



Gunnar Lott
gunnar@gamstar.de

TESTEN, NICHT TÄUSCHEN

EARTH 2160? ERST JETZT? Viele von Ihnen werden sich ärgern, dass wir **Earth 2160** erst jetzt testen. Die Sache hat aber einen wesentlichen Vorteil für Sie: Anders als bei den Mitbewerbern, die eine Ausgabe früher dran waren, liegt unserem Test die fertig verpackte Fassung zugrunde, inklusive des Gold-Upgrades auf Version 1.1. Daher können wir die verbesserte Sprachausgabe einfließen lassen – und Sie auf die Tatsache hinweisen, dass **Earth 2160** zum Spielen per Telefon oder Internet freigeschaltet werden muss. Das Upgrade auf Version 1.2 kam leider zum Test zu spät: Sie finden es zwar auf unserer DVD, zum ausführlichen Prüfen der damit eingeführten Verbesserungen reichte die Zeit allerdings nicht mehr. Ob sich daraus eine Aufwertung ergibt, erfahren Sie in der nächsten Ausgabe.

– und Sie auf die Tatsache hinweisen, dass **Earth 2160** zum Spielen per Telefon oder Internet freigeschaltet werden muss. Das Upgrade auf Version 1.2 kam leider zum Test zu spät: Sie finden es zwar auf unserer DVD, zum ausführlichen Prüfen der damit eingeführten Verbesserungen reichte die Zeit allerdings nicht mehr. Ob sich daraus eine Aufwertung ergibt, erfahren Sie in der nächsten Ausgabe.

STRATEGIE KOSTENLOS. Wer gerade kein Geld oder keine Lust hat, sich ein aktuelles Strategiespiel zuzulegen, bekommt soliden Spielspaß kostenlos: Auf unserer DVD finden Sie die Klassiker **Fallout Tactics** (rundenbasiert) und **Cossacks: European Wars** (Echtzeit). Optisch vielleicht nicht mehr tafrisch, aber klasse. Viel Spaß damit!

INHALT

| | |
|----------------------|-----|
| Earth 2160 | 100 |
| Rising Kingdoms | 104 |
| The Day After | 105 |
| RCT3: Soaked | 106 |
| Stalingrad | 107 |
| Troja | 107 |
| No Limits Fairground | 107 |
| Green Devils | 107 |

GAMESTAR-STRATEGIE-CHARTS 08/2005

| 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%) | 93 | 8 | 10 | 10 | 10 | 9 | 10 | 10 | 8 | 10 | 8 | 08/03: Addon |
| 2 | C&C Generäle | Echtzeit-Strategie | Electronic Arts | EA Pacific | 10/03 (89%) | 90 | 8 | 9 | 10 | 10 | 10 | 10 | 9 | 7 | 9 | 8 | 11/03: Addon |
| 3 | Rome – Total War | Strategiespiel | Activision | Creative Assembly | 11/04 | 89 | 8 | 10 | 8 | 9 | 7 | 10 | 9 | 8 | 10 | 10 | |
| 4 | Siedler 5 | Aufbauspiel | Ubisoft | Blue Byte | 01/05 | 89 | 10 | 7 | 9 | 10 | 8 | 10 | 9 | 9 | 9 | 8 | |
| 5 | Die Sims 2 | Aufbauspiel | Electronic Arts | Maxis | 10/04 | 89 | 7 | 10 | 8 | 8 | 8 | 10 | 9 | 9 | 10 | 10 | |
| 6 | Panzers | Echtzeit-Strategie | CDV | Stormregion | 07/04 (89%) | 89 | 9 | 8 | 9 | 9 | 9 | 10 | 10 | 9 | 10 | 6 | |
| 7 | Age of Mythology | Echtzeit-Strategie | Microsoft | Ensemble | 11/02 (92%) | 87 | 6 | 6 | 10 | 8 | 10 | 10 | 10 | 8 | 10 | 9 | 12/03: Addon |
| 8 | Stronghold 2 | Aufbauspiel | Take 2 Games | Firefly | 06/05 | 86 | 8 | 9 | 7 | 9 | 8 | 10 | 9 | 6 | 10 | 10 | Version 1.1 |
| 9 | Schlacht um Mitteleuropa | Echtzeit-Strategie | Electronic Arts | EA Pacific | 01/05 | 86 | 9 | 10 | 9 | 8 | 8 | 10 | 7 | 7 | 9 | 9 | |
| 10 | Rise of Nations | Echtzeit-Strategie | Microsoft | Big Huge Games | 08/02 (89%) | 86 | 6 | 7 | 9 | 7 | 10 | 9 | 8 | 10 | 10 | 10 | 07/04: Addon |
| 11 | Star Wolves | Weltraum-Taktik | Pointsoft | Xbow Software | 05/05 | 85 | 8 | 7 | 8 | 8 | 8 | 10 | 10 | 6 | 10 | 10 | |
| 12 | Spellforce | Echtzeit-Strategie | Jowood | Phenomic | 01/04 (86%) | 84 | 8 | 7 | 6 | 9 | 9 | 10 | 9 | 6 | 10 | 10 | |
| 13 | Soldiers | Echtzeit-Taktik | Codemasters | Best Way | 08/04 (84%) | 84 | 8 | 7 | 8 | 9 | 9 | 8 | 10 | 9 | 8 | 8 | |
| 14 | Dawn of War | Echtzeit-Strategie | THQ | Relic | 11/04 | 83 | 8 | 9 | 9 | 9 | 10 | 8 | 9 | 6 | 9 | 6 | |
| 15 | Rollercoaster Tycoon 3 | Aufbauspiel | Atari | Frontier | NEU | 83 | 10 | 9 | 8 | 9 | 7 | 9 | 7 | 8 | 9 | 7 | 08/05: Addon |
| 16 | Port Royale 2 | Strategiespiel | Take 2 | Ascaron | 06/04 (86%) | 83 | 6 | 7 | 10 | 9 | 10 | 8 | 6 | 8 | 10 | 9 | |
| 17 | Civilization 3 | Strategiespiel | Atari | Firaxis | 01/02 (91%) | 82 | 3 | 6 | 10 | 5 | 8 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | |
| 18 | Ground Control 2 | Echtzeit-Strategie | Vivendi | Massive | 07/04 (80%) | 82 | 8 | 8 | 8 | 7 | 9 | 9 | 8 | 8 | 9 | 8 | |
| 19 | Armies of Exigo | Echtzeit-Strategie | Electronic Arts | Black Hole | 01/05 (81%) | 82 | 9 | 8 | 4 | 10 | 8 | 10 | 10 | 4 | 10 | 9 | |
| 20 | Act of War | Echtzeit-Strategie | Atari | Eugen Systems | 05/05 | 81 | 10 | 10 | 6 | 9 | 8 | 7 | 8 | 7 | 9 | 7 | |
| 21 | Freedom Force 2 | Echtzeit-Taktik | Dtp | Irrational | 07/05 | 81 | 7 | 9 | 7 | 10 | 9 | 8 | 7 | 6 | 10 | 8 | |
| 22 | Empires: Die Neuzeit | Echtzeit-Strategie | Activision | Stainless Steel | 11/03 (86%) | 81 | 5 | 6 | 8 | 7 | 9 | 10 | 10 | 9 | 10 | 7 | |
| 23 | Full Spectrum Warrior | Echtzeit-Taktik | THQ | Pandemic | 11/04 | 81 | 8 | 9 | 8 | 9 | 8 | 8 | 7 | 7 | 8 | 9 | |
| 24 | Heroes of M&M 4 | Strategiespiel | Ubisoft | 3DO | 06/02 (86%) | 81 | 5 | 6 | 10 | 8 | 10 | 10 | 9 | 7 | 9 | 7 | |
| 25 | Earth 2160 | Echtzeit-Strategie | Zuxxez | Reality Pump | NEU | 80 | 8 | 8 | 7 | 7 | 8 | 10 | 8 | 7 | 10 | 7 | Version 1.1 |

