



**Gunnar Lott**  
gunnar@gamestar.de

## WENN HOBBY-ENTWICKLER...

**...SPIELE MACHEN...** sieht das oft schräg aus. So wie beispielsweise **Darwinia**, das aktuelle Spiel von Introversion. Introversion ist eine kleine Gruppe von Teilzeit-Entwicklern, die nicht einmal ein Büro haben – nicht umsonst ist das Motto der Firma »Die letzten der Schlafzimmer-Entwickler«. Um so bemerkenswerter, dass **Darwinia** im Test viele Spiele mit weit, weit größeren Entwicklungsbudgets

hinter sich lässt, auch wenn es zu höchsten Wertungsweihen aus nachvollziehbaren Gründen nicht reicht. Aber auch so ist den Engländern ein optisch ungewöhnliches, spielerisch solides Strategie-Spiel gelungen, das zudem nur 30 Euro kostet. Lesen Sie zu dem Thema auch unseren Report zur Indie-Entwicklerszene ab Seite 184.

**IMPERIEN FALLEN.** **Empire Earth 2** enttäuschte uns beim Test, vor allem wegen der nicht mehr zeitgemäßen Grafik und der misslungenen Balance. Auch **Cossacks 2** ist nicht ganz der Knaller geworden, den wir erwartet hatten. Und **Imperial Glory**, Hoffnungsträger für die Globalstrategie, schaffte den Redaktionsschluss dieser Ausgabe nicht ganz, den ausführlichen Test finden Sie in der nächsten Ausgabe.

### INHALT

TITELSTORY: STRONGHOLD 2

Mega-Test \_\_\_\_\_ 66

Patch in der Packung! \_\_\_\_\_ 66

Beispielmission »Rückkehr ins Kloster« \_\_\_\_\_ 68

Die Pflichten eines Burgherren \_\_\_\_\_ 70

Die coolsten Einheiten \_\_\_\_\_ 72

Technik-Check \_\_\_\_\_ 74

Leser-Check \_\_\_\_\_ 75

TESTS

Empire Earth 2 \_\_\_\_\_ 98

Incredible Challenge \_\_\_\_\_ 102

Massive Assault Network \_\_\_\_\_ 102

Yu-Gi-Oh! Online \_\_\_\_\_ 102

Cossacks 2 \_\_\_\_\_ 104

World at War \_\_\_\_\_ 106

Darwinia \_\_\_\_\_ 108

### GAMESTAR-STRATEGIE-CHARTS JUNI

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedeutung	Umfang	Mission/Design // Starpositionen // KI	Einheiten	Kampagne // Endlos-Spiel	Kommentar		
1	WarCraft 3	Echtzeit-Strategie	Vivendi	Blizzard	08/02 (93%)	93	8	10	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	NEU	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	Port Royale 2	Strategiespiel	Take 2	Ascaron	06/04 (86%)	83	6	7	10	9	10	8	6	8	10	9		
16	Civilization 3	Strategiespiel	Atari	Firaxis	01/02 (91%)	82	3	6	10	5	8	10	10	10	10	10		
17	Ground Control 2	Echtzeit-Strategie	Vivendi	Massive	07/04 (80%)	82	8	8	8	7	9	9	8	8	9	8		
18	Armies of Exigo	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	Black Hole	01/05 (81%)	82	9	8	4	10	8	10	10	4	10	9		
19	Act of War	Echtzeit-Strategie	Atari	Eugen Systems	05/05	81	10	10	6	9	8	7	8	7	9	7		
20	Empires: Die Neuzeit	Echtzeit-Strategie	Activision	Stainless Steel	11/03 (86%)	81	5	6	8	7	9	10	10	9	10	7		
21	Full Spectrum Warrior	Echtzeit-Taktik	THQ	Pandemic	11/04	81	8	9	8	9	8	8	7	7	8	9		
22	Rollercoaster Tycoon 3	Aufbauspiel	Atari	Frontier	12/04	81	10	9	8	9	7	8	7	8	8	7		
23	Heroes of M&M 4	Strategiespiel	Ubisoft	3DO	06/02 (86%)	81	5	6	10	8	10	10	9	7	9	7		
24	Knights of Honor	Strategiespiel	Sunflowers	Black Sea	11/04	81	6	8	8	9	9	7	9	8	9	8		
25	Anno 1503	Aufbauspiel	EA/Sunflowers	Maxdesign	12/02 (87%)	80	6	7	8	9	10	10	5	5	10	10		

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

Eine kurze Geschichte von fast allem

# EMPIRE EARTH 2

Man sagt, es sei ein ziemliches Glück, dass es die Menschheit aus der Steinzeit in die Moderne geschafft hat. In Empire Earth 2 finden Sie heraus, woran man scheitern kann.

**M**it allem hatten die Römer gerechnet, als sie die schweren Onager in die Schlachtreihe schoben, als sich die Sehnen der Ballisten spannten, als die Legionäre ihre Speere hoben und die Lederriemen der Schleuderer flirrten; auf alles waren sie vorbereitet, nur nicht darauf, dass ein B2-Bomber durch die Wolkendecke brechen und einen Feuerball auf sie werfen würde, dass sie alle tot umfielen. Nun ist dieses Ereignis geschichtlich nicht überliefert, aber wir haben es mit eigenen Augen gesehen! Schließlich hatte sich unsere Zivilisation den Bomber über Jahrhunderte erarbeitet, bevor wir in **Empire Earth 2** über die rückständigen Römer herfielen.

## Reichsgründung

Weil Weltgeschichte bekanntlich ziemlich lange dauert, eilen Sie im Echtzeit-Strategiespiel **Empire Earth 2** im Laufschrift durch die Historie. Die besteht aus 15 Epochen, erstmals eingeführt im Vorgänger **Empire Earth** (86, GS 1/02) – dort durften Sie ein Volk von der Steinzeit bis ins Nano-Zeitalter führen. Was faszinierend klingt, funktioniert nur im freien Spiel oder in Multiplayer-Partien, bei denen die Entwicklungsstufen aufeinander folgen. In den Kampagnen bleiben Sie dagegen in jeder Mission innerhalb einer Ära. Im Lauf der 24 Einsätze führen Sie drei Zivilisationen durch viele tausend Jahre der Menschheit: Die Koreaner steigen unter Ihrer Herrschaft von Steinzeitclans zur antiken Großmacht in Asien auf. Dann geht's weiter mit den Preußen, die im Mittelalter um Kleinstaaten kämpfen und ein Reich gründen, über dem schließlich Kanonendonner hallt



und über die Weltkriege bis in die Zukunft vordringen, in der Roboter Energiestrahlen feuern.

## Tu dies, tu das

Gab es im ersten **Empire Earth** noch regelmäßige Abenteuer-Einsätze, in denen Sie einen Trupp ohne Basisbau durch die Karte schleusten, sind nun fast

und Gewehrkugeln peitschen. Den Abschluss bilden die Amerikaner, die im spanisch-amerikanischen Krieg 1898 einsteigen

### FACTS

- > 24 Missionen
- > 15 Epochen
- > 14 Völker
- > 23 Gebäude
- > 70 Landeinheiten
- > 31 Schiffe
- > 27 Flugeinheiten
- > 42 Spezialeinheiten

### VERGLEICH



In der Moderne richten Bomber große Schäden an, halten aber nur wenige Treffer aus.



Der militärische Anführer (hinten) stärkt die Moral aller Truppen, die ihn begleiten.



Um ihr Reich zu erweitern, annektieren Sie in der preußischen Kampagne deutsche Provinzen. Dazu muss die Nachbarstadt fallen.

alle Aufgaben mit Siedlungs-Management verbunden. Mehr als das: In der Regel beginnen Sie schon mit mehreren Dörfern, mindestens aber mit einem gut ausgebauten Startlager. Die grundlegende Aufbau-phase entfällt also, dafür müssen Sie sich in jedem Level erst einmal einen Überblick über die vorhandenen Anlagen verschaffen. Ihre Aufgaben sind angenehm vielfältig und fast immer in Haupt- und Nebenquests geteilt. So müssen die Amerikaner im ersten Weltkrieg erst deutsche MG-Stellungen ausnehmen, dann zwei nahe Dörfer sichern und schließ-

lich ins gegnerische Lager einfallen. Nebenher sollten Sie Suchtrupps in nahe Wälder schicken, um eine verlorene Division aufzustöbern. Außerdem muss das Camp der verbündeten Franzosen gegen deutsche Angriffe verteidigt werden, währenddessen kreisen feindliche Bomber über dem eigenen Lager – oft brennt es an mehreren Ecken gleichzeitig, ständig ist irgendwo auf der Karte Alarmstimmung. In einigen Einsätzen wird die Krise zur Methode: Als Koreaner führen Sie zum Beispiel Rückzugsgefechte gegen Horden einfallender Chinesen, die Siedlung für Siedlung niederbrennen. Sondersicher motivierend sind solche »Baue auf, um es dann wieder zu verlieren«-Einsätze allerdings nicht.

