



Gunnar Lott
gunnar@gamestar.de

DEUTSCHLAND, STRATEGENLAND

STRATEGIE VERKAUFT. Auch wenn es zuweilen so aussieht, als sei die Zeit der Strategie vorbei, die Verkaufszahlen sprechen eine andere Sprache: Von **Die Sims 2** hat EA nach eigenen Angaben hierzulande mittlerweile über 600.000 Stück vertickt – das Zweieinhalbfache von **Half-Life 2**. **Die Siedler 5** dürfte inzwischen bei 200.000 Verkäufen angekommen sein; **Schlacht um Mittelerte**,

Panzers und **Rome** schaffen es ebenfalls unter die von Media Control ermittelten deutschen Top 10 des Jahres 2004 – bei nur zwei Ego-Shootern, zwei Sportspielen und einem Rollenspiel. Wir sind also immer noch ein Strategen-Land! Gott sei Dank.

UND WAS IST DER GRUND? Warum verkaufen sich die vier großen Strategiespiele (**Die Sims 2**, **Siedler 5**, **Schlacht um Mittelerte**, **Rome: Total War**) so viel besser als die vier großen Ego-Shooter (**Half-Life 2**, **Battlefield Vietnam**, **Doom 3**, **Far Cry**)? Meine Vermutung: Strategie wird auch außerhalb der 12- bis 30-jährigen männlichen Kernzielgruppe gespielt. Sogar Frauen und 50-jährige Familienväter greifen gerne mal zu. Außerdem scheinen Strategietitel seltener raubkopiert zu werden.

INHALT

TESTS:

Hearts of Iron 2	80
Emergency 3	84
Superpower 2	86
Cops 2170	87
Nexagon Deathmatch	87
Seawars	87
Shadow Vault	87

GAMESTAR-STRATEGIE-CHARTS MÄRZ

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Kriterien											Kommentar	
							Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Unitfang	Mission/Design // Starpositionen	KI	Einheiten	Kampagne // Endlos-Spiel			
1	WarCraft 3	Echtzeit-Strategie	Vivendi	Blizzard	08/02 (93%)	93	8	10	10	10	9	10	10	8	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	Siedler 5	Aufbauspiel	Ubisoft	Blue Byte	01/05	89	10	7	9	10	8	10	9	9	9	8			
4	Rome – Total War	Strategiespiel	Activision	Creative Assembly	11/04	89	8	10	8	9	7	10	9	8	10	10			
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	CD	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	8	10	9	9	12/03: Addon		
8	Schlacht um Mittelerte	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	EA Pacific	01/05	86	9	10	9	8	8	10	7	7	9	9			
9	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		
10	Spellforce	Echtzeit-Strategie	Jowood	Phenomic	01/04 (86%)	84	8	7	6	9	9	10	9	6	10	10			
11	Soldiers	Echtzeit-Taktik	Codemasters	Best Way	08/04 (84%)	84	8	7	8	9	9	8	10	9	8	8			
12	Dawn of War	Echtzeit-Strategie	THQ	Relic	11/04	83	8	9	9	9	10	8	9	6	9	6			
13	Port Royale 2	Strategiespiel	Take 2	Ascaron	06/04 (86%)	83	6	7	10	9	10	8	6	8	10	9			
14	Civilization 3	Strategiespiel	Atari	Firaxis	01/02 (91%)	82	3	6	10	5	8	10	10	10	10	10			
15	Ground Control 2	Echtzeit-Strategie	Vivendi	Massive	07/04 (80%)	82	8	8	8	7	9	9	8	8	9	8			
16	Empires: Die Neuzeit	Echtzeit-Strategie	Activision	Stainless Steel	11/03 (86%)	81	5	6	8	7	9	10	10	9	10	7			
17	Full Spectrum Warrior	Echtzeit-Taktik	THQ	Pandemic	11/04	81	8	9	8	9	8	8	7	7	8	9			
18	Rollercoaster Tycoon 3	Aufbauspiel	Atari	Frontier	12/04	81	10	9	8	9	7	8	7	8	8	7			
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	Anno 1503	Aufbauspiel	EA/Sunflowers	Maxdesign	12/02 (87%)	80	6	7	8	9	10	10	5	5	10	10			
21	Heroes of M&M 4	Strategiespiel	Ubisoft	3DO	06/02 (86%)	81	5	6	10	8	10	10	9	7	9	7			
22	Knights of Honor	Globalstrategie	Sunflowers	Black Sea	11/04	81	6	8	8	9	9	7	9	8	9	8			
23	Railroad Tycoon 3	Aufbauspiel	Take 2	PopTop	12/03 (83%)	80	4	9	7	8	10	10	7	8	9	8			
24	Silent Storm	Runden-Taktik	Jowood	Nival	12/03 (81%)	80	6	9	6	7	9	10	8	8	10	7	09/04: Addon		
25	Evil Genius	Echtzeit-Strategie	Vivendi	Elixir	11/04	80	7	8	8	9	8	9	8	8	7	8			

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



Unsere Bomber fliegen automatisch immer wieder Angriffe gegen Tobruk.



Auf sehr engem Raum kann man die Verbände schlecht auseinander halten.