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

Vier Feinde auf dem Weg nach Eden

EARTH 2160

Die Erde ist vernichtet – doch vier Rassen streiten weiter um die Vorherrschaft im Universum. An deren Seite: Sie. Und jede Menge schwer bewaffneter Truppen aus dem Einheiten-Baukasten.

Vier Kampagnen, vier Völker und eine verlorene Welt. Reality Pumps Echtzeit-Strategiespiel **Earth 2160** schickt Sie auf die Suche nach dem Paradies. Zusammen mit dem kernigen Major Michael R. Falkner und der feschen Ariah kommen Sie dem Geheimnis um den verschollen geglaubten Planeten Eden und einen irren

Wissenschaftler auf die Spur. Dabei erleben Sie haarsträubend schwere Gefechte auf allen vier Seiten und trotz hartnäckigen KI-Patzern.

Major mit Erfahrung

Nach der Aktivierung von **Earth 2160** (siehe Extrakasten) haben Sie die Wahl, ob Sie zuerst mit der Eurasian-Dynasty-Kampagne starten oder für die Lunar Corporation in den Krieg ziehen. Die anderen beiden Fraktionen (United Civilized States und Aliens) kommen erst später ins Spiel. Wer der Story chronologisch folgen will, sollte mit dem Eurasian-Dynasty-Feldzug starten. Ein sehr knapp gehaltenes Tutorial später steuern Sie besagten Major Michael R. Falkner, der zu Beginn noch ein halbwegs treuer Vertreter der martialisches veranlagten Eurasier ist. Kaum wissen Sie, wie man Basisgebäude baut und die beiden benötigten Ressourcen (Metall-

erz und Wasser) via Sammler erntet (siehe Extrakasten S. 102), machen auch schon die ersten bösen Buben die Gegend unsicher. Aber mit ein paar Kleinpanzern und Raketenwerfern besiegen Sie die Vertreter der Lunar Corporation schnell. Allerdings sollten Sie schon von der ersten Mission an darauf achten, dass der gute Major möglichst viele Gegner selber eliminiert. Denn nur so erhält er Erfahrungspunkte, die ihm zu besseren Kampfwerten verhelfen. Außerdem findet er überall auf der Karte nützliche Hilfsmittel, wie Bomben oder Medkits. Letztere setzt er automatisch ein, wenn seine Hitpoints gegen Null laufen. Mit Bomben sprengen Sie auch größere Installationen wie Gebäude oder Energiezäune der Gegner. Außerdem finden Sie nach und nach bessere Waffen wie den Flammenwerfer oder die äußerst durchschlagskräftige Acid-Gun.

Aus Forschung wird Technik

Ihre Einheiten sammeln ebenfalls Erfahrung, die zu besseren Werten führt. Neben dem Helden nehmen Sie einige dieser Trupps mit in die nächste Mission. Meist können Sie von Anfang an eine Basis bauen, wobei neben Depots (bestimmen die maximale Einheitenzahl) und Stromversorgung der Forschung eine ganz spezielle Rolle zukommt. **Earth 2160** lebt davon, dass Sie Ihre Einheiten modifizieren und an die jeweilige Spielsituation anpassen müssen. Das gilt neben der Bewaffnung auch für Panzerung und Antrieb. Doch um in den Genuss all dieser Upgrades zu kommen, müssen Sie forschen, forschen, forschen. Der Technologiebaum für jedes Volk ist riesig (mit Ausnahme der Aliens, doch dazu später mehr). In Kombination mit dem umfangreichen Fahrzeugpark erge-

AKTIVIERUNG NÖTIG

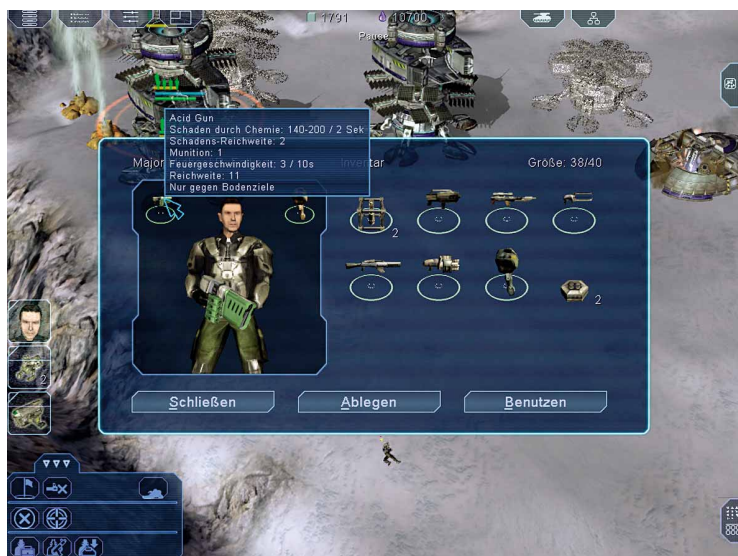
Auf der Schachtel steht es nur im Kleingedruckten: Wer mehr als die erste Kampagne in Earth 2160 spielen will, muss sein Spiel freischalten lassen. Das klappt entweder über Internet oder Telefon. Die Online-Methode funktioniert (ähnlich wie bei Windows XP) sehr zügig. Persönliche Daten werden laut Herstellerangabe nicht abgefragt. Auch die Aktivierung per Telefon erfolgt anonym und rund um die Uhr über ein automatisches System. Hier müssen Sie eine 16-stellige Zahlenfolge über die Telefontastatur eingeben. Wer das nicht möchte, kann sich auch mit einem Hotline-Mitarbeiter verbinden lassen. Als wir Letzteres versuchten, wurden wir allerdings an eine gebührenpflichtige Hotline (0,62 Euro pro Minute) verwiesen. Auf unsere Nachfrage hin wurde das mittlerweile geändert und funktioniert jetzt ebenfalls kostenlos.