**Danke. Pause.**

Wenn links Soldaten sterben, rechts Schiffe sinken und hinten Bürger meutern, kommen selbst Profis ins Schwitzen. Ihr bester Verbündeter im Getümel ist die Pausefunktion (die auf der umständlichen Hotkey-Kombination Shift-Pausetaste liegt). Während die Welt still steht, können Sie Truppen Befehle erteilen und Nachschub in

Auftrag geben. Außerdem hilft das »Picture in Picture«-Fenster: Rechts unten zeigt **Empire Earth 2** eine verkleinerte Spielsicht, in der Sie genauso agieren können wie im Hauptfenster. So sind Sie theoretisch an zwei Stellen gleichzeitig. In der Praxis frisst die Zweitkamera enorm Leistung; Spieler ohne Highend-Hardware sollten das Fenster deshalb ausschalten. Eine andere Komfortfunktion, die blendend funktioniert: Im »Citizen Manager«, einem Extra-Bildschirm, sehen Sie auf einen Blick die Rohstoffvorkommen auf der Karte und wo gerade wie viele Arbeiter die Hacken schwingen. Ein Rechtsklick nimmt Bürger auf, ein Linksklick teilt sie neuen Aufgaben zu. Noch schneller geht's direkt im Spielfenster mit Klicks auf die Ressourcen-Icons. Im Endeffekt müssen Sie Arbeiter nur noch selbst steuern, wenn Sie Bauaufträge vergeben.

**Länderfresser**

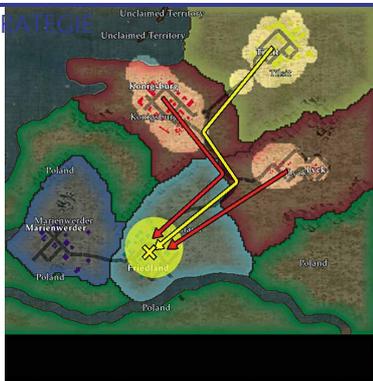
Jede Karte in **Empire Earth 2** besteht aus mehreren Territorien, deren Grenzlinien als bunte Striche durchs Gelände laufen. Jedes Territorium kann nur eine bestimmte Zahl von Einheiten



**DAS IST NEU**

- Territorien müssen erobert werden, um das Bevölkerungslimit zu heben
- Kronen-System mit Boni für herausragende Leistung in drei Bereichen
- Der Citizen Manager ordnet Arbeiter bequem Aufgaben und Ressourcen zu
- Einheiten-Upgrades laufen nicht mehr über Einzelwerte, sondern über Stufen
- Wettereffekte und Jahreszeiten beeinflussen Truppengeschwindigkeit und Sicht
- Gemeinsame Schlachtpläne und ausgeklügelte Vereinbarungen durch Diplomatie
- Straßen- und Brückenbau verbindet Siedlungen und beschleunigt Bewegungen
- Naturkatastrophen fallen weg, stattdessen haben Anführer Spezialfähigkeiten

ernähren, auch von Spezialgebäuden wie der Universität darf pro Bezirk nur eins errichtet werden. Deshalb ist Expansion Pflicht, um das Bevölkerungslimit zu erhöhen. Wer ein Stadtzentrum in unbebaute Territorien setzt, übernimmt das Kommando, in umkämpften Ländern müssen Sie zuerst das Haupthaus des Gegners einäschern. In den meisten Levels leben mehrere Völker in Nachbarschaft, die nicht immer feindlich gesinnt sein müssen. Über das Diplomatie-Menü schließen Sie ausgeklügelte Verträge, die vom Tribut über Durchreise-



Auf der Schlachtplan-Karte malen Sie Angriffswege und Ziele.



Der Citizen Manager zeigt alle Rohstoffe und eigene Arbeiter.

rechte allerhand Klauseln erhalten. Ihren Verbündeten dürfen Sie mit Pfeilen und Kreuzen einfache Angriffspläne auf die Karte malen und zuschicken. Sinnvoll war das bei unseren Partien nie, denn die KI-Freunde

zögern lang und schlagen nach eigenem Gutdünken los, ohne Ihnen Bescheid zu geben.

**Alles geht besser**

Auch innerhalb jeder Epoche gibt's genug Möglichkeiten für

Fortschritt: Pro Zeitalter dürfen je vier Technologien aus den drei Bereichen Militär, Wirtschaft und Imperium erforscht werden. So erhöhen Sie zum Beispiel die Durchschlagskraft aller Reiter, die Reichweite der

**TECHNIK-CHECK**

**GRAFIKDETAILS IM VERGLEICH**



1024x768, niedrige Details  
Bei niedrigen Details fallen die fehlenden Schatten und matschigen Texturen auf. Auf Durchschnitts-Hardware ist Empire Earth 2 nur so spielbar.



1280x960 höchste Details  
In der höchsten Detailstufe bekommen die Soldaten korrekte Schatten, Texturen sind scharf. Massenszenen wie diese belasten den Prozessor enorm.

**GRAFIKOPTIONEN**

**Modelldetails**  
Auf der niedrigsten Stufe sind die Modelle unschattiert. Das fällt im Schlachtgetümmel kaum auf und bringt etwas mehr Leistung.

**Texturdetails**  
Schlechter aufgelöste Texturen haben klare Geschwindigkeitsvorteile, sehen aber furchtbar aus – Finger weg von dieser Option.



**Effektdetails**  
Leuchteffekte wirken auch in unteren Stufen noch gut, dafür verschwinden Schlachtfeld-Details wie Krater und Fußspuren.

**Wetterdetails**  
Nebel und Staubwolken stören nur, auch die anderen Effekte sind kaum der Rede wert – wer hier runterregelt, verliert nichts.

**TUNING-TIPPS**

- 1 Leistungsfresser Nummer 1 ist die Bild-in-Bild-Option. Selbst auf Highend-Hardware sollten Sie das Fenster deaktivieren – das bringt satte 50 Prozent Performance.
- 2 Realistische Schattenwürfe von Hunderten von Einheiten belasten den Rechner in Groß-

schlachten enorm. Die Option »Mittel« bei den Schattendetails ist ein Kompromiss, der einen Performance-Schub von 40 Prozent gibt.  
3 Setzen Sie die Effektdetails auf die niedrigste Stufe. Empire Earth 2 gleißt und blitzt auch dann noch ganz ordentlich, läuft aber 30 Prozent flüssiger. **AK**