Mir könne alles – außer Grafik

HEARTS OF IRON 2

Globaler geht's nicht: Bestreiten Sie den kompletten Zweiten Weltkrieg mit einem Land Ihrer Wahl. Hinter tausenden Einheiten und einem komplexen Wirtschaftsmodell lauert jede Menge Spielspaß.

Achtung! Nicht weiterblättern. Stopp! Stopp!! Stopp!!! Zugegeben, die Bilder auf diesen Seiten sehen nicht berauschend aus, aber wenn Sie sich davon abschrecken lassen, entgeht Ihnen eines der besten Strategiespiele des Jahres. Sie werden dann niemals miterleben, wie tapfere japanische Fallschirmjäger im Zweiten Weltkrieg gewagte Angriffe auf amerikanische Flugplätze starten. Ihnen entgehen Rommels Gefechte in der Wüste und Englands Jagd auf deutsche U-Boote. Außerdem verpassen Sie Werner Heisenbergs Versuch, den ersten deutschen Atomreaktor noch vor Kriegsausbruch 1939 zu entwickeln. **Hearts of Iron 2** ist eine packende Mischung aus Wirtschaftssimulation und Strategiespiel, der nur eins fehlt: gute Grafik.

FACTS

- > 4 Kampagnen
- > 7 Ressourcen
- > 15 Szenarien
- > 76 Länder
- > rund 2.400 Forschungsgebiete
- > rund 2.500 Provinzen
- > rund 12.500 historische Persönlichkeiten
- > rund 64.000 Einheitenamen

Verdächtigen wie Deutschland, England, USA oder die Sowjetunion. Natürlich kann man auch die Macht in Afghanistan ergreifen oder die Geschicke von Tannu Tuva (liegt direkt neben der Mongolei) steuern. Eins steht dabei von vornherein fest: Der Zweite Weltkrieg kommt auf jeden Fall! Sie müssen Ihr Land darauf vorbereiten, indem Sie eine florierende Wirtschaft auf die Beine stellen. Nur so lässt sich eine Armee aufbauen, ausrüsten und unterhalten. Haben Sie keine schlagkräftige Truppe beisammen, ist Ihr Land schon im ersten Kriegsjahr nur der Vasall eines aggressiven Nachbarn.

Dynamischer kämpfen

Wie in allen Spielen des schwedischen Entwicklerhauses Paradox Entertainment (**Europa Universalis 2, Hearts of Iron, Crusader Kings**) stehen Sie zu Beginn ratlos vor einer schmucklosen Weltkarte. Die besteht in **Hearts of Iron 2** aus über 2.500 Provinzen (in Teil 1 waren es noch 730), aus denen sich die Länder zusammensetzen. Wer sich von der tristen Darstellung nicht abschrecken lässt, findet (je nach Land) Dutzende spärlich animierter Einheiten, die Ihre Armee und die für Sie sichtbaren Verbände der Gegner und Ver-

bündeten darstellen. Jetzt nur nicht verzagen und angesichts der optischen Sparveranstaltung und den vielen Optionen den Mut zum Weiterspielen verlieren, denn Durchhalten lohnt sich. Von einem ausführlichen Tutorial eingeführt, markieren Sie per Maus Ihre Divisionen (kleinere Verbände gibt es zu Land nicht) in Echtzeit und wählen das Angriffsziel. Daraufhin zeigt ein Pfeil, wohin die Reise geht. **Hearts of Iron**-Veteranen erkennen dabei sofort eine der wesentlichsten Neuerungen: Sobald sich Ihre Truppen in Bewe-

gung setzen, fangen sie auch schon an zu kämpfen. Vorbei sind die Zeiten, in denen Sie trotz Zeitbeschleunigung minutenlang warten mussten, bis die Verbände endlich im Zielgebiet angekommen waren. Ebenfalls neu: Sie können Unterstützungsangriffe von Divisionen aus Nachbarprovinzen anfordern. Dadurch flieht im Fall einer Niederlage nur die ansonsten vorrückende Hauptstreitmacht. Die Hilfsstreitkräfte bleiben jedoch in Ihrem Territorium, wodurch Frontlinien länger erhalten bleiben. Schon nach wenigen Gefechten zeigen sich die Stärken des neuen Kampfsystems. Gefechte kommen schneller in Gang, wodurch der gesamte Feldzug erheblich dynamischer abläuft. Gleichzeitig muss man sich nicht ständig Sorgen um plötzlich durchbrechende Feindeinheiten machen.

Übersicht statt Datenwust

Ebenfalls neu und besonders nützlich ist der Gefechtsbutton.



Unten links sehen Sie, welches Land was anbietet. Wir schließen gerade einen Deal mit Kuba ab.



Wer dem Angriff auf Kreta zustimmt, bekommt Truppen.



Am übersichtlichen Technologiebaum wählen wir das nächste Forschungsgebiet und das passende Forscherteam aus.



Die Landung in der Normandie. Vereint gehen die alliierten Streitkräfte vor. Unsere Panzerdivision greift die Deutschen an, während die Big Red One unter Feldmarschall Eisenhower dem Pfeil folgend noch landeinwärts vorrückt.