Wir greifen die Sandwich-Bauten der LC mit unseren sehr effektiven Raketenwerfern an.



Wer sich zuerst rührt, hat verloren: In den statischen Cutscenes bewegt sich fast nichts.



Nur wer seinen Helden richtig ausrüstet, hat eine Chance, bestimmte Missionen zu gewinnen.

Einheit verloren



Mit gekaperten Mechs stürmen unsere Truppen sehr effektiv die Basis der Schmuggler, die über UCS-Technologien verfügen. Links eingeblendet: unsere Helden Aria und Falkner.

ben sich Hunderte Ausbaumöglichkeiten. Zum Glück müssen Sie nicht schon zu Kampagnenbeginn alles auf einmal entwickeln, manche Upgrades werden erst in späteren Missionen zugänglich. Trotzdem sollten Sie von Anfang an darauf achten, zum Beispiel die Laserkanone ordentlich aufzurüsten. Immerhin winken höhere Reichweite und stolze 50 Prozent mehr Durchschlagskraft als Belohnung.

Truppen-Tüftelei

Der Schlüssel zum Erfolg ist der Einsatz der richtigen Einheit gegen das richtige Ziel. So wirken Raketen sehr gut gegen Lasertürme, deren Energieblitze dagegen schalten Panzer schnell aus. Gegen die haben wiederum Infanteristen keine Chance, sind ihrerseits aber sehr effektiv gegen ballistische Geschosswerfer. Allerdings sind das nur Faustregeln. Denn man kann alle Fahrzeuge individuell aufrüsten und mit Schildgeneratoren verstärken. Als Universalwaffe entpuppt sich zumindest in der ersten Kampagne Major Falkner

selbst. Der ist, so Sie ihn fleißig mit Erfahrungspunkten aufgewertet haben, vor allem im Liegen ein nur schwer zu überwindender Gegner. Hat er zudem eine Energierüstung angelegt, kann ihm so schnell auch bei heftigstem Beschuss kaum ein Gegner das Wasser reichen. In einer Mission haben wir gar mit Falkner allein fast die gesamte gegnerische Basis ausgehoben.

Heldenwechsel

Beim Start von Kampagne 2 trennen Sie sich vorübergehend von Ihrer »Geheimwaffe« Falkner und übernehmen die junge Aria, Captain der Lunar Corporation. Kennen gelernt haben Sie die Dame storybedingt zwar schon früher, aber erst jetzt können Sie sie direkt steuern und haben damit Zugriff auf die gesamte Technologie der Lunar Corporation. Deren Basisbau unterscheidet sich grundlegend von dem der Eurasian Dynasty. Denn die Bauten werden nicht einfach als Klotz in die Gegend gepflanzt, sondern schichtweise aufeinander gestapelt, wie die

Gewichtsscheiben einer Hantel. Schon recht früh gibt es sehr effektive Verteidigungsanlagen wie Laserzäune und Kampfmodule. Dabei dauert es immer eine kleine Weile, bis angeforderte Bauten aus dem All auf die Planetenoberfläche herabsinken.

Irgendwann wechseln Sie natürlich die Seiten und steuern in der Kampagne 3 endlich UCS-Ein-

heiten und Basen. Später erhalten Sie Zugriff auf die Techniken der Aliens. Keine Panik, wir verraten nicht, woher die kommen, nur ein paar Worte zu deren Basisbau. Während die UCS Gebäude ganz konventionell von Dronen (Baufahrzeugen) erstellen lässt, gibt es bei den Aliens zu Beginn nur zwei Grundeinheiten. Die klonen Sie

VORBILDLICH: OPULENTE AUSSTATTUNG



Neben der Spiele-DVD und dem fetten deutschen Handbuch finden Sie in der Schachtel Soundtrack-CD und Technologie-Poster. Die Verpackung selbst wirkt dank Bewegungsmelder mit Leuchtdiode und Kipp-Bild auf der Rückseite ebenfalls edel. Hierfür gebührt Zuxxe ein Sonderlob!

VIER MAL BASISBAU



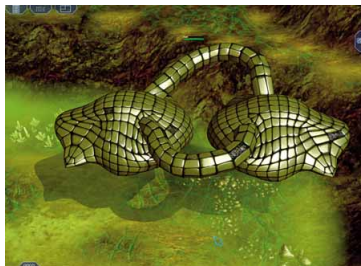
Die Eurasian Dynasty baut Basen immer als Block. Jedes neue Stück muss an ein altes gesetzt werden. Als Rohstoffe dienen Wasser und Metall, die Sammler einkassieren.



Bei der Lunar Corporation werden Produktionsstätten im Sandwichverfahren nach oben gestapelt. Rohstoffe sind Kristalle und Wasser, die die Damen in Minen schürfen.



Die United Civilized States errichten Basen mit fliegenden Dronen. Die Grundgebäude werden durch Upgrades aufgerüstet. Rohstoffe sind dabei Kristall und Metall.



Die Aliens bauen überhaupt keine Basen. Stattdessen klonen Sie aus zwei Grundeinheiten immer neue Varianten. Als Rohstoffe dienen Wasser, Kristalle und Metall.

MICHAEL TRIER

michael@gamestar.de

Ich bin kein Fan von Echtzeitstrategie, lieber tüftle ich an komplexen Rundengefechten. Und gerade darum macht Earth 2160 mir richtig Spaß. Dank Forschung konstruiere ich für jede Aufgabe die passende Einheit. Und scheitere ich mal am – gerade für Gelegenheits-Echtzeitler – happigen Schwierigkeitsgrad, probiere ich es noch mal. Motivation liefert Earth 2160 mir genug, gerade weil es anders ist als andere Genrevertreter. Die seichte Story und ein paar Tücken bei Bedienung und KI verzeihe ich diesem Klasespiel.



»Endlich Echtzeit mit Spieltiefe«

per Knopfdruck und entwickeln sie in andere Lebensformen. So wird aus einer fast harmlosen Martian Lady wahlweise ein schussstarker Formidian Trooper oder ein Orchidian Nest. Das kann sich zwar nicht bewegen, dafür Geschosse abfeuern. Der Trooper ist dagegen sehr agil und lässt sich bis zum Panzer upgraden. Die zweite Grundeinheit ist der Replicatorus, den Sie zu immer komplexeren Flug-einheiten umbauen können.