**PERFORMANCE-TABELLE**

		MAXIMALE DETAILS									
512 MBYTE	2,0 MHz	800x600 <sup>1)</sup>	GeForce 2740K	Radeon 9000	GeForce 4 Ti	Rad. 9500/9600/6600	GeForce FX 5800/5900	Radeon 9700/9800	GeForce 6600 / G1	Radeon X800/X850	GeForce 6800
	2,5 GHz	1024x768	GeForce 2740K	Radeon 9000	GeForce 4 Ti	Rad. 9500/9600/6600	GeForce FX 5800/5900	Radeon 9700/9800	GeForce 6600 / G1	Radeon X800/X850	GeForce 6800
	3,0 GHz	1024x768	GeForce 2740K	Radeon 9000	GeForce 4 Ti	Rad. 9500/9600/6600	GeForce FX 5800/5900	Radeon 9700/9800	GeForce 6600 / G1	Radeon X800/X850	GeForce 6800
	XP/2000+	1280x960	GeForce 2740K	Radeon 9000	GeForce 4 Ti	Rad. 9500/9600/6600	GeForce FX 5800/5900	Radeon 9700/9800	GeForce 6600 / G1	Radeon X800/X850	GeForce 6800
1024 MBYTE	2,0 MHz	800x600 <sup>1)</sup>	GeForce 2740K	Radeon 9000	GeForce 4 Ti	Rad. 9500/9600/6600	GeForce FX 5800/5900	Radeon 9700/9800	GeForce 6600 / G1	Radeon X800/X850	GeForce 6800
	2,5 GHz	1024x768	GeForce 2740K	Radeon 9000	GeForce 4 Ti	Rad. 9500/9600/6600	GeForce FX 5800/5900	Radeon 9700/9800	GeForce 6600 / G1	Radeon X800/X850	GeForce 6800
	3,0 GHz	1024x768	GeForce 2740K	Radeon 9000	GeForce 4 Ti	Rad. 9500/9600/6600	GeForce FX 5800/5900	Radeon 9700/9800	GeForce 6600 / G1	Radeon X800/X850	GeForce 6800
	XP/2000+	1280x960	GeForce 2740K	Radeon 9000	GeForce 4 Ti	Rad. 9500/9600/6600	GeForce FX 5800/5900	Radeon 9700/9800	GeForce 6600 / G1	Radeon X800/X850	GeForce 6800

1) minimale Details  
 □ nicht möglich    ■ stark ruckelnd    ■ mäßig ruckelnd, spielbar    ■ perfekt spielbar



Die Zukunft: Unsere Armee stürmt gegen die Leuchtmauer, Hightech-Bomber fliegen Angriffe.

Türme oder den Ertrag aus dem Handel mit anderen Nationen. In jedem der drei Bereiche ver gibt das Spiel außerdem eine Krone an die jeweils führende Nation. Die Militärkrone kriegt zum Beispiel das Volk, das die meisten und fortschrittlichsten Truppen besitzt. Für ein paar Minuten genießt die Zivilisation dann einen frei wählbaren Vorteil, etwa erhöhte Reichweite aller Geschütze. Zusammen mit dem Kleinod gibt's außerdem einen Anführer geschenkt, der Spezialfähigkeiten besitzt und die Moral aller eigenen Einheiten in der Umgebung hebt. Auch die Armee lässt sich aufrüsten. Durften Sie in **Empire Earth** noch einzelne Attribute wie Geschwindigkeit oder Lebensenergie erhöhen, erkaufen Sie nun den nächsthöheren von vier Rängen pro Truppentyp. Das steigert automatisch einige der Kampfwerte der Einheit.

**Und jetzt: Das Wetter**

Wenn auf den Schlachtfeldern Armeen aufeinander prallen, läuft das nach bewährtem Echt-

zeit-Rezept: Jeder Einheitentyp ist stark oder anfällig gegen einen anderen, Formationen lösen sich im Nu auf, pure Truppenmix-Masse gewinnt in der Regel jede Auseinandersetzung. Auf den Meeren kreuzen Schlacht- und Handelsschiffe, in der Luft fliegen Jäger, Bomber und später auch Hubschrauber – je höher die Epoche, desto komplexer die Kämpfe. Zur ultimativen Ausstattung gehören Atomraketen und Kampf-Mechs. Weil in vielen Einsätzen die Jahreszeiten wechseln, ändert sich auch das Wetter. Bei Regen und Schnee marschieren Bodentruppen langsamer und sehen weniger weit, alberne Nebelwolken verdecken das Gelände (lassen sich aber ausschalten). Trotz solcher Effekte ist die eckige Grafik nicht mehr zeitgemäß; vor allem die Landschaft enttäuscht. Angesichts durchwachsener Optik schluckt **Empire Earth 2** in der von uns getesteten Verkaufsversion erschreckend viel Systemleistung – Details siehe Technik-Check.

➤ **HOTLINE:** (0190) 151 200 0,62 €/MIN.



Sinnloses Wetter: Im Schneesturm sehen Sie nichts. Am besten ausschalten.

**CHRISTIAN SCHMIDT**

christian@gamestar.de

Mal eine Partie zwischendurch, eine schnelle Kampagnenmission? Haha! Vergessen Sie's, hier wartet Arbeit. Der Computergegner baut in Windeseile Spitzenarmeen, in den Kampagnen kommt eine Aufgabenflut dazu, gern auch mal unter Zeitdruck. Klar, Citizen Manager, Diplomatie und Epochensystem geben mir unzählige taktische Möglichkeiten, jedes Detail meiner Zivilisation liegt in meiner Hand. Nur: Was habe ich davon? Schlacht ist Schlacht, da bewegt sich das Spiel auf üblichem Echtzeit-Niveau. Eine motivierende Handlung gibt's in Empire Earth 2 nicht. Stattdessen sind die Missionen im normalen Schwierigkeitsgrad so angelegt, dass Sie in der Regel erst einmal scheitern.

Wer gern an Herausforderungen knabbert und an Stellschrauben dreht, der darf hier Epoche machen. Und in Mehrspieler-Duellen ist der Wettlauf durch die Zeit nach wie vor eine originelle Erfahrung. Eine feine Experimentierwiese für frustresistente Profis mit modernster Hardware – denn die Performance ist eine Unverschämtheit.

»Das ist Arbeit«



**MARKUS SCHWERDEL**

markus@gamestar.de

Profis werden hier gut bedient: Unmengen von Einheiten, Spezialfähigkeiten und sonstigen Mätzchen sorgen für massig Tiefgang. Fast schon zu viel, denn in der Hektik der Gefechte kann zumindest ich unmöglich alle Feinheiten im Blick behalten. Dazu kommt der harsche Schwierigkeitsgrad, bereits in den ersten Missionen drängt der Feind unfair stark. Warum ich den Titel trotzdem mag? Empire Earth 2 ist endlich mal wieder ein Epochen-Strategiespiel, die Zeitalter-Aufstiege motivieren ungemein. Außerdem gefällt mir der Grafikstil, komische Größenverhältnisse hin oder her.

»Gestresster Bürger-Meister«



**EMPIRE EARTH 2 ECHTZEIT-STRATEGIE**

PUBLISHER	Vivendi / Mad Doc Software	RELEASE (D)	29.4.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 CDs, 50 Seiten Handbuch	USK	ab 12 Jahre

**GEEIGNET FÜR**

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

VERGLEICHBAR MIT Empires: Die Neuzeit (82, GS 11/03) Spannender Ritt durch die Epochen. Rise of Nations (86, 07/03) Ausgefeiltes, episches Strategie-Abenteuer.

**TECHNISCHE ANGABEN**

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
GeForce 2/4 MX	2,0 GHz Intel	2,5 GHz Intel	3,0 GHz Intel
Radeon 9000	XP 2200+ AMD	XP 2600+ AMD	Athlon 64 2800+
GeForce 4 Ti	256 MB RAM	512 MB RAM	1 GB RAM
Rad. 9500/9600	1,5 GBYTE Festpl.	1,5 GBYTE Festpl.	1,5 GBYTE Festpl.
Radeon X600	GeForce 6800		

**MULTIPLAYER SEHR GUT**

FAZIT Neun gute Karten plus Zufallskarten für bis zu zehn Spieler im Netzwerk oder Internet. MODI 9 Spielmodi, darunter Conquest, King of the Hill, Regicide, Hot Spots

**BEWERTUNG**

GRAFIK	+ Wettereffekte - hässliches Gelände - polygonarm	6 / 10
SOUND	+ unaufdringliche Melodien - wiederholen sich ständig	7 / 10
BALANCE	- extrem steile Lernkurve - Aufgaben-Overkill	5 / 10
ATMOSPHÄRE	+ historischer Rahmen - keine Identifikationsfiguren	7 / 10
BEDIENUNG	+ Arbeiter-Manager - Optionsvielfalt schwer zu überblicken	6 / 10
UMFANG	+ drei solide Kampagnen + tolles Epochensystem	10 / 10
MISSIONSDSIGN	+ Haupt- und Nebenaufgaben + abwechslungsreich	9 / 10
KI	+ anspruchsvoll - Wegfindung - teils seltsames Verhalten	7 / 10
EINHEITEN	+ riesige Auswahl + Rangsystem + Forschung	10 / 10
KAMPAGNEN	+ spannender Aufgaben-Mix - keine Rahmenhandlung	9 / 10

**PREIS/LEISTUNG SEHR GUT**

EINGEWÖHNUNG 1 Stunde SOLO-SPASS 30 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 40 Stunden

FAZIT: ANSPRUCHSVOLLE EPOCHEN-STRATEGIE, NUR FÜR PROFIS.



