

Die Demokratie, die das schnörkellose Strategiespiel auf nur einem Bildschirm simuliert, ist stark vereinfacht. Gewaltenteilung, Parteienlandschaft, Ministerkabinett – alles, was zur Hürde für Gesetze werden könnte, lässt **Demokratie** außen vor. Stattdessen agieren Sie als Alleinherrscher, dessen Entscheidungen immer ausgeführt werden. Sie steuern das Land über 75 Programme, die Sie wahlweise

neu einführen (etwa ein Mautsystem für Pkws), abschaffen (etwa die Todesstrafe) oder verändern (etwa die Höhe der Mehrwertsteuer). Das war's – mit nur drei Entscheidungsoptionen steuern Staatschefs das gesamte Land. Und das durchaus effektiv. Denn jede Veränderung hat Auswirkungen auf einige der 14 Rahmendaten (wie Wirtschaftsleistung, soziale Gerechtigkeit oder Kriminalität) und die 21 Wählergruppen (von Patrioten bis zu Umweltschützern). Zusammenhänge stellt das Programm durch farbige Verbindungslinien dar. Kapitalisten freuen sich beispielsweise über Subventionsabbau, dafür sinkt die Unterstützung bei Sozialisten. Zudem müssen Sie das Staatsbudget im Auge behalten, auf Notsituationen wie Straßenschlachten reagieren und jede Runde eine Grundsatz-Entscheidung treffen – etwa Kinderarbeit erlauben oder verbieten. Nach zwölf bis 15 Stunden stehen Sie zur Wiederwahl – dann muss die Hälfte der Bevölkerung auf Ihrer Seite sein.

## Wir sind 99,1%

Theoretisch könnten Sie aus Deutschland einen Überwachungsstaat oder aus den USA ein Sozialistenparadies machen. In der Praxis scheitern Sie am Volkswillen, sobald Sie Rente, Krankversicherung oder Wohnungsgeld antasten. Subventionen sind die Antwort auf

Politik ist dröge, das Volk undankbar: Na also, schon alles gelernt, was man über Demokratie wissen muss!



Farbige Linien zeigen an, wie die Programme (blaue Kreise) und Rahmenfaktoren (oberer Bildrand) auf die Wählergruppe der Kapitalisten (Mitte) wirkt.

fast alle Probleme. Und während auf die Kapitalisten über ein Dutzend Einflüsse wirken, reagiert die größte Wählergruppe, der Mittelstand, nur auf die Höhe der Einkommensteuer – unsinnig! Die elf Länder sind gleichförmig: alle hochverschuldet, alle umweltverseucht. Wahlen entscheiden sich nicht sel-

ten über den zu großen Einfluss der (überwiegend negativen) Zufallereignisse. Dazu kommen ärgerliche Fehler: In unserem Spiel brach die Lebenserwartung steil ein, nachdem wir die Tabaksteuer abgeschafft hatten – obwohl es im Land keine Raucher mehr gab.

CS [WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: A69](http://www.gamestar.de/quicklink/A69)



In den USA dominieren Gläubige und Autofahrer.

## CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamestar.de

Lächelnd trete ich ans Kanzlerpult und verkünde dem Volk meine größte Entscheidung: das Verbot mäßiger Computerspiele! Zwar vermittelt Demokratie durchaus Verständnis für Politikfelder und macht die Spannungen zwischen Interessensgruppen sichtbar. Mit echter Demokratie hat das aber wenig zu tun, der Lerneffekt ist begrenzt. Der Unterhaltungswert läuft sich schnell tot, denn im Lauf Ihrer Amtszeit werden keine neuen Optionen freigeschaltet.



»Herrschaft des Mittelmaßes«

**DEMOKRATIE STRATEGIESPIEL**

PUBLISHER: Positech / Frogster      RELEASE (D): 12.11.2005  
 SPRACHE: Deutsch      CA. PREIS: 15 Euro  
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 CD, kein Handbuch      USK: ohne Altersbeschr.

**GEEIGNET FÜR**

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

VERGLEICHBAR MIT: Hearts of Iron 2 (79, 03/05) Politik mit Panzern machen. Für gewiefte Taktiker. Republic (63, GS 10/03) Revolution als Machtspielchen in 3D-Grafik. Naja.