Gegen Feinde und KI

Die Missionen sind sehr unterschiedlich aufgebaut. Meist

müssen Sie mehrere Ziele erreichen, bevor es weiter geht. So stehen die Basisverteidigung, das Einnehmen von Stützpunkten oder das Aufspüren von Feindeinheiten auf dem Dienstplan. Dabei haben die Aufgaben eins gemeinsam: Sie sind meist bockeschwer! Selbst wenn Sie sich für den leichtesten von drei Schwierigkeitsgraden entscheiden, dauern einige Einsätze etliche Stunden. Sehr viel Zeit verbringen Sie damit, die richtige Kombination von Einheiten zu finden, die gegen die meist haushoch überlegenen CPU-Gegner eine Chance haben. So müssen Sie bereits in Kampagne 2 die hart zu knackenden Alien-Nester besiegen. Ohne Ultraschall-Kanone ein fruchtloses Unterfangen. Und noch etwas nervt: Wenn Sie eine Basis zerstören sollen, müssen Sie jedes noch so unwichtige Gebäude – selbst Panzersperren – demolieren, selbst wenn sich längst kein Gegner mehr auf der Karte tummelt. Dann heißt es mühsam das Terrain absuchen, ob sich nicht doch noch irgendwo ein Stückchen Bauwerk versteckt. Außerdem schwächt die Einheiten-KI. Was nützen selbstständig agie-



Als UCS-Trupp benötigen wir den schwebenden Reloader zum Nachmunitionieren.

rende Truppen, wenn die Burschen (oder Fahrzeuge) sich oft unnötig in die Reichweite gegnerischer Waffen stürzen. Zudem blockieren sich eigene Trupps gern in engen Passagen und bewegen sich erst dann, wenn man sie per Hand auseinander dröseln. Ein ganz bemerkenswertes Ärgernis wurde übrigens auch mit dem Gold-Update nicht beseitigt: Während Zwischensequenzen läuft das Spiel weiter! Ihre Helden halten gerade lange Reden, da greift der Feind an, und Sie dürfen nicht mal Befehle geben. Es

kann sogar passieren, dass Sie eine komplette Mission gelöst haben, in der darauf folgenden Endsequenz aber trotzdem sterben, weil die Gegner im Hintergrund aktiv bleiben und Ihre Basis einäschern.

Update mit Bruce Willis

Die Grafik wirkt auf den ersten Blick sehr gut. Vor allem die Effekte und Animationen der Einheiten sehen klasse aus, moderne DirectX9-Features werden unterstützt. Dazu im Gegensatz stehen allerdings die oft öde texturierten, leblosen Landschaften.

TECHNIK-CHECK

TUNING-TIPPS

- Bei GeForce-FX-Karten aktivieren Sie in den »Einstellungen« die Option »Force Shaders Version 1.3«. So steigt die Framerate enorm, ohne Optik-Desaster.
- Vor allem bei älteren 3D-Karten bringt das Herabsetzen der »LOD-Entfernung« auf »Nah« spürbar mehr Leistung.

3 Die Option »Low-Quality-Renderer« steigert die Framerate deutlich, allerdings auf Kosten der Grafikqualität.

CHECKLISTE

- 1,5 GByte Speicherplatz
- min. 512 MByte RAM
- DirectX-8-Karte
- DirectX 9.0c



PERFORMANCE-TABELLE

MAXIMALE DETAILS

| RAM | Prozessor | Pixel | GeForce 2/4/10k | Radeon 9000 | GeForce 4 Ti | Rad. 9500/9600/6600 | GeForce FX 5800/5900 ³ | Radeon 9700/9800 | GeForce 6600/ Gi | Radeon X800/X850 | GeForce 6800 |
|------------|-----------|------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|-----------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 512 MBYTE | 1,5 GHz | 800x600 ¹ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | | 1024x768 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | | 1280x1024 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 1024 MBYTE | 2,0 GHz | 1280x1024 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | | 1280x1024 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | | 1600x1200 ² | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

1) Minimale Details 2) 4x FSAA und 8x AF aktiviert 3) »Force Shaders 1.3«
 nicht möglich stark ruckelnd mäßig ruckelnd, spielbar perfekt spielbar

LESER-TEST: EARTH 2160

Drei Leser spielten in der Redaktion das Echtzeit-Strategiespiel Earth 2160. Wir wollten ihre Meinung dazu wissen.

Schwerer Brocken

Optisch hat Earth 2160 gegenüber dem Vorgänger stark zugelegt. Der Detailgrad der Einheiten und der Effekte ist sehr hoch. Doch selbst auf »leicht« ist das Spiel gnadenlos schwer. Hilfestellungen fehlen leider. Die deutsche Lokalisation klingt mittelklasse bis schlecht. Dennoch motiviert das Helden-System, so dass der Spielspaß nicht auf der Strecke bleibt. Für zwischendurch eignet sich Earth 2160 jedoch nicht.



Michael Strasser, 20, Abiturient

Tolle Grafik

Earth 2160 erfüllt all meine Vorstellungen eines Zukunfts-Strategiespiels. Die Einheiten sind sehr detailliert. Die Explosionen haben mich beeindruckt, da sie nirgendwo sonst so schön in Szene gesetzt werden. Das Spiel hat eine spannende Geschichte, die gut erzählt wird. Leider nerven die teils dummen Kommentare der Spielfiguren wie »verliere Blut« (bei Fahrzeugen). Meiner Meinung nach gibt es zu viele Upgrades.



Andreas Weiß, 18, EH-Kaufmann

Ein stimmiges Strategiespiel

Earth 2160 macht Spaß. Leider hat es einige Fehler: triste Landschaften, teilweise dumme KI und abwechslungsarme Einheiten-Rückmeldungen. Trotzdem motiviert mich das Ausricksen der Gegner-KI, der Held ist gut ins Spiel eingebunden. Auch gibt's keine Übereinheit. Die Story kann da nicht mithalten. Act-of-War-Niveau erreicht sie nicht, ist aber auch kein Totalausfall. Insgesamt ein stimmiges Strategiespiel.



Peter Sassnik, 22, Auszubildender

GOLD-UPGRADE V.1.2

Bereits vor dem Release erschien ein so genanntes »Gold-Upgrade V.1.1«. Die 172 MByte große Datei verbessert unter anderem die Sprachausgabe von Major Falkner. Dessen Bühchenstimme ersetzte man durch das kernige Organ von Profisprecher Manfred Lehmann (Bruce Willis). Unser Test bezieht sich auf diese upgedatete Version 1.1. Sie finden das neueste Upgrade 1.2 auf unserer DVD.