# MASSIVE ASSAULT NETWORK

Zug um Zug kämpfen Profi-Taktiker im Internet.



Unsere Landungsoperation schlägt fehl.



**F**iese Generäle auf ferneren Welten – mehr Story gibt's im Runden-Taktikspiel **Massive Assault Network** nicht. Egal, im Vordergrund stehen die Schlachten mit 26 Einheiten. Falls Sie sich wundern: **Massive Assault** haben wir be-

reits getestet (GS 1/2004, 68), die Neuauflage kommt jedoch mit einem Online-Modus daher. Menschliche Mentoren fordern Sie in der Internet-Lobby zu ersten Übungsduellen heraus, bevor Sie sich an richtige Kriege wagen. Blöd: Oft müssen Sie Tage warten, bis der Lehrmeister seine Züge macht. Teuer: Für einen Monat Lobby-Service werden 6,66 Euro fällig. Für Profis aber durchaus spannend. **MS**

MASSIVE ASSAULT NETWORK	
GENRE	Runden-Taktikspiel
PUBLISHER	Most Wanted Games / Wargaming.net
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Profis
MINIMUM	1,6 GHz, 128 MByte
PREIS/LEISTUNG	<b>GUT</b>

# YU-GI-OH! ONLINE

Spannende Online-Kartenduelle für Japano-Fans.



Das Spielfeld ist sehr übersichtlich und die Kartenauswahl groß.

**H**inter **Yu-Gi-Oh! Online** steckt eine gelungene Umsetzung des bekannten japanischen Sammelkartenspiels für Internet-Duelle gegen menschliche Spieler auf der ganzen Welt. Die Gegnerzuteilung ist an einigen Stellen ein wenig unfair, doch die große Kartenauswahl, die strategische Herausforderung und die

Sammelsucht durch Spielgewinne sorgen für eine hohe Langzeitmotivation. **DB**

YU-GI-OH! ONLINE	
GENRE	Strategiespiel
PUBLISHER	Konami
CA. PREIS	Duellpass (3= für 30 Duelle)
ANSPRUCH	Fortgeschrit.
MINIMUM	800 MHz, 128 MB
PREIS/LEISTUNG	<b>SEHR GUT</b>

# INCREDIBLE CHALLENGE

Faszination Technik: Skurrile Maschinen zum Selberbauen.



Raketenteiler Ed katapultiert sich durch 40 Technik-Rätsel - in nutzloser 3D-Grafik.

**D**as Spannendste an diesem Spiel ist seine Geschichte: 1993 erschuf Jeff Tunnell, Kopf des Sierra-Tochterstudios Dynamix, den Klassiker **The Incredible Machine**. Das immens erfolgreiche Programm wurde oft kopiert, unter anderem von Tunnell selbst: 2002 stellte seine neue Firma Garage Games die maue 3D-Adaption **Chain Reaction** als Shareware ins Internet. Den Oldie hat Dtp ausgegraben, eingedeutscht und umbenannt: Als **Incredible Challenge** steht die Ex-Shareware für 10 Euro in hiesigen Läden. Besser geworden ist das Spiel dadurch freilich nicht.

Grundidee ist die kreative Bastelei mit Technik-Bauteilen, die den Gesetzen der Physik gehorchen. So entstehen Kettenreaktionen: Ein Ball fällt auf eine Schere, die schneidet ein Seil durch, an dem ein Eimer hängt – der knallt auf einen Schalter, durch den ein Motor anspringt und ein Fließband antreibt. Auf dem rollt das lilafarbene Monster Ed ins Ziel – die Zustellung des trägen Helden ist die Aufgabe in jedem Level. Davon gibt's gerade mal 40 Stück, deren einfache Problemstellungen das Potenzial des Spiels selten ausschöpfen. Abhilfe schafft der

Baukasten, in dem Sie aus 65 Bauteil-Typen (darunter Staubsauger, Raketen oder Kanonen) eigene Rätsel entwerfen. Größte Genre-Neuerung ist die krude 3D-Grafik – vollkommen sinnlos, denn das Drehen der Ansicht bringt keine Vorteile. Stattdessen lassen sich manche Teile nur aus der Nahansicht gut greifen – da ist Zoomen angesagt. **CS**

▶ HOTLINE: (0900) 151 005 4 1,95 €/MIN.

CHRISTIAN SCHMIDT christian@gamestar.de

Das war nix, Mr. Tunnell! **Incredible Challenge** bleibt in jeder Hinsicht hinter dem zwölf Jahre alten Original zurück. Zudem sind selbst Gelegenheitsspieler in wenigen Stunden durch den Anspruch richtet sich an Kinder, die dank klarer Aufgaben und guter Physik Spaß haben. Für die hässliche 3D-Grafik gibt es aber keine Entschuldigung. Der Konkurrent **Crazy Machines 2** (GS 01/05, 66 Punkte) ist zum gleichen Preis die bessere Wahl.

»Kinderspiel«



INCREDIBLE CHALLENGE	
GENRE	Strategiespiel
PUBLISHER	Dtp
CA. PREIS	10 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	400 MHz, 64 MB
PREIS/LEISTUNG	<b>GUT</b>

Große Gefechte – kleine Krieger

# COSSACKS 2

Wer auf den Cossacks-Schlachtfeldern bestehen will, braucht kluge Taktiken – und gute Augen

**W**as kann man von einem Spiel erwarten, das **Cossacks 2: Napoleonic Wars** heißt? Nun, dass man zum einen auf Kosaken trifft, zum anderen auf den berühmten französischen Feldherrn. Tatsächlich spielen beide aber nur eine untergeordnete Rolle in den Echtzeitgefechten »Made in Ukraine«. Die Entwickler von GSC Game World haben stattdessen ein Sammelsurium unterschiedlichster Schlachten und Scharmützel des 19. Jahrhunderts zusammengestellt, die alle eins verbindet: sie sind wuselig und taktisch fordernd.

### Briten gegen Engländer

Pech für Curtis Farnbroe: Kaum hat der englische Junker sein Offizierspatent erhalten, da muss er auch schon um sein Erbe kämpfen – gegen die eigenen Landsleute. Eingebettet in die missionsbasierte Einsteigerkampagne erfahren Sie zusammen mit dem Briten alles über die Feinheiten von **Cossacks 2**. Sie lernen zum Beispiel, wie Sie über das komfortable Kommando-System Einheiten zu Schwadronen zusammenfassen. Ein Minimenü hilft dabei, die wichtige Ermüdung der Verbände im

Auge zu behalten (siehe Extrastasten). Sinkt die durch Gewaltmärsche und zu hohe Verluste, leidet automatisch die Moral und damit die Kampfkraft. Im schlimmsten Fall lösen sich die Schwadronen auf und verlassen Hilfe rufend (erkennbar an eingblendeten Minitexten) das Schlachtfeld. Auch das Gelände ist sehr wichtig: Von Hügeln herab feuert es sich besser, als beim Ansturm auf einen Berg. In Sümpfen kann es passieren, dass Kanonenkugeln verlöschen, bevor sie explodieren können. Außerdem verringert sich im Matsch die Geschwindigkeit sämtlicher Truppen.

Insgesamt erleben Sie allerdings nur fünf größere Gefechte als englischer Landadeliger. Dabei ändern sich mittendrin schon mal die Vorgaben, und statt des erwarteten Vormarsches müssen Sie urplötzlich einen Hügel mit einer Handvoll Musketiere eifrig gegen heran galoppierende Dragoner verteidigen. Dazu gibt's eine Hand voll in Spielgrafik gehaltener Zwischensequenzen, die sich allerdings vor allem durch lahme Dramaturgie und schnarchtige Vertonung auszeichnen.

### Wusel-Wahn

Wer die Spiele der **Cossacks**-Reihe kennt, wird sich von den wuseligen Winz-Einheiten nicht abschrecken lassen, die auf Ihr Kommando hören. Anders als beim Vorgänger befehlen Sie



Auf Knopfdruck blendet Cossacks 2 die Reichweite der Waffen ein.