Ein Klick darauf und **Hearts of Iron 2** präsentiert Ihnen sämtliche gerade ablaufenden Gefechte in einer übersichtlichen Liste. Sie wählen einfach die Schlacht an, die Sie momentan am meisten interessiert, und schon können Sie im Detail sehen, welche Einheiten gerade welchem Gegner wo gegenüberstehen. Zudem gibt's Infos zu Faktoren wie Wetter, Terrain und Tageszeit, die allesamt den Schlachtenverlauf beeinflussen. Ebenfalls sehr wichtig: die Kommandeure. Deren Führungsfähigkeit und Erfahrung beeinflussen ebenfalls den Ausgang der Gefechte. Auch hier gibt's erfreuliche Neuerungen: Zum einen werden große Verbände nicht mehr von irgendwelchen Popelgenerälen mit Skill 0 angeführt, sondern (zumindest zu Beginn) von historisch verbürgten Experten wie Guderian, Rommel oder Patton. Außerdem befördert die CPU auf Wunsch Ihre Kommandeure im Rang.

Sehr praktisch ist das neue Missionssystem für sämtliche See- und Luftstreitkräfte: Statt mühsam wieder und wieder dieselben Aktionen per Hand anzuordnen, geben Sie zum Beispiel einem U-Bootsverband nur einmal den Befehl, in einer bestimmten Seezone auf Konvoijagd zu gehen. Sie legen Start- und Endtermin der Aktion fest, und die Skipper fahren

fortan automatisch aus, versenken Transporter und reparieren zwischendurch eventuelle Schäden im Hafen. Bomberstaffeln attackieren so auch selbstständig immer wieder Bodenziele, Abfangjäger kümmern sich um den eigenen Luftraum.

Ökonomischer Krieg

Kein Krieg funktioniert ohne Wirtschaft, schon gar nicht der in **Hearts of Iron 2**. Sehr wichtig ist Geld. Das erhalten Sie, wenn Sie Ihren Bürgern genügend Industriepunkte zur Verfügung stellen, damit sie Konsumgüter kaufen können. Die Industriepunkte wiederum stammen aus Fabriken, die man in jeder Provinz errichten kann. Sie benötigen diese Zähler aber auch für die Produktion von Versorgungsgütern, Truppen, Upgrades und Nachschub. Öl, Metall, Strom, Versorgungsgüter und seltene Materialien sind dabei die Schmierstoffe, die das Rad der Wirtschaft am Laufen halten. Alle Güter kommen aus den Provinzen, allerdings ist nicht in jedem Gebiet jede Ressource auch verfügbar. Deutschland etwa muss Öl importieren, hat dafür einen Überschuss an Versorgungswaren. Was man nicht selber hat, muss man sich erschaffen. In Teil 1 geschah das über den Welthandel, wo Sie jeden Rohstoff zu einem festen Kurs gegen einen anderen eintausch-

ten. Diesmal müssen Sie Handelsverträge mit anderen Ländern abschließen. Das klingt bei 75 potenziellen Parteien kompliziert, ist es aber nicht. In einer übersichtlichen Liste sehen Sie auf einen Blick, wer was anbietet. Haben Sie einen Partner gefunden, machen Sie ihm ein Tauschangebot. Eine Prozentanzeige verrät, wie gut die Erfolgchancen stehen. Alle Waren werden per Konvois verschifft, zum Glück kümmert sich darum die CPU. Sie müssen nicht mehr umständlich wie beim Vorgänger jeden einzelnen Verband per Hand zusammenstellen.

Macht der Technik

Im Laufe der Kriegsjahre wird Forschung immer wichtiger. Schließlich stammen daher sämtliche Upgrades Ihrer Truppen. Dabei reicht das Repertoire von simplen Panzer-Upgrades über die Entwicklung neuer Schlachtdoktrinen bis hin zur Erforschung der Atomkraft. Rund 2.400 Disziplinen (früher 911) gibt es, jeweils in Fünferblöcke gesplittet. Über einen sehr übersichtlichen Technologiebaum teilen Sie den einzelnen Blocks Forscherteams zu, die allesamt über unterschiedlich hoch entwickelte Fähigkeiten verfügen. Zudem arbeitet jede Gruppe in bestimmten Bereichen besonders effektiv. So ist Wernher von Braun von

Haus aus ein guter Raketenwissenschaftler, während wir die Kernforschung lieber dem dafür geeigneten Werner Heisenberg überlassen.

Faszinierende Verzahnung

Alle bisher beschriebenen Elemente sind im Spiel weitläufig miteinander verzahnt und machen die eigentliche Faszination von **Hearts of Iron 2** aus. Eins von etlichen Beispielen: Wer zu viele Truppen auf einmal baut, beraubt sich wichtiger industrieller Kapazitäten für die Förderung des Konsumgüterbe-

MARKUS SCHWERDETEL markus@gamestar.de

Was findet Mick an dieser Iconschieberei nur so toll? Das war mein erster Gedanke, als er mir die CD mit den Worten »Gib ihm eine Chance!« in die Hand drückte. Ein spannendes Wochenende später weiß ich, warum ich den Kollegen schon länger nicht mehr gesehen habe: Das Spielkonzept ist wirklich spannend und einzigartig. Noch nie wurde derart perfekt die Verzahnung von Wirtschaft, Wissenschaft, Diplomatie und Krieg in einem Spiel zusammengebracht. Aber es liegt auch noch einiges im Argen. Und damit meine ich nicht die Sparta-Grafik. Mir fehlt auf Dauer die Abwechslung. Ein paar spannendere Zufallsereignisse hätten echt nicht geschadet, und warum ist 1947 auf jeden Fall Schluss? Doch genug geunkelt, eigentlich habe ich gar keine Zeit mehr. Muss noch Panama besetzen.