Außerdem erscheint uns die Sichtweite als zu gering. Während der Kämpfe donnern gute Soundeffekte. Die Musik gewinnt keinen Originalitätspreis, passt aber gut zum Geschehen. Weniger berauschend ist die Sprachausgabe. Die Stimmen in der Verkaufsversion klingen durchweg unpassend. Immerhin spendierte Zuxxez Major Falkner im Gold-Upgrade die erst-

klassige Stimme von Manfred Lehmann, der ansonsten Bruce Willis zu gutem Deutsch verhilft.

Wer sich gern zu mehreren auf Planetenoberflächen herumtreibt, kann via LAN oder Internet gegen bis zu sieben Gleichgesinnte antreten. Hier kommen auch die virtuellen Agenten zum Einsatz. Das sind Helden, die Ihnen Vorteile wie beschleunigten Rohstoffabbau oder höhere Kampfkraft verschaffen. Nett: Die Multiplayerschlachten lassen sich auch speichern.

Die Internetvariante funktioniert bis Redaktionsschluss nicht korrekt, weshalb wir den Multiplayer-Modus vorerst nicht bewerten können.

➤ HOTLINE: (0190) 145 08 99 0,62 €/MIN.



Wer viel forscht, kann seine Fahrzeuge individuell konstruieren.

MARKUS SCHWERDTL

markus@gamestar.de

Vom ersten Earth bis heute habe ich fast alle Teile der Reihe gespielt. Umso mehr war ich auf Earth 2160 gespannt. Gut: Das Spielgefühl ist das der Vorgänger. Die Entwickler folgen dem Papierstein-Schere-Prinzip gnadenlos, ständig bin ich mit Forschung und Einheiten-Umbau beschäftigt. Und genau da liegt das Problem: Die Masse an Fahrzeug-Kombinationen erschlägt mich, für das Abitur zu lernen ist spaßiger. Dafür verzeihen die effektvollen Schlachten. Earth 2160 ist ein solides Strategiespiel, aber kein Überhit.

»Wechsel-Bad«



MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Earth-2160-Spielen ist wie Achterbahnfahren. Es geht ständig auf und ab. Erst ärgert man sich über die eintönige Landschaft, freut sich kurz danach über die toll animierten Einheiten. Der je nach Rasse unterschiedliche Basisbau macht Spaß, die Kämpfe mit den teilweise echt dämlichen Einheiten nerven. Und nein, es macht mir keinen Spaß stundenlang zu forschen. Dafür entwickeln sich hin und wieder tolle Großgefechte, bei denen alles prima klappt. Und dann mag ich Earth auch wieder. Doch das passiert viel zu selten. Wenn mir nach Hightech-Gefechten ist, spiele ich lieber das stimmigere Dawn of War.

»Viel Arbeit, wenig Spaß«



EARTH 2160 V. 1.1 ECHTZEIT-STRATEGIE

PUBLISHER: Zuxxez / Reality Pump RELEASE (D): 3.6.2005
 SPRACHE: Deutsch CA. PREIS: 45 Euro
 AUSSTATTUNG: siehe Extra-Kasten (S. 101) USK: ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT WC3: Frozen Throne (94, GS 08/03) Brillant inszenierte Echtzeitschlachten.
 C&C: Generale (90, GS 10/03) Trickreiche Gefechte, Spitzen-Effekte.

TECHNISCHE ANGABEN

| 3D-GRAFIKKARTEN | PC MINIMUM | PC STANDARD | PC OPTIMUM |
|---|------------------|--------------------|----------------|
| <input type="checkbox"/> Geforce 2/4 MX | GF FX 5800/5900 | 1,5 GHz Intel | 2,0 GHz Intel |
| <input type="checkbox"/> Radeon 9000 | Radeon 9700/9800 | Athlon 1,4 GHz AMD | XP 1800+ AMD |
| <input type="checkbox"/> Geforce 4 TI | Geforce 6600/GT | 512 MB RAM | 512 MB RAM |
| <input type="checkbox"/> Rad. 9500/9600 | Radeon X800/X850 | 1,5 GB Festpl. | 1,5 GB Festpl. |
| <input type="checkbox"/> Radeon X600 | Geforce 6800 | | |

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER

FAZIT: Spannende LAN-Gefechte dank virtueller Agenten. Internetmodus noch nicht testbar.
 MODI: Gebäude zerstören, Helden attackieren; beide Modi konfigurierbar



BEWERTUNG

| | | |
|------------|--|---------|
| GRAFIK | + technisch brillant + detaillierte Einheiten - ödes Design | 8 / 10 |
| SOUND | + Soundtrack - Hauptstimme gut, der Rest nur bemüht | 8 / 10 |
| BALANCE | + Einheiten fair balanciert - selbst auf »leicht« schwer | 7 / 10 |
| ATMOSPHERE | + effektvolle Schlachten - oft zu steril | 7 / 10 |
| BEDIENUNG | + eingängige Steuerung - fummelige Einheitenauswahl | 8 / 10 |
| UMFANG | + vier Kampagnen + vier Rassen + Einheitenbaukasten | 10 / 10 |
| MISSIONEN | + wechselnde Missionsziele - nerviges »Karten-Abgrasen« | 8 / 10 |
| KI | + KI gut bei Überlegenheit - Einheiten blockieren sich teils | 7 / 10 |
| EINHEITEN | + Rassen unterschiedlich + modifizierbare Einheiten | 10 / 10 |
| KAMPAGNE | + unterschiedliche Kampagnen - laue 08/15-Story | 7 / 10 |

PREIS/LEISTUNG GUT

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

FAZIT: SEHR SCHWER, TOLLE EFFEKTE, ABER ÖDE DESIGNT.

80 SPIELSPASS

Kampf um Pixel-Kolonien

RISING KINGDOMS

Magere Grafik, tiefgründiges Spiel? Nicht ganz, trotzdem ist ein Ausflug in die drei aufstrebenden Fantasy-Königreiche lohnenswert.

Können Sie Equiada? In dieser lauschigen Fantasywelt toben die Echtzeitgefechte von **Rising Kingdoms**. Als Mensch, Waldling oder Sinistri führen Sie mit Ihren magiebegabten Helden Truppen in die Schlacht und erobern Kolonien. Spielt sich spannend, sieht aber einfach übel aus.



Ab und an müssen Sie auch kleine Rätsel lösen.



Statt Cutscenes gibt's nur schwülstige Standbilder.