In der Kartenkampagne erobern Sie rundenweise das alte Europa.

nicht einzelne Soldaten, sondern immer ganze Verbände, hier Schwadronen genannt. Für die ist die gewählte Formation lebenswichtig. Wer seine Truppen schnell zur Front bewegen will, sollte die Jungs nicht auf einen ermüdenden Trip durch den Wald schicken, sondern sie in Kolonnen-Marschordnung über befestigte Wege laufen lassen. Kommen Gegner in Sicht, stellen sich Ihre Mannen auf Mausclick in Linie auf und nehmen den Feind unter Feuer. Sehr wichtig dabei: die Entfernung vom Ziel. Auf Knopfdruck blenden Sie nicht nur die Reichweite der Waffen ein. Sie sehen an der Farbe des Bereichs auch, ob die Feinde noch weit weg (grün), nah genug (gelb) oder eigentlich schon zu dicht an Ihren Einheiten dran sind (rot). Denn nach jedem Schuss laden Ihre

Soldaten nach, was immer eine gewisse Zeit dauert. Stürmt der Feind währenddessen die Stellung mit Bajonetten, reibt er Ihre Untergebenen ratzfatz auf.

### König von Europa

Wenn Sie Ihr Handwerk mit Farnbroe und seinen Männern gelernt haben, wagen Sie sich an die interessante Europa-Kampagne. Auf Seiten von Franzosen, Preußen, Österreichern, Russen, Engländern oder Ägyptern versuchen Sie auf einer unbelebten Landkarte run-

**DAS MINIMENÜ**

Der grüne Strich links zeigt die Truppenstärke. Der rote (rechts) die Müdigkeit. Unten (gelb) lesen Sie die Motivation ab.





Sinkt die Moral zu niedrig, lösen sich die Formationen auf.



Leichtes Spiel: Unsere Reiter greifen flüchtende Verbände an.



Beim Kampf um die Nahrungsmittel produzierende Mühle (oben) versuchen unsere Truppen eine Brücke zu stürmen.

denweise alle Gegner vom Spielfeld zu putzen. Jedes Reich besteht aus mehreren Provinzen, die bis zu sechs Rohstoffe produzieren. Nahrung und Kohle sind am wichtigsten. Geht eins von beiden aus, können Ihre Einheiten nicht mehr kämpfen. Erst wenn Sie eine Armee auf eine gegnerische Provinz (oder der Feind das gleiche tut), kommt es zum Echtzeit-Gefecht. Vorher sollten Sie aber Schwadronen gekauft haben, wofür Sie zusätzlich die restlichen vier Rohstoffe (Holz, Kohle, Gold, Eisen) brauchen. Oder Sie investieren die Güter in die Sabotage von Nachbarprovinzen. So vergiften Sie Brunnen, weswegen eine Runde lang aus diesem Landstrich

keine neuen Truppen kommen. In der gilt es, den Gegner aufzuspielen und zu besiegen.

Nur für Profis geeignet sind die ganz groß angelegten Schlachten. Mit bis zu 64.000 Einheiten ziehen Sie zu Felde, um den Gegner vorgegebene Punkte auf der Landkarte abzulocken. Richtige historische Begegnungen bleiben aber Mangelware. Abgesehen von Ausnahmen wie Austerlitz spielen sich die meisten Scharmützel auf frei erfundenem Boden ab. Besonders enttäuschend: Trotz Napoleon im Namen gibt's weder den berühmten Angriff auf Moskau von 1812 noch das legendäre Waterloo (1815). Die Grafik ist vom Standard fast so weit entfernt wie der Korse vom Sieg

in Belgien. Statt frei zoombarer 3D-Grafik wackeln wie in den Vorgängern (**Cossacks**, **American Conquest**, **Alexander**) hippelig animierte 2D-Sprites über die

leidlich schicke Landkarte. Gezoomt wird in einer Stufe – für ausreichend Übersicht absolut unzureichend.

MIC

► HOTLINE: (01805) 299 266 0,12 €/MIN.

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Ich wünschte es wäre Nacht, oder ... die Sprites wären nicht so wuselig. Frei nach Wellington ärgere ich mich maßlos über die völlig veraltete Grafik, die dem eigentlich guten Spielkonzept permanent im Weg steht. Wieso kann ich nicht so weit rauszoomen wie es eigentlich nötig wäre? Und wie Nahkämpfe ausgehen, kann ich nur abschätzen.

Wer sich mit diesen Schwächen abfinden kann, bekommt ein interessantes Schlachtenepos, das dank dem netten »Eroberer Europa«-Modus sehr gut funktioniert. Fürs nächste Mal wünsche ich mir allerdings endlich eine ordentliche Grafik-Engine.



»Zu viel Wuselei«

COSSACKS 2 ECHTZEIT-STRATEGIE

PUBLISHER	CDV / GSC Game World	RELEASE (D)	4.4.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 CDs, 76 Seiten Handbuch	USK	ab 12 Jahre



► CD/DVD: Video-Special



► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK D26

GEEIGNET FÜR



VERGLEICHBAR MIT Rome (89, GS 11/04) Exzellente 3D-Strategie mit Provinzen-Management. Alexander (68, GS 02/05) Optisch genauso fitzlig, spielerisch deutlich leichter.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
GeForce 2/4 MX	1,5 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,4 GHz Intel
Radeon 9000	XP1300+ AMD	XP1800+ AMD	XP2200+ AMD
GeForce 4 Ti	512 MB RAM	768 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	1,7 GB Festpl.	1,7 GB Festpl.	1,7 GB Festpl.
Radeon X600	GeForce 6800		

MULTIPLAYER GUT

FAZIT extrem wuselige Gefechte.  
MODI wie Solospiel via LAN oder Internet

BEWERTUNG

GRAFIK	viel zu winzige Einheiten	oft unübersichtlich	6 / 10
SOUND	passende Orchestermusik	langweilige Sprachausgabe	7 / 10
BALANCE	Startposition sind oft sehr ungünstig		6 / 10
ATMOSPHÄRE	Original-Uniformen und Embleme sämtlicher Einheiten		8 / 10
BEDIENUNG	alle wichtigen Infos auf einen Blick im Minimenü		9 / 10
UMFANG	20 Schlachten und Gefechte	extra Kartenmodus	8 / 10
MISSIONSDSIGN	kniffliges Landschaftsdesign	sehr unterschiedliche Gefechte	8 / 10
KI	lässt sich kaum austricksen	geht sehr überlegt vor	8 / 10
EINHEITEN	rund 150 Einheitentypen aus dem 19. Jahrhundert		9 / 10
KAMPAGNE	interessante Kartenkampagne	kurze Einsteigermissionen	8 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten SOLO-SPASS 20 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 15 Stunden

FAZIT: KNIFFLIGE, ETWAS UNÜBERSICHTLICHE WUSELTAKTIK.



Alles nur geklaut...

# WORLD AT WAR

Hardcore-Entwickler trifft auf Zugänglichkeit. Was dabei herauskommt? Ein munter spielbarer Rundenkrieg, der nicht nur eingeschworene Brettspielfans vor den Monitor lockt.



Auf der Karte bewegen wir rundenweise unsere Einheiten. Der Bomber wird nach einem Klick auf das Explosionssymbol angreifen.



Die Videos bleiben spielerisch ohne Bedeutung.

Klon des berühmten Brettspiels **Axis & Allies** (siehe Extrakasten).

### Risiko-reiche Schlachten

Schon der erste Blick auf die Weltkarte offenbart die Verwandtschaft zur Vorlage. Sowohl Farbgebung als auch der Plastiklook der Flugzeuge, Soldaten, Schiffe und was sich sonst an Kriegsgerät auf dem Spielbrett befindet sieht aus wie frisch aus der Papp-Box geschlüpft. Ist es aber nicht. Denn die 38 Provinzen, auf denen sich bis zu fünf Weltmächte tummeln, existieren nur auf Ihrem Bildschirm. Nachdem Sie sich für eine Seite (Deutschland, Japan, China, Russland, Westalliierte = USA plus England) entschieden haben, geht's auch schon ohne viel Drumherum ins Gefecht. Solan-

**W**ie, Sie kennen Gary Grigsby nicht? Den Mann, der mit **Carriers at War** und **Kampfgruppe** bereits 1983 zu den Stars der »Null Grafik, wenig Spielspaß, dafür schlecht zu steuern«-Rundenstrategie-Szene gehörte? Den Mann, der unter rauschbärtigen (sich selbst gern als »ernsthaft« charakterisierenden) Wargamern Kultstatus genießt? Mit den

Jahren wurde Gary aber offensichtlich mild und weise: Sein neuester, im Zweiten Weltkrieg angesiedelter Titel **World at War** ist sehr zugänglich, spielt sich gut – und ist ein ganz dreister

Sämtliche Menüs wie hier der Forschungsbildschirm sind sehr spartanisch.