»Nicht schön, aber fast perfekt«





Das Wesentliche auf einen Blick: Rechts oben stehen Rohstoffeinkünfte und Industriepunktverteilung, darunter sämtliche Handelsrouten. Die Mitte dominiert die Produktionsschleife.

reichs. Die Bürger werden sparsamer, was weniger Geld in die Kassen bringt. Diese Einnahmen fehlen bei der Entwicklung neuer Landwirtschaftsmethoden. Fällt dadurch die Produktion der Versorgungsgüter, werden die Menschen rebellisch und die Divisionen kämpfen schlechter. Dazu kommt der große Bereich Diplomatie, in dem Sie durch den gezielten Einsatz von Barem die Beziehungen zu den anderen Ländern beeinflussen oder Staatsstreiche durchführen. Manchmal macht Ihnen auch die Geschichte zu schaffen: Dutzende historischer Ereignisse haben die Paradox Entwickler eingebaut. An deren historischen Ausgang müssen Sie sich jedoch nicht halten. So können Sie General Franco die Unterstützung im Spanischen Bürgerkrieg verweigern und versauen sich so die Beziehungen zu den Amerikanern nicht so stark. Dafür fehlt der iberische

Verbündete später vielleicht, wenn die US-Streitkräfte gegen Deutschland mobil machen.

Schön wie Excel

Optisch reiht sich **Hearts of Iron 2** nahtlos in die dröge Ahnenreihe seiner Paradox-Herkunft ein. Die Karte könnte unspektakulärer nicht sein. Gezoomt wird stufenweise statt frei, wobei eine zusätzliche Vergrößerung vor allem bei Gefechten auf engem Raum sehr hilfreich gewesen wäre. Die Einheiten sind nur mit Mühe als solche erkennbar, wer mag, kann auch auf völlig unanimierte NATO-Symbole umschalten. Dafür wurden die meisten Menüs mit ein paar Schwarz-weiß-Bildern aufgehübscht und haben zudem deutlich an Übersichtlichkeit gewonnen. Generell ist die Steuerung erheblich logischer geworden, das Verladen von Soldaten auf Schiffe etwa ist jetzt keine Lebensaufgabe mehr. Dazu dröhnt ein opulenter Klassiksoundtrack. Den können Sie selber aufmodeln, indem Sie eigene MP3-Dateien in den »Music«-Ordner kopieren. Dann kann man problemlos zu »Oops, I did it again« Pearl Harbor angreifen...

Wem die Feldzüge, die einige Monate an Spielzeit verschlingen können, zu lange dauern, darf sich auf eins der 15 Szenarien stürzen. Die Schlacht in den Ardennen haben Sie binnen einer Stunde durch, die Operation



Mit unserer Zangentaktik greifen wir die Australier an und attackieren von See aus gleichzeitig den Hafen.

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Es ist drei Uhr morgens, und eigentlich müsste ich schon längst im Bett liegen. Doch stattdessen beobachte ich mit Spannung, wie meine Fallschirmjäger verzweifelt versuchen, auf Guadalcanal zu landen. Unterstützung erhalten sie von meinen gleichzeitig angreifenden Marinetrupplern samt Flugzeugträger-Verband. Doch die Amis wollen und wollen einfach nicht weichen. Der Faszination von Hearts of Iron 2 kann ich mich nur sehr schwer entziehen, obwohl sehr viel davon eigentlich nur im Kopf statt auf dem Bildschirm stattfindet. Ich weiß eben, dass parallel zur Inseleroberung meine Forscher gerade eine Atombombe basteln. Sehen muss ich den unspektakulären grünen Fortschrittbalken auf dem Forschungsbildschirm dazu nicht. Deshalb kann ich mit der Sempel-Optik leben.

SEHR VIEL FLEISSARBEIT

Doch um in den Genuss dieses hochgradig komplexen Vergnügens zu kommen, habe ich auch richtig schwer geschuftet. Zehn Stunden dauerte die Einarbeitung, inklusive Studium des extrem kleingedruckten Handbuchs. Trotz Tutorial gibt sich Hearts of Iron 2 alle Mühe, Einsteiger abzuschrecken, was nicht zuletzt an der miesen Grafik liegt. Echt, liebe Paradox Entertainer, holt Euch mal jemanden, der ein bisschen was davon versteht. Dafür hat das Team in Sachen Bedienung wirklich seine Hausaufgaben gemacht. Überall regiert vor Winz-Icons. Hearts of Iron 2 macht aller Komplexität zum Trotz Spaß und spielt sich dank cleverer KI jedes Mal anders. Ein Leckerbissen, den sich Strategiespieler jenseits der eingetretenen Command- & Conquer-Pfade auf keinen Fall entgehen lassen sollten.



»Strategieperle für Experten«

Barbarossa dauert dagegen einige Tage. Mehrspielerpartien verkraften bis zu 32 Teilnehmer, darin dürfen auch mehrere Spie-

ler ein und dasselbe Land übernehmen. Jeder verwaltet dann seine eigene Provinz.