MICK SCHNELLE mick@gamestar.de

Rising Kingdoms habe ich länger gespielt als geplant. Nachdem ich mich vom Grafikschock erholt hatte, machten mir die taktischen Gefechte um Kolonien sogar richtig Spaß, der aber durch die mäßige Sprachausgabe und die fehlenden Zwischensequenzen immer wieder getrübt wurde. Außerdem stehen Einheiten schon mal zu nah am Kartenrand und lassen sich nicht mehr anwählen. Nach gut der Hälfte des Spiels lässt die Motivation auch deutlich nach.



»Taktisch hui, optisch pfui«

Magie ist Trumpf

Ganz egal, mit welcher der drei Rassen Sie in eine der drei Kampagnen starten, stets geht es darum, vorgegebene Bereiche auf den insgesamt 30 Karten zu erobern. Dabei dreht sich alles um das geschickte Ausnutzen der Heldenfähigkeiten. Mit vier Zaubern ist jeder Recke ausgestattet, darunter nützliche Sprüche wie Heilung oder die Erschaffung von kampfstarken Werwölfen. Die regulären Truppen sind dagegen fast nur Staffage. Sie können zwar Marschbefehle erteilen, in Kämpfen agieren die Kerle allerdings vollautomatisch.

Gold und Ehre

Natürlich gibt es auch (recht konventionellen) Basisbau. Als Rohstoffe dienen Gold und Kristalle. Wie in **Battle Realms** erhalten Sie für Siege im Kampf zusätzlich Ehrenpunkte. Die setzen Sie ein, um Ihren Helden zu stärkeren Zaubern zu verhelfen. Oder Sie stocken damit die Zahl der rekrutierbaren Einheiten auf. Ebenfalls sehr wichtig: die Eroberung von Kolonien (bestehen meist aus nur einem Gebäude), die Sie meist in reich-



Wir erobern eine Troll-Kolonie, um deren starke Krieger anwerben zu können.

licher Zahl auf der Karte finden. Denn nur so können Sie an Kämpfer aus den fünf Untervölkern (Elfen, Nomaden, Schatten, Trolle und Drachen) kommen. Außerdem bieten die oft eine Spezialwaffe. Trolle etwa können Sie als effektive Kanonengeschosse einsetzen, die ganze Gebäude zum Einsturz bringen.

Die hässliche Realität

Optisch liegen zwischen der aktuellen Konkurrenz und **Rising Kingdoms** gleich mehrere Welten. Die 2D-Grafik könnte aus

einem Sharewarespiel stammen. Immerhin erzeugt die stimmige, an die Völker angepasste Farbpalette ein wenig Fantasy-Flair. Vor allem die Waldlinge kommen im leuchtenden Grün gut rüber. Allerdings ist die Sprachausgabe komplett daneben. Alle Sprecher klingen wie Laien aus dem VHS-Schauspiel-Kurs.

Neben einem Skirmish-Modus mit clever agierender KI gibt es auch Mehrspielergefechte für bis zu acht Teilnehmer über LAN und Internet. **MIC**
 ► HOTLINE: (0180) 299 266 0,12 €/MIN.

RISING KINGDOMS ECHTZEIT-STRATEGIE

PUBLISHER: Black Bean / Haemimont Games RELEASE (D): 29. 6. 2005
 SPRACHE: Deutsch CA. PREIS: ca. 30 Euro
 AUSSTATTUNG: Schuber, 2 CDs, 64 S., Soundtrack 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) Spannende Warhammer-40K-Gefechte.
 Punic Wars (70, GS 05/04) Epische Feldzüge für Profis.

TECHNISCHE ANGABEN

| 3D-GRAPHIKKARTEN | | PC MINIMUM | PC STANDARD | PC OPTIMUM |
|------------------|------------------|----------------|----------------|----------------|
| GeForce 2/4 MX | GF FX 5800/5900 | 800 MHz Intel | 1,0 GHz Intel | 1,5 GHz Intel |
| Radeon 9000 | Radeon 9700/9800 | 800 MHz AMD | 1,0 GHz AMD | XP 1300+ AMD |
| GeForce 4 Ti | GeForce 6600/GT | 256 MB RAM | 512 MB RAM | 512 MB RAM |
| Rad. 9500/9600 | Radeon X800/X850 | 730 MB Festpl. | 730 MB Festpl. | 730 MB Festpl. |
| Radeon X600 | GeForce 6800 | | | |

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER GUT

FAZIT: Sehr schnelle Kämpfe zwischen drei Rassen, Heldenfähigkeiten wichtig.
 MODI: Deathmatch

BEWERTUNG

| | | | |
|------------|---|-----------------------------------|--------|
| GRAFIK | veraltete 2D-Engine | simple Animationen | 5 / 10 |
| SOUND | unfreiwillig komische Sprachausgabe | | 5 / 10 |
| BALANCE | Wiederbelebung von Helden | Schwierigkeitsgrad steigt schnell | 6 / 10 |
| ATMOSPHÄRE | stimmige Farbwahl | statische Zwischenbildchen | 6 / 10 |
| BEDIENUNG | Kommandobalken | Einheiten laufen über Kartenrand | 7 / 10 |
| UMFANG | 30 teilweise lange Missionen in | drei Kampagnen | 8 / 10 |
| MISSIONEN | mehrstufige Aufträge | wenig Abwechslung | 7 / 10 |
| KI | Einheiten selbstständig | Truppen laufen oft unklug | 7 / 10 |
| EINHEITEN | die drei Rassen unterscheiden sich deutlich | | 8 / 10 |
| KAMPAGNE | Kampagnen hängen zusammen | Story langweilig | 6 / 10 |

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG: 5 Minuten SOLO-SPASS: 15 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: 10 Stunden

FAZIT: UNGEWÖHNLICH, ABER OPTISCH ZU BIEDER.

65 SPIELSPASS

DVD: Test-Check

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie

QUICKLINK F59

Ich weiß, was du gestern getan hast!

THE DAY AFTER

Am Tag danach gibt's kein Frühstück, sondern schon wieder Krieg.



Mit Panzern erobern wir in der Taktik-Schlacht ein feindliches Ersatzteil-Lager.



DVD:
Test-Check

Mit dem gleichnamigen Film von 1983 hat das Strategiespiel **The Day After** nur das Endzeit-Szenario gemein: Ein Großteil der Menschheit ist im Nuklearkrieg untergegangen; die Überlebenden kämpfen um Rohstoffe und noch be-

wohnbare Landstriche. In der Solokampagne führen Sie einen von vier Machtblöcken: Sowjetunion, China, USA oder französisch-deutsche Allianz. Der Clou: Wie **Rome** mischt **The Day After** Rundenstrategie mit Echtzeit-Gefechten – wenn auch weniger perfekt. Auf einer hässlichen Karte rekrutieren und verschieben Sie Armeen. Wenn Ihr Heer auf Feinde trifft, kommt's zur Taktik-Schlacht. Die maue Story erzählt das Spiel mit endlosen Texten. Der Multiplayer-Modus bietet nur öde Taktik-Gefechte.