MICK SCHNELLE mick@gamestar.de

Ich finde es echt komisch, dass die inoffizielle Version von **Axis & Allies** deutlich näher am Original liegt als die beiden offiziellen Varianten, die von Hasbro und Atari über die Jahre veröffentlicht wurden. Und die Umsetzung ist Altmeister Grigsby erstaunlich gut gelungen, wenn man seinen Hardcore-Background berücksichtigt. Auch wenn die Menüs übersichtlicher hätten ausfallen können, macht **World at War** fast soviel Spaß wie eine Partie des extem motivierenden Brettspiels.

Versagt hat das Entwickler-Urgestein bei seinen umständlichen Erweiterungen des Spielkonzepts wie den Versorgungslinien. Da man die glücklicherweise deaktivieren kann, dürfen **Axis-&-Allies** Fans (davon gibt's hierzulande eine ganze Menge) ihre Weltkriegs-Ambitionen jetzt auch vor dem Monitor ausleben.

»Besser gut kopiert...«





Vor jedem Angriff sehen Sie die Zahl der Angreifer (oben) und Verteidiger.

ge Sie noch bewegbare Einheiten besitzen, können Sie die Gegner mit einem Besuch beglücken. Apropos Glück: Davon hängt wie bei **Risiko** der Ausgang der Schlachten nicht unwesentlich ab. Denn alle Ergebnisse werden ausgewürfelt. Ein Treffer reicht für gewöhnlich, und die Einheit ist vernichtet. Ausnahmen wie die Infanteristen, die zwei Treffer vertragen, bestätigen die Regel. Logisch ist auch, dass U-Boote natürlich keine Flugzeuge angreifen können, umgekehrt klappt das schon. Die Kämpfe finden auf einer öden Gebietskarte statt. Außer ein paar winzigen Kleinstexplosionen tut sich darauf nicht viel. Wer mag, kann diese Darstellung auch komplett abschalten.

### Vertrackte Versorgung

Sie haben doch wohl nicht gedacht, Krieg wäre kostenlos? Denn in der nächsten Phase bekommen Sie die Rechnung für Ihre Weltherbschaftsambitionen präsentiert. Für einige der besetzten Provinzen erhalten Sie

Ressourcenpunkte (welche das sind, verrät eine unscharfe Schwarzweiß-Karte im Handbuch), die in zuvor gebauten Fabriken zu Produktionspunkten mutieren. Allerdings dauert es immer einige Runden, bis neue Einheiten tatsächlich verfügbar sind. Außerdem können Sie nicht alles überall bauen. So brauchen Sie unbedingt einen Zugang zum Meer, damit Sie Schiffe produzieren dürfen.

Anders als beim eher simplen **Axis & Allies** ist es in **World at War** mit der Herstellung nicht getan. Denn jede Einheit benötigt Versorgungsmaterialien (im Spiel Supply-Punkte genannt), die an Land per Lkw, auf See von Lastkähnen herangekarrt werden. Damit bilden Sie Transportketten, die quer durch Ihre besetzten Provinzen laufen. Das umständliche und langweilige Versorgungssystem erweist sich schnell als echte Spaßbremse. Vor allem wer diese Punkte per Hand (sprich Mausclick) durch jede einzelne Provinz bis zum Ziel bewegt, hat wenig Freude. Des-



Gefechte werden auf dem völlig statischen Spielfeld ausgewürfelt.

halb sollten Sie dieses völlig überflüssige Spielelement einfach in den Optionen abschalten.

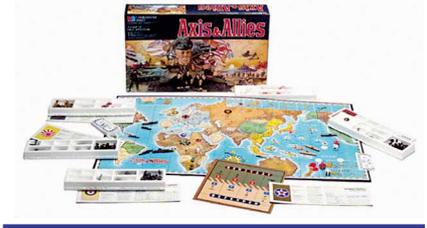
Deutlich interessanter ist die Forschung: Hier investieren Sie Produktionspunkte in höhere Kampfkraft. Aber auch das dauert immer einige Runden. Außerdem fehlen die eingesetzten Zähler beim Truppenbau.

### Neutral? Gibt's nicht!

Eine Sonderrolle nehmen neutrale Staaten ein. Die sind zu Beginn inaktiv und kommen erst ins Spiel, wenn sie angegriffen werden. Dann fallen Länder wie Rumänien oder Finnland an die Deutschen, Spanien geht an die Alliierten über. Aber es muss nicht immer eine direkte Attacke sein. So schließt sich Ungarn den Deutschen an, sobald die gegen Jugoslawien vorrücken. Dummerweise muss man dieses Wissen mühsam aus dem bedruckten Handbuch herausdestillieren. Generell sind viele Menüs im Spiel wenig ergiebig: Wer alle benötigten Infos zusammen bekommen will, muss sich stets durch mehrere Bildschirme klicken.

### WAS IST EIGENTLICH AXIS & ALLIES?

Das Brettspiel **Axis & Allies** ist eine Art Risiko-Deluxe, das im Zweiten Weltkrieg angelegt ist. Sie verschieben nach aufgemotzten Spielregeln des Klassikers Ihre Einheiten über eine sehr große Weltkarte, scheffeln Ressourcenpunkte und versuchen, die Gegner per Würfel von der Karte zu putzen. Zum riesigen Erfolg des Spiels hat die opulente Ausstattung einiges beigetragen. Statt aus schnöder Pappe bestehen die rund 300 Infanteristen, Panzer, Schiffe, U-Boote und Flaks aus Plastik. In Deutschland ist das Avalon-Hill-Spiel nur als Import erhältlich. Wer keinen passenden Händler in seiner Nähe findet, kann es zum Beispiel auf der US-Seite von Amazon ([www.amazon.com](http://www.amazon.com)) für rund 40 Dollar bestellen.



LAN- oder Internet-tauglich ist **World at War** nicht. Dafür dürfen sich bis zu fünf Spieler per Hotseat-Modus einen Rechner teilen. Allerdings gibt es kein e Zeitbeschränkungen, Detailfrickler weichen höchstens körperlicher Gewalt. Deutlich komfortabler ist die Mehrspielerpartie via E-Mail.



**WORLD AT WAR** GLOBALSTRATEGIE

PUBLISHER	Matrix Games / 2by3Games	RELEASE (D)	4.4.2005
SPRACHE	Englisch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	Mini-Box, 1 CD, 96 Seiten Handbuch	USK	nicht geprüft

**GEEIGNET FÜR**

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI

VERGLEICHBAR MIT: Hearts of Iron 2 (79, GS 04/05) Tiefgründiges Strategiespiel im Zweiten Weltkrieg. Knights of Honor (81, GS 11/04) Spielerisch ähnliche Schlachten im Mittelalter.

**TECHNISCHE ANGABEN**

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	800 MHz Intel	1,0 GHz Intel	1,5 GHz Intel
Radeon 9000	800 MHz AMD	1,0 GHz AMD	XP 1300+ AMD
Geforce 4 Ti	512 MB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	530 MB Festpl.	530 MB Festpl.	530 MB Festpl.
Radeon X600			

LAUTSPRECHER:  Stereo  2 vorne, 2 hinten  5.1  6.1



### MULTIPLAYER GUT

FAZIT Bei fünf Mitspielern mangels Zeitbeschränkung etwas langatmig. MODI nacheinander an einem PC, Spielzüge via Email

### BEWERTUNG

GRAFIK	+ Axis-&-Allies-Brettspiel-Look	- keine Animationen	5 / 10
SOUND	+ passendes Säbelrassel-Wufftata	- magere Geräusche	5 / 10
BALANCE	+ gut ausbalanciertes Kräfteverhältnis der fünf Parteien		8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ erinnert optisch an die spannende Papp- und Plastik-Vorlage		7 / 10
BEDIENUNG	+ intuitive Maussteuerung	- unnötig verschachtelte Menüs	7 / 10
UMFANG	+ der komplette Zweite Weltkrieg		10 / 10
STARTPOSITIONEN	+ historische Startpunkte	- keine Variationen möglich	8 / 10
KI	+ spielt weder zu aggressiv, noch zu defensiv		8 / 10
EINHEITEN	+ 15 gut abgestimmte Einheitentypen		8 / 10
ENDLOSSPIEL	+ ab der dritten Runde entwickelt sich jede Partie anders		10 / 10

### PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 1 Stunde SOLO-SPASS 60 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 30 Stunden

FAZIT: ETWAS UMSTÄNDLICHE AXIS-&-ALLIES-VARIANTE.