► HOTLINE: (0190) 824 667 1,86 €/MIN.

HEARTS OF IRON 2 GLOBALSTRATEGIE

PUBLISHER Kochmedia / Paradox Entertainment RELEASE (D) 26.1.2005
 SPRACHE Englisch, Deutsch in Vorb. CA. PREIS 40 Euro
 AUSSTATTUNG Mini-Box, 1 CD, 96 Seiten Handbuch USK ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFIS

VERGLEICHBAR MIT Knights of Honor (81, GS 11/04) Spielerisch vergleichbare Schlachten im Mittelalter. Crusader Kings (64, GS 06/04) Optisch sehr ähnlich, weniger Tiefgang.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM	
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	600 MHz Intel	800 MHz Intel	1,0 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	600 MHz AMD	800 MHz AMD	1,0 GHz AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	128 MB RAM	256 MB RAM	256 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	760 MB Festpl.	760 MB Festpl.	760 MB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900			

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

FAZIT Trotz kurzer Szenarien zu langatmig.
 MODI Wie Solospiel, kooperativer Modus

BEWERTUNG

GRAFIK	- karg animierte Einheiten - hässliche Landkarte	4 / 10
SOUND	+ stimmiger Orchester-Soundtrack - keine Geräusche	7 / 10
BALANCE	+ ausgeklügelter Mix aus Forschung, Krieg und Wirtschaft	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ tausende von Originalnamen und -bezeichnungen	7 / 10
BEDIENUNG	+ übersichtliche, logisch strukturierte Menüs	7 / 10
UMFANG	+ 4 Riesenkampagnen, 15 (teilweise lange) Szenarien	10 / 10
STARTPOSITIONEN	+ historische Ereignisse beeinflussen Spielverlauf	7 / 10
KI	+ KI cheated nicht, muss mit den gleichen Mitteln arbeiten	9 / 10
EINHEITEN	+ Einheiten gewinnen Erfahrung + historisch korrekte Namen	10 / 10
ENDLOSSPIEL	+ gigantische Feldzüge, eng verknüpft mit Wirtschaft	10 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 10 Stunden - SOLO-SPASS 99 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden

FAZI: TIEFGRÜNDIGE KRIEGSSIMULATION, DRÖGE PRÄSENTIERT.

79 SPIELSPASS



Lassen Sie mich durch, ich bin Arzt!

EMERGENCY 3

Die Polizei sperrt ab, Feuerwehrmänner löschen den Brand, ein Notarzt versorgt die Verletzten – und Sie mittendrin. Der Befehl ist simpel: Retten Sie Leben!



Der THW-Lastenheber ebnet mit dem Kran den Weg für den Notarzt.

Katastrophe im Aquadom! Die riesige Glaskuppel der Therme ist eingebrochen und in die Schwimmhalle gestürzt. Aus dem gesamten Umkreis rasen die Einsatzkräfte der Feuerwehr und des Technischen Hilfswerkes zum Unglücksort, um die 15 teils schwer Verletzten zu bergen.

Was wie eine Nachricht aus der Tageszeitung klingt, gehört im Echtzeit-Strategiespiel **Emergency 3** von Take 2 zu Ihren Aufgaben. Als Kommandant eines Rettungsteams schicken Sie Polizei, Feuerwehr, Sanitäter und das THW in heikle Missionen, um verschüttete Opfer zu finden, Autobahnunfälle abzusi-

chern oder sogar Bomben zu entschärfen. Im Gegensatz zu den realistischen und dramatischen Szenarios verlaufen die Aufträge im Spiel jedoch ein bisschen arg nüchtern.

Qualmende Ponys

Die 20 fordernden Missionen in **Emergency 3** decken jede Menge Rettungseinsätze ab: So löschen Sie einen durch Blitzschlag entstandenen Brand in einem Ponyhof, durchsuchen ein schwer zugängliches Waldstück nach zwei verunglückten Bungee-Springern oder bergen einen Tanklastler, der in ein Schnellrestaurant gekracht ist. Stets gilt es, Hilfskräfte sinnvoll einzusetzen.

Denn erstens steht Ihnen immer nur ein begrenztes Budget zur Verfügung, und zweitens hat jede Figur ihr Spezialgebiet. Ein Feuerwehrtaucher etwa kann Rauchvergiftungsopfern kaum helfen. Aus jeder der vier Einsatzgruppen (Polizei, Feuerwehr, Sanitätsdienst und THW) stehen unterschiedliche Hilfskräfte zur Auswahl. Bei der Polizei reicht die Palette vom einfachen Beamten über den Psychologen bis hin zum Scharfschützen.

Verwirrte Fahrer

Auch der Fuhrpark ist umfangreich: So dient ein einfacher Kleinbus als Truppentranspor-

ter, für härtere Fälle gibt's den gepanzerten Sonderwagen. Zudem besitzen Polizei und Sanitätsdienst einen flinken Helikopter. Der benötigt aber viel Platz für die Landung und kann deshalb nicht überall eingesetzt werden. Einsatzkräfte ordern Sie vor Ort über ein übersichtliches Menü. Hier erfahren Sie, wie viel das gewünschte Fahrzeug kostet und welche Figuren darin Platz finden. Allerdings fällt es den Rettern oft schwer, zu den Opfern zu gelangen. Angeforderte Einheiten tauchen einfach am Rand der Karte auf, Sie müssen sie mühselig zum Unglücksort dirigieren. Durch die schlechte Wegfindung verhaken sich zudem die Fahrzeuge häufig, wodurch die Fahrt zum Einsatzort zur Nervenprobe wird.