Blitzkrieg um Öl

Auf der Übersichtskarte erobern Sie strategische Ziele wie Öl-

quellen, Depots und Fabriken. Das bringt Ressourcen (Munition, Ersatzteile, Sprit), mit denen Sie frische Truppen kaufen. Wer Flugfelder einnimmt und Bomber baut, darf in den Taktikschlachten Luftschläge anfordern – ein wichtiger Vorteil. Jede Kampagne bietet zudem spezielle Missionen; als Russe stürmen Sie zum Beispiel eine US-Festung. Um die Einsätze zu bestreiten, müssen Sie eine Armee an eine markierte Position ziehen, dann geht's in den Echtzeit-Modus. Die KI spielt aggressiv und überschreitet Ihre Grenze oft schon in der ersten Runde. Einsteiger sind überfordert, nur Profis wehren den Ansturm ab.

Krümelige Soldaten zeigen: Die Schlachten nutzen die alte **Blitzkrieg-Engine**. Marschbefehle geben Sie per Rechtsklick; über eine winzige Iconleiste erteilen Sie spezielle Order wie »Sprit nachfüllen«. Sprit? Stimmt, Sie müssen den Munitions- und Treibstoffvorrat Ihrer Truppe beachten. Die Gefechte sind daher taktisch anspruchsvoll, die KI-Feinde kämpfen zudem sehr schlaue. Ihre eigenen Jungs haben allerdings Probleme mit der Wegfindung. Das stört nicht, da Sie ohnehin immer schrittweise vorrücken, die Umgebung auskundschaften, entdeckte Feinde mit Artillerie beschießen und dann wieder vorrücken. Jeder Fehler kann tödlich sein – ein Fall für Profis. Die Schlachten können Sie zwar auch auswürfeln lassen, erleiden dann aber häufig herbe Verluste. **GR**



China müssen wir aus russischer Hand befreien.

MICHAEL GRAF

micha@gamstar.de

The Day After beweist mal wieder, dass Grafik eben nicht alles ist, denn hinter der faden Fassade steckt ein anspruchsvolles Spiel. So muss ich im motivierenden Rundenmodus Angriffe geschickt planen und in den spannenden Echtzeit-Schlachten stets taktisch klug vorgehen. Einsteiger verzweifeln zwar, Profis hingegen freut's – zumal das Spiel nur 30 Euro kostet. Für eine eventuelle Fortsetzung wünsche ich mir neben besserer Präsentation nur eine geschickte Story – The Day After ist zu steril.

»Der Kern macht's«



THE DAY AFTER

| | |
|----------------|---------------------------------|
| GENRE | Strategiespiel |
| PUBLISHER | Black Bean / G5 Software |
| CA. PREIS | 30 Euro |
| ANSPRUCH | Profis |
| MINIMUM | 800 MHz, 128 MB, 3D-Karte |
| PREIS/LEISTUNG | SEHR GUT |



Addon geprüft: Wasserdicht!

ROLLERCOASTER TYCOON 3 SOAKED!

Der Sommer kommt, Zeit für's Freibad. Deshalb liefert das Achterbahn-Addon Delfin-Shows, Whirlpools und haarsträubende Wasserrutschen.

Endlich, die neue Wasserrutsche ist nach dreimonatiger Bauzeit fertig. Mit einer Höhe von 17 Metern und der haarsträubenden S-Kurve am Ende wird »Super-Rutsch« sicher die Top-Attraktion im Erlebnisbad. Jetzt nur noch eine Testfahrt und die Rutsche kann eröffnet werden. Doch was ist das? Der Dummy fliegt in der letzten Kurve aus der Bahn! Oh je, zurück in die Planungsphase. Das **Rollercoaster Tycoon 3**

Addon **Soaked!** erweitert das Hauptprogramm um unzählige Attraktionen rund um das nasse Element: Swimmingpools, 5-Meter-Sprungtürme, Wildwasserbahnen oder Killerwal-Shows sind nur ein paar der neuen Geschäfte, mit denen Sie im Freizeitpark den Gästen das Geld aus der Tasche ziehen.

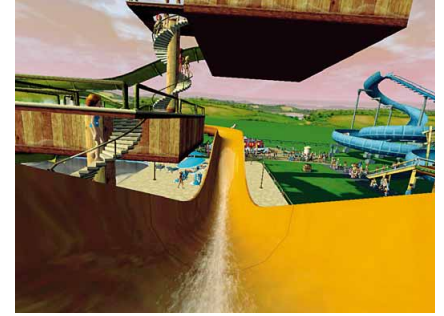
Delfin-Choreograph

Wasserrutschen bauen Sie wie Achterbahnen über ein extrem

fummeliges Interface oder suchen sich aus zahlreichen vorgefertigten Designs einen Favoriten aus. So weit, so bekannt. Jedoch geht **Soaked!** bei einigen Attraktionen einen Schritt weiter: Bei der Delfin-Show etwa müssen Sie nach dem Bau in einer Zeitleiste Tricks wie »Publikum nass spritzen« oder »Ball holen« aneinander reihen, um so eine möglichst abwechslungsreiche Show zu gestalten. Hört sich kompliziert an, geht aber selbst ohne Übung leicht von der Hand. Wie im Hauptprogramm müssen Sie auch am Pool für Sauberkeit (Duschen) und Sicherheit (Leitern, Bademeister) sor-



Je abwechslungsreicher Sie die Killerwal-Show gestalten, desto begeisterter sind die Zuschauer.



Vor der Eröffnung sollten die den Selbstversuch wagen.

gen. Sonst sinkt der Ruf Ihres Parks und die Gäste bleiben fern.

Neben dem stressfreien Endlosspiel gibt's in **Soaked!** eine zusätzliche Kampagne mit neun Missionen. Doch die Abwechslung bleibt auch im Addon etwas auf der Strecke. Zwar baute Entwickler Frontier zwei neue, stimmige Themensets (Atlantis, Trauminsel) ein, die Aufgaben ähneln sich aber stark.

- ▶ **HOTLINE:** (0190) 771 883 1,24 €/MIN.
- ▶ **ORIGINALTEST** IN GAMESTAR 12/2004



Die Warteschlangen beweisen es: Unsere Wasserrutschen kommen bei den Badegästen gut an.

DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamstar.de

Da können die Temperaturen noch so steigen, wegen Soaked! werde ich den Sommer im klimatisierten Zimmer verbringen. Die neuen Wasser-Attraktionen fügen sich so gut in das Spiel ein, dass ich beim ersten Mal alle anderen Fahrgeschäfte vergessen und das gesamte Gebiet zu einem Mega-Erlebnisbad ausgebaut habe. Und ob Raftingbahn oder Wasserrutsche: Die erste eigene Fahrt ist immer wieder ein Erlebnis. Doch warum muss der Bahnen-Bau noch immer so fummelig sein?

»Nicht ins Wasser gefallen«



ROLLERCOASTER TYCOON 3: SOAKED! AUFBAU-ADDON

PUBLISHER: Atari / Frontier RELEASE (D): 23.6.2005
 SPRACHE: Deutsch CA. PREIS: 30 Euro
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 CD, 22 Seiten Handbuch USK: ab 6 Jahre

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT: Zoo Tycoon 2 (53, GS 01/05) Langweiliger, detaillierter Zoo-Manger.
 Theme Park Manager (75, GS 03/01) Nette Rummelplatz-Sim mit kleinen Mängeln.

TECHNISCHE ANGABEN

| 3D-GRAPHIKKARTEN | PC MINIMUM | PC STANDARD | PC OPTIMUM |
|------------------|----------------|----------------|----------------|
| Geforce 2/4 MX | 1,0 GHz Intel | 1,4 GHz CPU | 2,0 GHz CPU |
| Radeon 9000 | 1,0 GHz AMD | XP 1400+ AMD | XP 2000+ AMD |
| Geforce 4 Ti | 256 MB RAM | 256 MB RAM | 512 MB RAM |
| Rad. 9500/9600 | 1,0 GB Festpl. | 1,0 GB Festpl. | 1,0 GB Festpl. |
| Radeon X600 | | | |
| Geforce 6800 | | | |

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

- ▶ DVD: Test-Check
- ▶ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK F70

BEWERTUNG

| | | |
|-----------------|--|---------|
| GRAFIK | + aufwändige Animationen + unzählige Details | 10 / 10 |
| SOUND | + stimmige Musikuntermalung + Geräusche wie im Freibad | 9 / 10 |
| BALANCE | + sehr einsteigerfreundlich - Missionen etwas zu leicht | 8 / 10 |
| ATMOSPHÄRE | + Schwimmbad-Flair pur + liebevolle Präsentation | 9 / 10 |
| BEDIENUNG | + Kamerasteuerung - umständlicher Bahnen-Bau | 7 / 10 |
| UMFANG | + zusätzliche Kampagne mit neun Missionen | 9 / 10 |
| MISSIONSDSIGN | + unterschiedliche Anlagen - Aufgaben ähneln sich stark | 7 / 10 |
| KI | + Angestellte und Parkbesucher agieren selbstständig | 8 / 10 |
| EINH. & GEBÄUDE | + unzählige Wasser-Attraktionen + eigene Shows gestalten | 9 / 10 |
| ENDLOSSPIEL | + Drauflosbauen ohne Geld-Probleme - wenig Abwechslung | 7 / 10 |

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG: 30 Minuten - SOLO-SPASS: 50 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS: -

FAZIT: SPRITZIGES ADDON MIT VIELEN NEUEN ATTRAKTIONEN.



NO LIMITS FAIRGROUND



So grau, wie simpel: die Steuerkonsole.

BLITZKRIEG GREEN DEVILS



Unsere Schützenpanzer stürmen eine Stellung.



Junger Mann zum Mitreisen gesucht. Dieser Aufruf an Hartz-IV-Anwärter prangt auf jedem Rummel. Doch **In No Limits Fairground** ödet der Kirrmasalltag schlicht an. Viel mehr als Attraktionen per Knopfdruck einzuschalten ist nicht drin. Und die sieben Gerätschaften kennen Sie nach einer Viertelstunde. Dafür sind 20 Euro zu viel. **MIC**

Hören Sie dieses Muhen? Das ist die Cashcow von Publisher CDV. Die heißt **Blitzkrieg** und hat mal wieder ein Addon-Kalb bekommen. Das nennt sich **Green Devils** und bietet 20 taktisch fordernde Weltkriegs-Einsätze auf deutscher Seite. Fans dürfen sich's anschauen, alle anderen investieren die 15 Euro in ein Steak. **GR**

| NO LIMITS FAIRGROUND | |
|----------------------|---------------------|
| GENRE | Aufbauspiel |
| PUBLISHER | Astragon |
| CA. PREIS | 20 Euro |
| ANSPRUCH | Einsteiger |
| MINIMUM | 800 MHz, 256 MB RAM |
| PREIS/LEISTUNG | UNGENÜGEND |

21 SPIELSPASS

| BLITZKRIEG: GREEN DEVILS | |
|--------------------------|-----------------------|
| GENRE | Echtzeit-Taktik-Addon |
| PUBLISHER | CDV / La Plata |
| CA. PREIS | 15 Euro |
| ANSPRUCH | Profis |
| MINIMUM | 700 MHz, 128 MB |
| PREIS/LEISTUNG | GUT |

61 SPIELSPASS

TROJA



Schlachten verkommen zu matschigem Pixelbrei.

STALINGRAD



Deutsche Panzer überrollen unsere Stellungen.



In **Troja** schicken Sie Truppen in die Echtzeitschlacht, die Sie nicht mal selber steuern können. Entweder die schlappe KI findet den Feind, oder sie lässt Ihre Truppen ziellos über die Karte wackeln. Das erinnert eher an Amöbenzucken in der Petri-schale, denn an Schlachten vor Trojas Toren. Unsere Bitte: Keinen Nachfolger. **MIC**

Krieg ist Arbeit. Zumindest wenn es nach dem Echtzeit-Strategiespiel **Stalingrad** geht. In detaillierten 2D-Landschaften kämpfen Sie mit fitzeligen Einheiten gegen extrem intelligente KI-Soldaten. Einsteiger verzweifeln am happigen Schwierigkeitsgrad und der mäßigen Wegfindung. Profis freuen sich über Taktik pur. **DM**

| TROJA | |
|----------------|---------------------|
| GENRE | Strategie |
| PUBLISHER | Trend / Slytherin |
| CA. PREIS | 30 Euro |
| ANSPRUCH | Fortgeschrittene |
| MINIMUM | 700 MHz, 128 MB RAM |
| PREIS/LEISTUNG | UNGENÜGEND |

21 SPIELSPASS

| STALINGRAD | |
|----------------|---------------------------|
| GENRE | Echtzeit-Strategie |
| PUBLISHER | Black Bean / DIF Games |
| CA. PREIS | 30 Euro |
| ANSPRUCH | Fortgeschr., Profis |
| MINIMUM | 1,0 GHz, 256 MB, 3D-Karte |
| PREIS/LEISTUNG | BEFRIEDIGEND |

62 SPIELSPASS