Der Virus ist da

# DARWINIA

Wir sagen's immer: Benutzen Sie Antivirensoftware! Jetzt ist es zu spät, Systemfehler fressen sich durch Darwinia. Ein britisches Studio bläst zum Angriff auf kleine Computerschädlinge – und große Softwarehäuser.

**D**ie Helden des Spiel-Untergrunds heißen In-troversion Software. 2003 hat das Vier-Mann-Team das Hacker-Spiel **Uplink** veröffentlicht, originell, professionell, vor allem aber: ohne Hilfe eines Pu-

blishers. Seitdem sind die Briten Stars einer Independent-Szene, die sich gegen die Dominanz der großen Hersteller stemmt. Seit kurzem wird das kleine Gallierdorf im Spieleland wieder von Neugierigen belagert. Denn

das zweite Projekt, **Darwinia**, ist eine erneute Kampfansage ans Establishment. Mit frechem Drahtgitter-Look verspricht das Spiel eine Rückkehr zum Purismus, reinen Spielspaß ohne Ballast – prompt sprudelten in

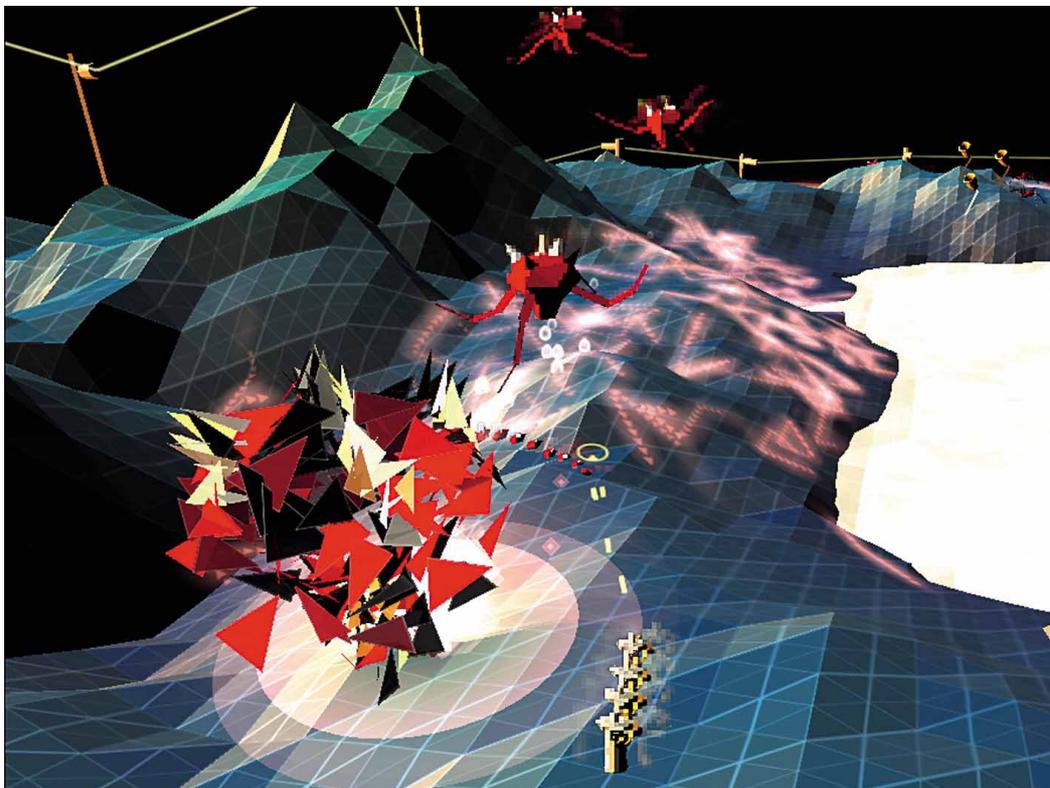
Englands Fachpresse Spitzenwertungen, das Magazin PC Gamer jubelte: »Darwinia erinnert dich daran, warum du Spiele so liebst!« Mal halblang. Auch ohne Untergrund-Hype und Einzelkämpfer-Charme entpuppt sich **Darwinia** als ungewöhnlicher Action-Strategie-Mix.

## Leben im Computer

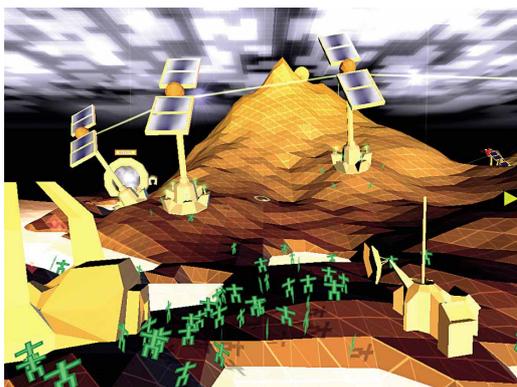
Das exzentrische Computergenie Dr. Sepulveda hat aus 50.000 8-Bit-Heimcomputern einen Megarechner zusammengeschaubt, in dem eine Datenwelt namens Darwinia existiert, bevölkert von kleinen KI-Wesen. Dann brach ein Virus über das Programm herein, nun sind alle zehn Module von Darwinia verseucht. Die Rückeroberung liegt in Ihrer Hand: Zunächst mit Hilfe von bewaffneten Räumtruppen, später mit Unterstützung des Volks der Darwinianer schicken Sie die Virenwesen zurück ins Daten-Nirvana. In jedem Modul sind dabei konkrete Aufgaben zu erfüllen. In der Minenwelt werden Polygone abgebaut und über Seilbahnen transportiert – hier müssen Sie alle Schächte und den Verteiler zurückerobern. Im Generator-Level entsteht nur dann Energie, wenn Darwinianer an den Kollektoren stehen. Sobald Rohstoffe und Strom fließen, erhalten Sie Zugang zur Werkstatt, um dort Polygon-Panzer zu bauen.

## Sie werfen Eier

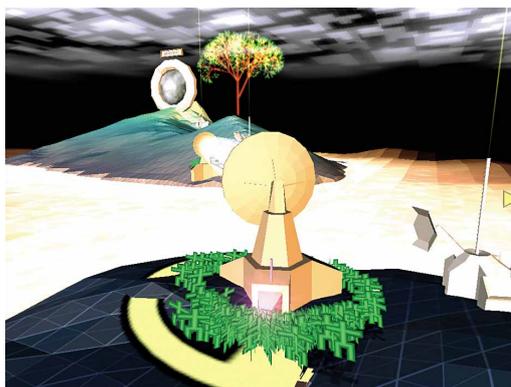
Weil jede der Inselwelten von Viren wimmelt, schlagen Sie zunächst mit Waffengewalt Schneisen. An Eintrittspunkten rufen Sie Squads ins Leben, die Sie direkt steuern. Mit Laserschüssen und Sprengkörpern lichten Sie die Virenpopulation. Simple Würmer sind mit einem Treffer Geschichte, mehrgliedrige Schlangen stecken mehr ein und zerfallen in Einzelteile, die unabhängig voneinander herumtaumeln. Springende Spinnen und schwebende Brüter sind nur mit Explosionen zu verwunden und legen Eier, aus denen Nachwuchs schlüpfen kann. Später kommen Luftdrachen, Ameisenheere und lästige Pflanzen dazu, die Sporen über halbe Kontinen-



Unsere Squad dezimiert die Viren-Population mit Laserschüssen und Granaten. Vorn zersplittert ein zerstörter Spore Generator.



Im Incubator entstehen Darwinianer als frische Arbeitskräfte.



Sendestationen beamen Darwinianer auf angrenzende Inseln.



Im vorletzten Level toben Schlachten zwischen unseren grünen und den fiesen roten Darwinianern um die Seelenquellen.

te spucken. Fällt Ihr Trupp im Virengewirr, erschaffen Sie einfach einen neuen, allerdings nur in der Nähe Ihrer Gebäude. Erlegte Viren hinterlassen Seelensteine, die Ihre Engineers aufsammeln können – schwebende Arbeiter im **Tron**-Look, die außerdem über die Insel verteilte Kontrollpunkte reinigen und damit Ihren Einflussbereich erweitern. Wenn Sie einen Incubator erobern, werden geborgene Seelensteine dort in Darwinianer umgewandelt.

## Die Roten kommen

Die grünen Wuselwesen brauchen Sie zum Betrieb mancher Bauwerke, sie lassen sich aber nicht direkt steuern. Stattdessen erschaffen Sie Offiziere, die ihre Schar mit einfachen »Geht dorthin!« oder »Folgt mir!«-Anweisungen dirigieren. Weil das Pixelvolk auch Kampffähigkeiten lernen kann, verschiebt sich der Schwerpunkt in späteren Levels von Action-Klickereien hin zu Strategie: In welcher Reihenfolge erobere ich die Stützpunkte? So macht es zum Beispiel Sinn, sich mit einem Kommandotrupp so schnell wie möglich zu weit entfernten Pflanzenkolonien durchzuschla-

gen, um eine Neuverseuchung befreiter Gebiete zu verhindern. Ihre grünen Gesellen dürfen eigene Stellungen mit Geschütztürmen sichern – bitter nötig, denn gegen Ende des Spiels setzen Gruppen roter Viren-Darwinianer zur Rückeroberung an.

## Zeichensprache

Eines der Merkmale, auf das Introversion stolz ist: Kein Interface stört die Spielansicht. Eine Mogelpackung, denn natürlich gibt's auch in **Darwinia** Menüs, die Sie halt erst per Tastendruck einblenden. Hier lesen Sie die Aufgaben nach und bestimmen den Forschungsschwerpunkt – im Laufe des Spiels finden Sie neue Technologien (etwa Raketen und Luftschläge für die Squads) und verbessern sie in drei Schritten (so dass ein Kampftrupp von drei auf sechs Mann erweitert wird). Vor allem aber erschaffen Sie im Befehlsmenü neue Einheiten – indem Sie mit der Maus Symbole zeichnen. Ein Dreieck wird zur Squad, ein Pfeil bestückt sie mit Raketen. Das funktioniert zwar ordentlich, im Eifer des Gefechts wird die hastige Malerei mit ihrer hohen Fehlerquote aber zum



Auf Tastendruck blendet sich der Task Manager ein – hier starten Sie Programme über einfache Symbolzeichnungen.

Stolperstein. Ebenfalls ärgerlich: Zwar stellt die stilsichere Retro-Grafik keine hohen Hardwareansprüche, dafür zwingt die schiere Zahl der Einheiten selbst High-End-Rechner in die Knie. Wenn sich in den späten Levels Tausende von Darwinianern bekriegen, ruckelt das Spiel am Rand der Steuerbarkeit, im Extremfall bis zum Absturz. Weil Sie nicht selbst speichern dürfen, müssen Sie auf die eigenwillige Autosave-Funktion vertrauen. Zudem verkeilen sich immer wieder einzelne Darwinianer an Küstenlinien und hängen dann in Endlosschleifen fest – nicht spielentscheidend, aber etwas unschön. **CS**

## MINI-FAQ

Was ist das, Retro?

Retro (lateinisch: »zurück«) bezeichnet Anspielungen auf vergangene Zeiten oder Moden, hier: alte Spiele. Darwinia lehnt sich in Aussehen (Drahtgitter, Pixelfiguren), Sound (8-Bit-Musik) und Stil an Klassiker an – so zeigt etwa eine der Intro-Sequenzen den Ladebildschirm des Oldie-Computers Spectrum ZX.

Simuliert Darwinia künstliches Leben?

Nein. Die Mär von der »bewussten, lernenden Lebensform« ist nur Teil der Hintergrundgeschichte. Die Eigenintelligenz der Darwinianer bleibt im Spiel minimal, eigene Lernfähigkeit besitzen sie nicht. Ihre Entwicklung beschränkt sich auf zwei Bewaffnungsstufen.

Ich finde Darwinia nicht im Laden!

Das Spiel gibt's in Deutschland nicht im Handel, sondern nur über die Webseite des Herstellers Introversion zu kaufen – übrigens auch für Linux und Mac.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D21](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D21)

## MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Darwinia erscheint mir arg bemüht: Die Entwickler haben krampfhaft versucht, eine pseudo-philosophische Story zu stricken, dabei aber Spieldesign und Präsentation (ja, ich finde den Retro-Look hässlich) vernachlässigt. Zu Beginn war's ja noch leidlich unterhaltsam, Symbole zu malen und den hässlichen Pixelgestalten beim Herummühseln zuzusehen. Doch die Faszination erschöpft sich schnell. Es gibt zu wenige Einheiten, zu wenige Überraschungen, zu wenig Neues. Nach fünf Stunden Spielzeit habe ich mich deshalb nur noch gelangweilt.

»Gähn!«



## DARWINIA ACTION-STRATEGIE

ENTWICKLER	Introversion	RELEASE (D)	4. März 2005
SPRACHE	Englisch	CA. PREIS	40 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 CD, 16 S. Handbuch	USK	nicht geprüft

## GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
VERGLEICHBAR MIT	Black & White (80, GS 05/01) Gesten malen, Volk scheuchen, Tier trainieren. Uplink (69, GS 07/03) Introversions Erstling, gerade neu erschienen (30 Euro).										

## TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	800 MHz Intel	1,4 GHz Intel	2,4 GHz Intel
Radeon 9000	800 MHz AMD	1,4 GHz AMD	XP 2200+ AMD
Geforce 4 Ti	128 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	30 MB Festpl.	30 MB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800		

LAUTSPRECHER:  Stereo  2 vorne, 2 hinten  5.1  6.1

## BEWERTUNG

GRAFIK	+ stimmiger Retro-Stil + farbl. eintönig + detailarm	5 / 10
SOUND	+ passende Geräuschkulisse + witzige 8-Bit-Musikstücke	9 / 10
BALANCE	+ stetig steigender Anspruch + mäßiges Tutorial-Level	9 / 10
ATMOSPHERE	+ cooles Computer-Ambiente + mehrere Intros	10 / 10
BEDIENUNG	+ Zeichnungen + kein freies Speichern + viel Kameraarbeit	5 / 10
UMFANG	+ große Levels... + ...aber nur zehn Stück	6 / 10
MISSIONSDSIGN	+ abwechslungsreiche Aufgaben + strategisches Vorgehen	9 / 10
KI	+ dumme Monster und Darwinianer + mäßige Wegfindung	5 / 10
EINHEITEN	+ vielseitige Standardeinheiten + verbesserbar (Forschung)	8 / 10
KAMPAGNEN	+ Levels wähl- und wechselbar + glanzlose Rahmenstory	4 / 10

## PREIS/LEISTUNG AUSREICHEND

EINGEWÖHNUNG: 45 Minuten SOLO-SPASS: 12 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: —

FAZIT: EIGENWILLIGE VIRENJAGD IN COOLEM RETRO-LOOK.



## CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamestar.de

Der sympathische Retro-Stil steht Darwinia gut, trotzdem steckt unter dem Nostalgie-Mantel keine Rückkehr zu alten Tagen, sondern ein Experiment mit neuen Ideen. Nicht alle taugen: Die Zeichensprache und die umständlichen Menüs haben keinen erkennbaren Vorteil, das indirekte Steuern der eher doofen Darwinianer wird zur Fleißarbeit. Schnickschnack, dafür zieht das Spiel! Die Actionjagd auf Viren fließt angenehm entspannt, trotzdem gibt's genug Grubelmomente und immer wieder Herausforderungen. Darwinia ist keine heimliche Revolution, aber ein charmanter, eigenwilliger Genremix.

»Bleibt alles anders«