Scroll-...äh Rettungseinsatz

Bis auf wenige Ausnahmen erreichen Sie das Missionsziel nur durch das perfekte Zusammenspiel aller Einsatzgruppen. So muss beim Schwimmbad-Unglück der THW-Lastenheber zuerst riesige Betonblöcke beseitigen, damit Feuerwehrtaucher in der zerstörten Halle die Verletzten aus dem Pool retten können. Der Notarzt bereitet die Opfer anschließend auf den Abtransport im Krankenwagen vor. Da Sie nie schon zu Beginn wissen, was benötigt wird, müssen Sie oft zwischen dem Unglücksort und dem Punkt, wo die Verstärkung eintrifft, hin- und herscrollen. Das nervt doppelt, wenn das Spiel Ihnen in einigen Missionen ein enges



Nur mit Leiterwägen erreichen die mit Feuerlöschern bestückten Einsatzkräfte die Flammen im ersten Stock.



Verstärkung ordern Sie vor Ort mithilfe eines übersichtlichen Menüs.



Ungesicherte Unfallstellen führen zu schwerwiegenden Folgeunfällen.

Zeitlimit setzt, etwa bei einer ohnmächtigen Frau, die auf Eisenbahnschienen liegt und vom Zug überrollt zu werden droht. Für Rettungseinsätze ohne tickende Countdowns gibt's jedoch das Freie Spiel, bei dem in einer fiktiven Stadt immer wieder diverse Notrufe zufallsgeneriert werden. Eine nette Idee, allerdings stören teils minutenlange Leerlaufphasen.

Spannender gibt's nicht

Von der Hektik und Dramatik eines echten Rettungseinsatzes spüren Sie in **Emergency 3** recht wenig. Während in **Fire Department 2** hitzige Funksprüche und wackelige Amateurfilm-Aufnahmen den Spieler in die Szenerie einführen, gibt's in **Emergency 3** nur einen extrem kurzen animierten Film sowie einen sparsamen Text. Ebenfalls schwach: In den meisten Missionen gibt es nur ein Unglück – durch Skriptsequenzen ausgelöste Folgekatastrophen sind eher die Ausnahme. Spannung erzeugen die Entwickler nur durch Zeitlimits, die jedoch gelegentlich recht knapp aus-

fallen. Zudem gibt es hin und wieder nervige Fleißaufgaben. Beispielsweise lotsen Sie mit einem kleinen Polizeiteam jeden Raser, der in die Blitzerfalle tappt, von der Landstraße auf einen Parkplatz – das war's.

Kreischende Sirenen

Grafisch liegt **Emergency 3** im Durchschnitt. Die frei dreh- und zoombaren Landschaften sehen recht detailliert aus. Den Figuren hätten zwar etwas mehr Polygone gut getan, dafür agieren sie butterweich animiert und sehr realistisch. Feuer, Rauch und Wasser sind in **Fire Department 2** allerdings hübscher. Da es weder Gasentwicklung noch Backdrafts gibt, wirken die Flammen in **Emergency 3** zudem deutlich unrealistischer. Toneffekte wie das Martinshorn schmettern in Surround-Sound aus den Boxen, die lahme Musik passt jedoch nicht ins hektische Umfeld eines Rettungseinsatzes. Sie dürfen ausschließlich solo Menschenleben retten, einen Multiplayer-Teil gibt es nicht. **DM**

► **HOTLINE:** (0190) 873 268 63 1,86 €/MIN



Mit der Zange aus dem Einsatzfahrzeug befreien wir den Brummifahrer.

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Statt wie in **Fire Department 2** nur die Feuerwehr zu steuern, gibt's hier eine riesige Auswahl an Einheiten, die ich in die kniffligen Einsätze schicken kann. Super, zumal die Missionen so ziemlich alles abdecken, was Hans Meiser je in seiner Sendung »Notruf« präsentiert hat. Auch das Zusammenspiel der Spezialisten passt. Doch alle Vielfalt in Ehren krankt das Spiel schwer an der arg langweiligen Präsentation. Die spektakulären Unglücke lösen sich mit erschreckender Gelassenheit. Greifen Sie deshalb nur zum Notruf-Telefon, wenn Sie den Vorgänger mochten.