**TECHNISCHE ANGABEN**

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 214 MX	GF FX 5800/5900	500 MHz Intel	800 MHz Intel	1,0 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	500 MHz AMD	800 MHz AMD	1,0 GHz AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	32 MB RAM	64 MB RAM	128 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	40 MB Festpl.	40 MB Festpl.	40 MB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			

LAUTSPRECHER: Stereo     2 vorne, 2 hinten     5.1     6.1

**BEWERTUNG**

GRAFIK	+ übersichtlich - sehr, sehr unspektakulär	2 / 10
SOUND	- Dudelmusik - kaum Effekte - keine Sprache	4 / 10
BALANCE	- linkslastig + Ereignisse zu stark - unnahbarer Mittelstand	2 / 10
ATMOSPHERE	+ viel Macht + Wahlfieber - keine optischen Belohnungen	5 / 10
BEDIENUNG	+ zweckmäßig + Zusammenhänge klar erkennbar	8 / 10
UMFANG	+ Programme - krudes Staatssystem - keine Außenpolitik	4 / 10
MISSIONSDSIGN	+ Krisensituationen - viel zu wenig Abwechslung	4 / 10
KI	+ Wählergruppen - keine (politischen) Gegenspieler	4 / 10
PROGRAMME	+ decken ein breites Spektrum ab + klare Auswirkungen	8 / 10
KAMPAGNE	+ Entscheidungen und Ereignisse - kein Ziel, keine Wertung	3 / 10

**PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND**

EINGEWÖHNUNG 20 Minuten - SOLO-SPASS 6 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS -

FAZIT: TECHNISCH UND SPIELERISCH SCHLICHTE STAATSSIM.

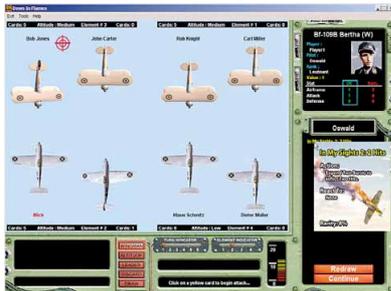
**44** SPIELSPASS

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie [QUICKLINK A68](http://www.gamestar.de/quicklink/A68)



DVD: Test-Check

## DOWN IN FLAMES



Starre Luftkämpfe: Hier bewegt sich fast nichts.

**L**uftkämpfe im Zweiten Weltkrieg werden hier rundenweise mit Karten ausgetragen. Sie spielen Manöver- und Angriffskarten aus. Für Siege gibt's Erfahrungspunkte, die Sie in Flugzeuge oder Karten investieren. Mangels Abwechslung wird das schnell öde. Letzte Reste von Dynamik tötet die Vorkriegs-Grafik. **MIC**

## KREUZFAHRT TYCOON



Auf diesem Bild sind fünf Passagiere versteckt.

**D**er **Kreuzfahrt Tycoon** macht dem ZDF-Traumschiff Konkurrenz als Einschlafhilfe. Winzige Pixel-Passagiere wackeln durch hässliche Einkaufszentren, die Sie zuvor platziert haben. Sonst passiert nichts. Und während Sie einschlummern, füllt sich Ihr (leider nur virtuelles) Bankkonto. In echt sind Sie um 20 Euro ärmer. **MIC**



DOWN IN FLAMES	
GENRE	Rundenstrategie
PUBLISHER	DVG / Wolkon Media
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Profis
MINIMUM	800 MHz, 256 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND

43 SPIELSPASS

KREUZFAHRT TYCOON	
GENRE	Wirtschaftssimulation
PUBLISHER	Eclipse / Frogster
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	500 MHz, 128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT

37 SPIELSPASS

## WILDFIRE



Das hässliche Feuer wirkt kaum bedrohlich.

**F**euersimulationen können spannend sein – **Fire Department 2** macht es vor. In **Wildfire** müssen Sie zwar auch Brandherde bekämpfen, heiß wird Ihnen dabei aber nie. Zu ähnlich spielen sich die 16 Levels, zu öde sind die Notfälle inszeniert. Ein Seminar über die Geschichte der Feuerwehr macht mehr Spaß! **DM**

## PRISON TYCOON



Wer will schon ins Gefängnis? Sie?

**A**ls Wach- und Schließmeister stecken Sie in **Prison Tycoon** Gefängnisse ab, um mit malochenden Sträflingen Kohle zu scheffeln. Allein für die verbrecherisch schlechte Grafik und Steuerung ver gibt das GameStar-Gericht lebenslänglich. Das elende Spieltempo taugt eh nur zum Schlafvollzug. Urteil: Wegsperren! **CS**



WILDFIRE	
GENRE	Strategiespiel
PUBLISHER	Cat Daddy Games / Frogster
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	800 MHz, 128 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT

44 SPIELSPASS

PRISON TYCOON	
GENRE	Strategie
PUBLISHER	Frogster / Gamebryo
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschr.
MINIMUM	800 MHz, 256 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND

14 SPIELSPASS