»Schwacher Blutdruck«



EMERGENCY 3 ECHTZEIT-STRATEGIE

PUBLISHER Take 2 / Sixteen Tons RELEASE (D) 21.1.2004
 SPRACHE Deutsch CA. PREIS 40 Euro
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 2 CDs, 36 Seiten Handbuch USK ab 6 Jahre

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT Fire Department 2 (74, GS 01/04) Spannende, aber schwere Brandbekämpfung. Emergency 2 (67, GS 12/02) Knifflige Einsätze für Rettungssanitäter.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
<input type="checkbox"/> Geforce 1/2 MX	1,2 GHz Intel	1,8 GHz CPU	1,4 GHz CPU
<input type="checkbox"/> Geforce 2/4 MX	XP 1200+ MHz AMD	XP 1800+ AMD	XP 2400+ AMD
<input type="checkbox"/> Radeon 9000	128 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
<input type="checkbox"/> Geforce 3/3 Ti	1,2 GB Festpl.	1,2 GB Festpl.	1,2 GB Festpl.
<input type="checkbox"/> Geforce 4 Ti			

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Landschaften + Animationen - Effekte	5 / 10
SOUND	+ Sprachausgabe + Effekte - langweilige Musik	6 / 10
BALANCE	+ stetiger Schwierigkeitsanstieg - manchmal zu harte Zeitlimits	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ sehr realistisch - trocken präsentierte Einsätze	6 / 10
BEDIENUNG	- schlechte Wegfindung - fummeliges Interface	4 / 10
UMFANG	+ 20 teils lange Missionen + freies Spiel	7 / 10
MISSIONSDSIGN	+ sehr unterschiedliche Aufgaben - öde präsentiert	6 / 10
PHYSIK	+ passable Feuerphysik - keine Rauch- oder Gasbildung	6 / 10
EINHEITEN	+ Feuerwehr, Sanitäter, Polizei und THW mit Untergruppen	9 / 10
KAMPAGNE	+ Endlosspiel - einzelne Einsätze ohne Story	4 / 10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

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

FAZIT: MÜDE PRÄSENTIERTE RETTUNGSEINSÄTZE.

61 SPIELSPASS

► DVD: Test-Check

► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK A29

Nutze die Macht!

SUPERPOWER 2

Job als Staatschef zu vergeben: Als Herrscher über ein ganzes Land spielen Sie Wirtschaftswohltäter oder legen die Welt atomar in Schutt und Asche.

Stellen Sie sich vor, die Bundesrepublik wäre ein Gottesstaat, ohne Meinungsfreiheit, dafür mit Geburtenkontrolle und einem eigenen Atomwaffenprogramm. Geht nicht? Geht doch! Im Global-Strategiespiel **Superpower 2**

dafür frei drehbaren Globus die Geschicke des Landes. Dabei gibt es kaum Beschränkungen: Sie wollen die Wirtschaft stärken? Dann erhöhen Sie das Budget für den Ausbau von Infrastruktur oder Telekommunikation. Daneben schließen Sie Handelsabkommen mit Gott und der Welt und wählen als Staatsform auf gar keinen Fall Kommunismus oder eine andere Form von Diktatur. Andererseits bieten letztere Regierungsarten Vorteile bei Angriffen auf friedliche Nachbarn. Denn dann sind Ihnen Ihre Popularitätswerte beim eigenen Volk schnuppe, weil es ohnehin keine Wahlen gibt. Es geht aber noch detaillierter: Sie können Religionen oder Fremdsprachen erlauben oder verbieten, was die Beziehungen zu anderen Staaten beeinflusst.

Lohnender Terror

Generell fahren Sie in **Superpower 2** mit friedlicher Koexistenz besser als mit Krieg. Aber deshalb kann man trotzdem einem Verbündeten Terroristen auf

den Hals hetzen, die Anschläge verüben und den Schlamassel einer dritten Partei in die Schuhe schieben. Wer trotzdem ohne Krieg nicht auskommen mag, darf Forschung betreiben und neue Waffen entwickeln, wobei das Repertoire von Infanteristen bis hin zur ausgewachsenen Atomrakete reicht. Schießen Sie die allerdings tatsächlich ab, müssen Sie mit einem massiven Gegenschlag und miesen Beziehungen zu so ziemlich jedem Land der Erde rechnen. Schicken Sie konven-

tionell Streitkräfte ins Gefecht, beobachten Sie auf einer spartanisch animierten Karte anhand von kleinen Rauchwölkchen den Schlachtenverlauf. Sie selbst geben lediglich vor, welche Verbände vorrücken sollen oder ob alle den Rückzug antreten.

Optisch gibt's nicht viel mehr als grüne Balken, übersichtliche Menüs und ein, zwei Standbildchen. Dazu dudelt belangloses Geklimper. Bis zu 32 Weltpolitiker dürfen gleichzeitig die Geschicke ihres Landes leiten.

▶ **HOTLINE:** (040) 710 060 STANDARDTARIF



Kämpfe mit konventionellen Streitkräften laufen sehr statisch ab.



Die Entwicklung von Atomwaffen dauert ewig.

übernehmen Sie die Kontrolle über eins von 194 herrenlosen Ländern – als Präsident, Wirtschaftsminister und oberster Kriegsherr in Personalunion.

Die Hebel der Macht

Während die Uhr in (beschleunigbarer) Echtzeit tickt, bestimmen Sie vor einem hässlichen,

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

So zahlreich die Möglichkeiten in Superpower 2 auch sein mögen, so gut verbergen sie sich hinter den langweiligen Zitterbalken. Es ist ja schönabsurd, dass ich als deutscher Kanzler dem Nachbarn Österreich ein Killerkommando auf den Hals hetzen kann. Doch selbst bei Erfolg sehe ich davon nichts. Außerdem habe ich viel zu wenig Kontrolle in den Schlachten.

Ohne Zweifel ist Superpower 2 sehr detailreich, und die CPU spielt gut. Geduldige Spieler werden an den weitreichenden Optionen auch sicher ihren Spaß haben. Doch ich will sehen, was ich mache – Zahlenschiebereien alleine sind mir bei allem Realismus auf die Dauer zu langweilig. Mein Wunsch für Teil 3: bitte ansprechende Grafik.



»Viel Tiefgang, krude Optik«

SUPERPOWER 2 GLOBAL-STRATEGIESPIEL

PUBLISHER: Flashpoint / Golem Labs RELEASE (D): 22.11.2004
 SPRACHE: Deutsch CA. PREIS: 30 Euro
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 2 CDs, 66 Seiten Handbuch USK: ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFIS

VERGLEICHBAR MIT: Hearts of Iron 2 (79, GS 03/05) Spielstarke, tiefgründige Weltkriegs-Strategie. Crusader Kings (66, GS 06/04) Mittelalter-Strategie, optisch dröge.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	1,0 GHz Intel	1,5 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	1,0 GHz AMD	XP 1300+ AMD	XP 2000+ AMD
Radeon 9000	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	1,5 GB Festpl.	1,5 GB Festpl.	1,5 GB Festpl.
Geforce 4 Ti			

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER GUT

FAZIT: Spannende Diplomatie bei maximal 32 Spielern.
 MODI: wie Solospiel

BEWERTUNG

GRAFIK	minimalistische Weltkarte	kaum Animationen	4 / 10
SOUND	langweiliges Hintergrundgedudel		3 / 10
BALANCE	Einsteiger schnell überfordert	sehr langatmig	4 / 10
ATMOSPHÄRE	viele Zufallsereignisse	kühler Nachrichtenlook	8 / 10
BEDIENUNG	selbsterklärende Menüs	sehr übersichtlich	8 / 10
UMFANG	viele Nationen	194 Länder kontrollierbar	10 / 10
STARTPOSITION	Missionsziele sehr ähnlich		7 / 10
KI	CPU lässt sich nicht austricksen	KI reagiert nachvollziehbar	7 / 10
EINHEITEN	eigene Waffensysteme		9 / 10
ENDLOSSPIEL	großangelegte Welteroberung	nur drei Langzeitziele	9 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG: 3 Stunden SOLO-SPASS: 20 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: 10 Stunden

FAZIT: KOMPLEXES REGIERUNGSSPIEL, OPTISCH LAHM.



SHADOW VAULT



Unfair: Eine Masse von Mutanten greift an.

Das Taktikspiel **Shadow Vault** versetzt Sie in eine düstere 2D-Endzeit-Welt. Dort kämpfen Sie in eintönigen Missionen mit bis zu sechs-köpfigen Teams rundenweise gegen Mutanten. Die Helden verbessern Fähigkeiten wie Heilsprüche durch Erfahrung. Die schweren Missionen sind jedoch nur was für **Fallout Tactics**-Fans. **DM**

NEXAGON DEATHMATCH



Ein Steingolem plättet feindliche Gladiatoren.

Der Name trägt: **Nexagon Deathmatch** ist kein Shooter, sondern ein Echtzeit-Strategiespiel. Darin bekämpfen sich Aliens, Roboter und andere Gestalten in futuristischen Arenen und buhlen um die Gunst des Publikums. Hässliche Grafik und dumme KI werden Ihnen aber höchstens ein paar Buh-Rufe entlocken. **FAB**



DVD:
Test-Check

SHADOW VAULT

GENRE Runden-Taktik
PUBLISHER Strategy First / Mayhem
CA. PREIS 40 Euro
ANSPRUCH Profis
MINIMUM 600 MHz, 128 MB
PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT



NEXAGON DEATHMATCH

GENRE Echtzeit-Strategie
PUBLISHER Mod. Games / Strategy First
CA. PREIS 35 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene
MINIMUM 500 MHz, 64 MB
PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT



COPS 2170



Sie können acht Polizisten gleichzeitig steuern.

Im 22. Jahrhundert bringen Polizisten Mutanten und Rebellen zur Strecke. Im rundenbasierten Taktikspiel **Cops 2170** geht die größte Gefahr allerdings von den Dialogen aus: Die englischen Sprecher sind genauso mies wie die deutschen Texte. Die Grafik ist veraltet, die Steuerung umständlich. Nicht sehr futuristisch. **FAB**

SEAWARS



Glück gehabt: Ein Zweier geht in Flammen auf.

Die abgespeckte Version von **Schiffe versenken** (27, GameStar 05/2004) heißt **Seawars**: Auf vier Karten spielen Sie das Lieblingsspiel unaufmerksamer Schüler gegen den Computer oder über's Netzwerk gegen einen menschlichen Spieler. Zettel und Stift bieten allerdings den gleichen Spielspaß für weitaus weniger Geld. **FAB**



DVD:
Test-Check

COPS 2170

GENRE Runden-Taktik
PUBLISHER Dreamcatcher / Mist Land
CA. PREIS 30 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene
MINIMUM 800 MHz, 128 MB
PREIS/LEISTUNG SEHR GUT



SEAWARS

GENRE Strategie
PUBLISHER Topos / Game Factory
CA. PREIS 10 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene
MINIMUM 233 MHz, 32 MB
PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT

