



Gunnar Lott

gunnar@gamstar.de

UNGARN UNTERIRDISCH

OSTEUROPA KOMMT. Immerhin vier Spiele in den aktuellen Top 25 der Strategie stammen aus Osteuropa – gerade frisch dazu gekommen ist **Armies of Exigo**, vertrieben von EA, entwickelt von Black Hole Studios aus Ungarn. Die Entwickler dort sind nicht nur wesentlich günstiger als Amerikaner, Engländer, Franzosen oder Deutsche, mittlerweile haben sie auch die technischen Fähigkeiten erworben, um auf dem internationalen Markt mithalten zu können. Dass ein Branchenriesen wie Electronic Arts erstmals ein Programm von einem osteuropäischen Team vertreibt, spricht Bände – bislang hat sich der Marktführer dort zurückgehalten und auf eigene Teams sowie bewährte westliche Partner gesetzt.

DRUNTER UND DRÜBER. Und das Spiel selber? Nun, Genaueres lesen Sie im Test. Vorweg nur so viel: **Armies of Exigo** klaut raffiniert ein wenig beachtetes Feature (Kampf auf zwei Ebenen), das seinerzeit vom Außenseiterspiel **Metal Fatigue** eingeführt worden war. Und schafft so ein sehr frisches Spielerlebnis, leider getrübt von der einen Ungleichheit in Sachen Balance und KI. Ist aber auf jeden Fall einen Blick wert!

INHALT

TESTS:

Armies of Exigo	80
Alexander	84
Worms Forts: Unter Belagerung	88
Kinder des Nils	89
Schlacht um Mitteleuropa (dt. Vers.)	90
Majestic Chess	92
Roncalli Zirkus Tycoon	94
Bridge Builder	96
Erotic Empire	97

GAMESTAR-STRATEGIE-CHARTS FEBRUAR

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Unitfang	Missionsdesign // Startpositionen	KI	Einheiten	Kampagne // Erdős-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	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	10	8	10	9	12/03: Addon
8	Schlacht um Mitteleuropa	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	NEU	81	9	8	4	10	7	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.

Überirdisch schön, unterirdisch schwer

ARMIES OF EXIGO

Geniale Missionen und bildhübsche Schlachten versprechen einen Echtzeit-Strategie-Hit. Doch Schwächen bei Balance und KI lassen den Titel stolpern.



INFO

- 36 Missionen
- 3 Völker
- Soldaten-Erfahrungssystem
- etwa 10 Einheiten-typen pro Partei
- 33 Multiplayer-Karten

Der Heerführer der Menschen steht vor einem Problem: Am zu überquerenden Fluss tummeln sich unzählige Trolle um ein Lagerfeuer. In den Kampf? Viel zu gefährlich. Da macht ihn ein Soldat auf einen Höhleneingang aufmerksam. Glück gehabt, denn der Tunnel führt unter den Schergen hindurch auf die andere Seite des Flusses – ganz ohne Gefecht. Das junge Entwicklerstudio Black Hole Entertainment möchte das Echtzeit-Strategie-Genre sprichwörtlich auf eine neue Ebene bringen. Denn in **Armies of Exigo** bauten die Mitarbeiter des Tochterunternehmens von Filmproduktionsfirma Cinergi (**Final Fantasy – Der Film**) neben der Oberfläche eine zweite, unterirdische Welt. Und nur wer seine Truppen sowohl über als auch unter Tage geschickt befehligt, trägt in den Schlachten den Sieg davon.

WarCraft lässt grüßen

In Noran herrscht seit langer Zeit ein erbitterter Kampf zwischen dem Menschen-Imperium und den Untieren, einer Ork-ähnlichen Rasse, die nur Mord und Zerstörung im Sinn hat. Doch Jungmagier Alric pla-

gen ganz andere Sorgen: Eine finstere Macht, bekannt als »Die Gefallenen«, ist in der Unterwelt erwacht und sinnt auf die totale Vernichtung allen Lebens. Die einzige Rettung: Die Menschen müssen sich mit den Untieren verbünden. Nur so lässt sich die Übermacht des Bösen noch aufhalten. Doch Verräter in den eigenen Reihen gefährden das Vorhaben.

Ganz im Stil von **WarCraft 3** lenken Sie in jeder der drei Kampagnen (je zwölf Missionen) von **Armies of Exigo** die Geschicke eines Volkes. Zuerst befehlen Sie als Alric die Menschen-Armeen. Dann wechseln Sie auf die Seite der Gefallenen, bis Sie sich schließlich als Untier-Heerführer Dragga mit dem Imperium zusammenschließen, um den gemeinsamen Feind zu bezwingen.

Gold für ein neues Schwert

Genretypisch und sehr konventionell bauen Sie in nahezu jeder der 36 Missionen früher oder später eine Basis auf. Dafür benötigen Sie die vier Ressourcen Holz, Gold, Edelsteine und Nahrung. Für Ersteres fallen Arbeiter umliegende

MISSION ÜBER UND UNTER DER ERDE



Ein Phoenix will, dass wir zwei Runensteine zerstören. So bricht ein Zauber, der den Vogel gefangen hält.



Schnell finden wir eine Stelle für eine Basis. Ein Stoßtrupp hält Wache, die Arbeiter werkeln an den Gebäuden.



Ein erster Erkundungsversuch verläuft unglücklich, Untiere schlagen uns auf der Oberwelt zurück.



Ein mächtiger Feurdämon beschützt den riesigen Zwergen-Schatz. Gefallenen-Heldin Domina und ihr Gefolge attackieren deshalb zunächst aus der sicheren Distanz.

Bäume. Gold und Edelsteine bauen sie in separaten Steinbrüchen ab. Die befinden sich immer in unmittelbarer Nähe Ihrer Startposition. Die vierte Ressource Nahrung begrenzt die Einheitenzahl, die Sie je nach Volk durch Bauernhöfe, Bisons oder Beschwörer vergrößern. Mit Upgrades verstärken

Sie etwa in der Schmiede Schwerter und Schilde der Fußtruppen. Und im Haupthaus entwickeln Sie stärkere Mauern, die sich besonders bei den anfälligen Wachtürmen auszahlen.

Nur gegen Belohnung

Die Missionen halten unzählige, abwechslungsreiche Aufga-

ben bereit: Erst lenken Sie zum Beispiel Magier Alric durch einen Wald und die Reihen unzähliger Räuber zur Stadt Margoth, um anschließend die Mauern 30 Minuten lang gegen den Ansturm der Untiere zu verteidigen. In einer späteren Mission befestigen Sie ein verlassenes Lager und müssen flie-

gende Transportschiffe bauen. Denn nur so erreichen Ihre Truppen einen von den Gefallenen eingenommenen Turm. Dabei gilt es stets, die weitläufigen Tunnelsysteme im Untergrund sinnvoll einzusetzen: So umgeht Alric etwa ein feindliches Lager ohne Konfrontation, um dahinter die schwach be-



Wir wählen einen anderen Weg und kämpfen uns durch die Unterwelt. Hier finden wir den ersten Runenstein.



Doch auch auf dem Geheimweg lauern Gefahren, ein mächtiger Feurdämon bewacht den Ausgang.



Wieder an der Oberfläche fallen wir über den kaum bewachten Hintereingang in die Untier-Basis ein. Sieg!

HEIKO KLINGE

heiko@gamstar.de

Das nenne ich schlau geklaut: Atmosphäre, Story und die bombastische Soundkulisse erinnern frapierend an Warcraft 3, die Echtzeitschlachten spielen sich ähnlich durchdacht und dramatisch wie in StarCraft – keine schlechten Vorbilder! In guten Momenten (vierte Menschen-Mission) schlägt Armies of Exigo sogar das Niveau der Blizzard-Klassiker, in schlechten Momenten (dritte Menschen-Mission) würde ich die Entwickler wegen der KI-Schwächen und dem unausgewogenen Schwierigkeitsgrad am liebsten an den nächsten Oger verfüttern! Trotz der vergebenen Chancen: Frustr resistente Echtzeit-Generäle müssen diese liebevolle Blizzard-Hommage haben.

»War gut, kostet Craft!«



wachten Katapulte zu zerstören, die ein Menschendorf angreifen. Abseits der Hauptwege finden Sie häufig Nebenquests: Untier-Boss Dragma soll für eine Gruppe Trolle den entführten Dorfhäuptling befreien. Als Dank verabreicht der Hexer Draggas Armee ein Elixier, das sie vor Spinnengift schützt. Praktisch, da die nächste Höhle



Zahlreiche Eingänge führen unsere Truppen in die verwinkelten Tunnelsysteme der Unterwelt.



Der Riesentroll der Untiere ist nur mit vielen Soldaten zu bezwingen. Gelbe Schilde kennzeichnen erfahrene Kämpfer.

von den gefährlichen Krabbelviechern nur so wimmelt.

Soldaten-Training

Bei den Einheiten haben sich die Entwickler ins Zeug gelegt, nahezu jeder Fußsoldat besitzt eine besondere Fähigkeit. So heilen Mönche auf dem Schlachtfeld zum Beispiel permanent die Infanterie und können zudem auf Knopfdruck sogar einen gefallenen Kameraden wieder beleben. Die kriechenden Schwarmstecher der Gefallenen hingegen sind besonders anfällig gegen Lufteinheiten, dürfen aber auf Befehl selbst fliegen und die Widersacher erledigen. Jedes Volk be-

sitzt wie in **Dawn of War** eine extrem teure, dafür fast unbezwingbare Super-Einheit. So schicken die Untiere einen Balrog-ähnlichen Feuertroll ins Gefecht. Der öffnet ein Tor zur Hölle und schickt zahlreiche kleinere Versionen seiner selbst in die gegnerische Armee. Praktisch: Jede noch so kleine Einheit sammelt in den Kämpfen Erfahrung. Das zwingt Sie, deutlich besser auf Ihre Truppen aufzupassen, denn ein erfahrener Veteran kann es mit gleich mehreren Gegnern aufnehmen.

Saugstarke Domina

Jedes Volk unterstützt seine Armee mit bis zu zwei Helden. Al-

ric etwa beschwört den »Zorn der Götter«, mit dem er flächendeckend unter den Gegnern aufräumt. Die Domina der Gefallenen dagegen entzieht feindlichen Einheiten Magie und Lebenspunkte, um sie für sich zu verwenden. Dennoch sind die Helden keine übermächtigen Figuren wie in **Dawn of War** und müssen deshalb in den Kämpfen eher passiv aus dem Hintergrund agieren. Das Problem: Wenn Ihre Truppen erst einmal in ein Gefecht verwickelt sind, lassen sie sich nicht mehr zurückziehen. Sollte der Gegner überlegen sein, verlieren Sie deshalb immer die gesamte Armee plus Helden. Är-



In dieser Subquest befreien wir einen entführten Troll-Häuptling.



Held Alric verteidigt seine Basis mit dem Zauber »Zorn der Götter«.



Unsere Bogenschützen attackieren einen Vorposten.



Im Sumpf treffen wir auf ein verstecktes Räuber-Lager.



Ein feindlicher Gefallenen-Magier hilft seiner Armee durch einen Schutz-Zauber – keine Chance für unsere Untiere.

gerlich, zumal Sie nie wissen, was hinter der nächsten Ecke auf die Truppen wartet.

Du Schummler!

Größtes Problem von **Armies of Exigo**: Die KI cheatet. Der Computer schickt uns beispielsweise in der dritten Mission der Menschen im 20-Sekunden-Takt immer wieder ein Dutzend feindliche Soldaten entgegen. Während der Gefechte gelingt es uns kaum, eine Armee für den Gegenschlag aufzustellen, da frisch trainierte Soldaten nicht gegen den ständigen Ansturm der Feinde bestehen. An-

dererseits ist der Computer ziemlich blöd und reagiert zum Beispiel nicht auf Schwachstellen Ihres Lagers. Er greift stupide immer wieder an derselben Stelle an, auch wenn dort zehn Wachtürme nebst Bogenschützen stehen. Trotz KI-Dummheit kämpfen Sie oft mit einem extrem happigen Schwierigkeitsgrad. In manchen Missionen ist die Übermacht des Gegners schlicht unfair, und Sie sehen den Ladebalken häufiger als Ihren Helden siegreich über die gegnerische Truppe.

Fantasy-Idylle

Ob Sümpfe, verwunschene Wälder oder sandige Wüsten – das Land Noran strotzt vor Details. Im seichten Wasser schäumen sanfte Wellen und zwischen den Baumwipfeln fliegen Vögel umher. Unzählige Pflanzenarten sorgen für optische Abwechslung. Manchmal beginnt es sogar zu regnen, und dichter Nebel versperrt Ihnen die Sicht. Das beeinträchtigt obendrein die Reichweite der Fernkämpfer. Mit speziellen Zaubern können Sie das Wetter sogar beeinflussen. Ebenso viel Liebe steckten die Entwickler in die Figuren, die bewegen sich butterweich und sehr realistisch. Bunte Zaubereffekte pepen die prächtigen Massen-

schlachten auf. Optisches Highlight sind die gerenderten Filme zwischen den Kampagnen. Die schlagen sogar die Blizzard-Sequenzen, sind brillant geschnitten und mit wuchtiger Orchestermusik unterlegt. Häufige

und gut inszenierte Skriptsequenzen halten auch während der Missionen den Spannungsfaktor auf einem hohen Niveau. Per komfortablem Editor basteln Sie eigene Abenteuer. **DM**
 >HOTLINE: (0190) 754 464 1,24€/MIN

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Armies of Exigo hätte ein Knaller werden können! Die abwechslungsreichen und packenden Missionen lassen mich ebenso wenig los wie die spannende Story. Zudem liefert das Spiel am laufenden Band bildhübsche Massenschlachten mit tollen Einheiten. Von der coolen Idee der zwei Ebenen ganz zu schweigen. Ärgerlich, dass es dennoch nicht zum Strategie-Superhit reicht: Der fliegende Wechsel zwischen zu einfachen und zu schweren Missionen nervt – und auf eine an allen Ecken schummelnde KI kann ich ebenfalls verzichten. Wem das egal ist, der bekommt langfristig motivierende Strategie in einer stimmigen Fantasywelt.



»Knapp am Hit vorbei«

ARMIES OF EXIGO ECHTZEIT-STRATEGIE

PUBLISHER	Electronic Arts / Black Hole	RELEASE (D)	9.12.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 CDs, 36 Seiten Handbuch	USK	ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT Warcraft 3 (93, GS 08/02) Echtzeit-Referenz mit genialen Missionen.
 Age of Mythology (87, GS 11/02) Sagen-Spektakel mit Monstern und Helden.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	1,2 GHz Intel	1,8 GHz CPU	2,6 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	XP 1200+ GHz AMD	XP 1800+ AMD	XP 2600+ AMD
Radeon 9000	256 MB RAM	512 MB RAM	768 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	1,0 GB Festpl.	1,0 GB Festpl.	1,0 GB Festpl.
Geforce 4 Ti			

LAUSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT 33 Karten für bis zu zwölf Spieler im LAN oder Internet. Unbegrenzter Nachschub dank Editor.
 MODI Deathmatch, Team-Deathmatch

BEWERTUNG

GRAFIK	+ sehr detaillierte Levels + schöne Effekte + Animationen	9 / 10
SOUND	+ stimmige Musik + passende Sprecher + knallige Effekte	8 / 10
BALANCE	+ leichter Einstieg - bockschwere Missionen + Gegner cheaten	4 / 10
ATMOSPHERE	+ stimmige Fantasy-Welt + unzählige Cutscenes	10 / 10
BEDIENUNG	+ Hot-Keys + gutes Tutorial - kein Rückzug möglich	7 / 10
UNFANG	+ 36 lange Missionen + 33 Skirmish-Karten + drei Völker	10 / 10
MISSIONSDSIGN	+ Abwechslung pur + sehr viele Wendungen + Neben-Quests	10 / 10
KI	+ beherrscht Formationen - Gegner cheatet - lernt nicht	4 / 10
EINHEITEN	+ Helden + Soldaten-Erfahrungssystem + viele Upgrades	10 / 10
KAMPAGNE	+ völkerübergreifende Kampagne + spannende Geschichte	9 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 15 Minuten - SOLO-SPASS 30 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS 50 Stunden

FAZIT: SPANNENDE, TEILS UNFAIRE SCHLACHTEN IN TOP-GRAFIK.

81 SPIELSPASS

CD/DVD: Video-Special

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK L58

Angriff der Wusel-Warrior

ALEXANDER

Gigantische Schlachten mit Tausenden Einheiten erwarten Sie im Spiel zu Oliver Stones Monumentalfilm – allerdings im Bonsai-Look.



Die Schlachten in Alexander sind sehr groß angelegt, wobei die Winz-Einheiten fitzelig animiert über die Karte wuseln.



Die Gespräche in den Cutscenes sind arg schwülstig.



Auf der Übersichtskarte erhalten Sie die Missionen.

Männer wie der makedonische Feldherr Alexander tragen den Beinamen »der Große«, weil sie eben Großes vollbracht haben. Immerhin beherrschte er zeitweilig 90 Prozent der antiken Welt. Das hätte er jedoch sicher nicht mit derart winzigen Einheiten vollbracht, die ihm Ubisoft im Strategiespiel zum Film an die Hand gibt – aber vielleicht schaffen Sie es ja.

Wusel-Truppen

Kosaken-Alarm! Nein, werte Leser, Sie sind nicht im falschen Test gelandet. Der Gedanke an die russischen Steppenkämpfer keimt nur unweigerlich auf, wenn Sie sich in die Schlachten von Alexander stürzen. Denn spätestens bei der fitzeligen Grafik merkt man, dass die **Cossacks-** und **American Conquest-**

Macher von GSC Game World ihre Finger im Spiel hatten. Kann man die Einheiten in der niedrigsten der beiden Zoomstufen noch einigermaßen erkennen, verkommen sie verkleinert vollends zu wuselnden Ameisen, die über die Karte krabbeln. Doch das System hat auch Vorteile: Denn dadurch behalten Sie auch in den sehr groß angelegten Schlachten mit Hunderten von Soldaten den Überblick. Das liegt nicht zuletzt an der praktischen Gruppierung in Verbände, die je nach Kampflage auf Befehl Angriffs- und Verteidigungsformationen einnehmen. Dabei können Sie sogar vorgeben, wie dicht die Einheiten beieinander stehen und ob die Verbände durch herumlaufende versprengte Truppen wieder komplett aufgefüllt werden sollen.

Erobert die Antike!

Kern des Spiels sind die vier Kampagnen (Alexander, Persien, Indien, Ägypten). Nur in der ersten spielen Sie Alexanders berühmten namensgebenden Feldzug nach. Ausgehend von Makedonien unterwerfen Sie nacheinander Athen, Persien, Teile Indiens und Ägypten. Die anderen drei haben nichts mit dem Film zu tun. Meist steht Ihnen eine fest vorgegebene Zahl von Truppen zur Verfügung, die am Anfang wohlgeordnet auf der Karte stehen. Das ändert sich, sobald Sie einmal Speerkämpfer, Steinschleuderer, Schwertträger und Bogenschützen aufeinander hetzen. Schon bei der ersten Feindberührung entwickelt sich ein undurchschaubares Figuren-Gewirr, das sich auch durch vehemente Mausclicks absolut nicht mehr trennen lässt.

Laut Handbuch ist dabei die Moral der Truppe sehr wichtig, beeinflusst von Helden wie Alexander oder Ptolomäus und der gewählten Formation. In der Praxis stellt sich aber heraus, dass man am besten alle Truppen gegen einen Punkt der gegnerischen Linien ausschickt. Dort brechen die eigenen Soldaten schon bald durch und können so dem Feind in den Rücken fallen. In vielen Missionen ist nicht mal das nötig: Sie müssen lediglich einen bestimmten Kartenpunkt erreichen, um geskriptete Ereignisse, etwa die Flucht des gegnerischen Feldherrn, auszulösen. Allein auf dem höchsten von vier Schwierigkeitsgraden klappt das nicht mehr immer. Dann locken Sie den Gegner dahin, wo der Rest der Streitmacht lauert.

Seltener Basisbau

Alexander hat auch einen Aufbauart, nur kommt der in den



Auf Knopfdruck färben Sie für Ihre Einheiten unpassierbare Gebiete rot ein.

Kampagnen relativ selten zum Einsatz. In einer Handvoll Missionen müssen Sie vier Rohstoffe (Nahrung, Holz, Eisen, Gold) sammeln und Kasernen errichten. Dort bilden Sie Truppen aus und kaufen Upgrades, die Ihren Jungs zu verbesserten Angriffs- und Verteidigungswerten verhelfen. Wem das noch nicht reicht, der baut ein Diplomatiezentrum, wo er schlagkräftige

Söldner für teures Geld anheuern kann. Deutlich wichtiger wird der Aufbaupart in den generierten Gefechten gegen bis zu sechs menschliche oder CPU-gesteuerte Mitspieler.

Spartanische Grafik

Optisch reißt **Alexander** wahrlich keine Bäume aus: Die oben erwähnten Winz-Einheiten wuseln zu Tausenden über eine



Unsere Truppen stürmen wild vorwärts und überrennen den Gegner dabei einfach.

ganz ordentliche gerenderte Landschaft. Allerdings ist oft nicht klar ersichtlich, warum manche Stellen in den Bergen passierbar sind und andere nicht. Hier hilft nur der beherzte Druck auf F5, wodurch Sperrgebiete rot gekennzeichnet werden. Immerhin sind die wenigen zwischen die Missionen eingestreuten Schnipsel aus dem Kinofilm sehr ansehnlich,

wenn auch komplett überflüssig – genauso wie die beiliegende Papierkarte. Bei der Musik kann man nicht meckern, handelt es sich doch um den Original-Soundtrack von Vangelis. Lediglich die Sprachausgabe (nicht aus dem Film) klingt langweilig und wirkt durch zu viel künstlichen Pathos unfreiwillig komisch.



►HOTLINE: (0190) 882 421 10 1,86 €/MIN



Mit unseren Triremen greifen wir die gegnerischen Stadtmauern an.

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Eigentlich mag ich trotz Mickergrafik die Spiele der Cossacks-Macher. Alexander enttäuscht mich aber: Während ich bei American Conquest und Cossacks ohne Planung keine Schnitte gegen die Feinde habe, reicht hier ein wilder Massenangriff an einer schwachen Stelle. Der Sieg ist damit schon garantiert. Immerhin, wer sich für das Szenario erwärmen kann, bekommt vier umfangreiche Kampagnen, die ihn trotz der Mängel eine Weile beschäftigen werden. Ich brauche zum Glück keine Filmlizenz und warte auf Cossacks 2.



»Wo ist die Taktik?«

ALEXANDER ECHTZEITSTRATEGIE

PUBLISHER: Ubisoft / GSC Game World | RELEASE (D): 30.11.2004
 SPRACHE: Deutsch | CA. PREIS: 50 Euro
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 2 CDs, 26 S. Hb., Karte | USK: ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFIS

VERGLEICHBAR MIT: American Conquest (76, GS 01/03) Komplexe, ausgetüftelte Massenschlachten. Cossacks (67, GS 12/00) Sehr schwere Großgefechte.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	1,5 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,2 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	1300+ AMD	1800+ AMD	2000+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	512 MB RAM	768 MB RAM	768 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	1,5 GB Festpl.	1,5 GB Festpl.	1,5 GB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900			

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

MULTIPLAYER GUT

FAZIT: Spannende Massenschlachten mit und ohne Basisbau.
 MODI: Deathmatch

BEWERTUNG

GRAFIK	sehr kleinteilig	kein stufenloser Zoom	6 / 10
SOUND	original Filmmusik	langweilige Sprecherstimmen	7 / 10
BALANCE	abgesehen vom höchsten Schwierigkeitsgrad	viel zu leicht	6 / 10
ATMOSPHÄRE	Filmszenen	eingebundene Story	7 / 10
BEDIENUNG	große Verbände	mit einem Klick steuerbar	9 / 10
UMFANG	vier Kampagnen	generierbare Schlachten	8 / 10
MISSIONSDESIGN	Bonusziele	Aufgaben häufig sehr ähnlich	7 / 10
KI	Einheiten reagieren oft	sehr spät	5 / 10
EINHEITEN	gewinnen Erfahrung	keine Spezialeinheiten	6 / 10
KAMPAGNEN	storybasierte Kampagne	kaum Cutscenes	7 / 10

PREISLEISTUNG GUT

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

FAZIT: ZU LEICHTE WUSELGEFECHTE MIT FILMLIZENZ.

68 SPIELSPASS

CD/DVD: Video-Special

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie

QUICKLINK M12

Ihnen wehtun!

WORMS FORTS

Zum zweiten Mal hauen sich Grinsewürmer in 3D. Die große Neuerung: Basisbau.



Mächtige Waffen wie das Supernilpferd können nur von Burgdächern aus gefeuert werden.



Die Würmer setzen Gebäudereihen in die Landschaft.

Jetzt ist der Kanarienvogel explodiert. Der 50-Zentner-Klops wankte gerade auf die Burg zu, als es ihn zerriss. Nun klafft ein riesiges Loch in der Mauer, und ein paar Meter weiter prasseln schreiend Würmer zu Boden. Gegenüber hockt ein anderer Kriecher auf seinem Turm und kichert: Er hat den Killer-Kanari ins Feindlager geschickt. In **Worms Forts: Unter Belagerung** mauern sich militante Regenwürmer in Festungsanlagen ein, um sich dann mit Flugnilpferden, Bombentauben und Megamörsern gegenseitig herauszusprennen.

Jetzt wird gebaut

Ende 2003 wagte die kultige Würmerserie mit **Worms 3D** den Sprung in die dritte Dimension – das hat funktioniert, wenn's auch arg kompliziert zu steuern war. Der neue Ableger bleibt genauso sperrig, dafür dürfen die Erdkrieger nun Gebäude bauen. Das krepelt den Spielablauf gehörig um. Denn zum einen ist ein Team ab jetzt auch besiegt, wenn das Hauptquartier zerbröseln – das macht die Bauwerke zu neuen Hauptzielen. Zum anderen können die Viecher starke Waffen nur noch

dann einsetzen, wenn sie auf einem Hausdach stehen. Die Angriffsgebäude gibt's in fünf Stufen, vom Turm bis zur Zitadelle; nur von deren Zinnen dürfen Sie die dicksten Megawurmen abfeuern. Ein allein herumkriechender Wurm ist dagegen so harmlos, dass die KI ihn selbst dann ignoriert, wenn er mitten in ihrem Lager steht. Stattdessen konzentriert sich die Artillerie auf Schlüsselstellen in der Festungsreihe. Denn wenn ein Gebäude fällt, zerbröseln auch alle angeschlossenen Bauwerke, wenn sie nicht mit dem Hauptquartier verbunden sind.

Ein Kühlschrankschwerer!

Das Arsenal der Wurmfraktionen wird von Spiel zu Spiel abgefahrener. Neben Klassikern

wie der legendären Grummel-Oma gibt's neue Krachmacher aller Kaliber. Der Kühlschrankschwerer demoliert zum Beispiel Gebäude mit satter Detonation, das randalierende Rhinozeros rennt Mauern ein, ein trojanische Esel explodiert wuchtig – nur weiß niemand, wann.

CS > HOTLINE: (0190) 771 883 1,24€/MIN.

CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamestar.de

Nur hartgesottene Griesgräme müssen nicht schmunzeln, wenn die Knudelwürmer mit abgefahrenen Waffen zur Charme-Offensive ansetzen. Im Vergleich zum Vorgänger Worms 3D verliert die Forts-Variante trotzdem: Nach wie vor ist die Steuerung überfrachtet, Zielen bleibt weitgehend Glückssache. Der originelle Basisbau funktioniert zwar, aber wo vorher clevere Bewegungen entscheidend waren, regieren nun sterile Stellungskämpfe. Und warum ist die Landschaft auf einmal unzerstörbar? Da die KI nur Standardzüge abspult, sollten Sie gegen Menschen antreten – das macht wie gehabt höllisch Spaß.



»Da ist der Wurm drin«

WORMS FORTS: UNTER BELAGERUNG ACTION-STRATEGIE

PUBLISHER Atari / Team 17 RELEASE (D) 24.11.2004
 SPRACHE Deutsch CA. PREIS 30 Euro
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 CD, 40 Seiten Handbuch USK ab 6 Jahre

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT Worms 3D (81, GS 12/03) Budget-Tipp: in 3D die klar bessere Wahl.
 Worms World Party (75, 03/01) Der letzte 2D-Teil. Unkompliziert, kultig.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM	
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	800 MHz Intel	1,2 GHz Intel	2,0 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	800 MHz AMD	XP 1200+ GHz AMD	XP 1800+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 TI	Radeon 9800 Pro	740 MB Festpl.	740 MB Festpl.	740 MB Festpl.
Geforce 4 TI	GF FX 5800/5900			

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT Großer Spaß zu viert vor einem PC, weniger cool im LAN oder Internet (via Gamespy).
 MODI Deathmatch (mit massenhaft Variationsmöglichkeiten)

BEWERTUNG

GRAFIK	+ bunt und detailliert + witzige Animationen	8 / 10
SOUND	+ bissige Wurmkommentare + viele Wiederholungen	8 / 10
BALANCE	- teils unfair Missionen - Gebäude sind zu wichtige Ziele	6 / 10
ATMOSPHERE	+ augenzwinkernde Charme	9 / 10
BEDIENUNG	- Kamerasteuerung katastrophal - kompliziertes Tastenwirrwarr	4 / 10
UMFANG	+ viele Karten + massenhaft Einstellungsmöglichkeiten	8 / 10
MISSIONSDSIGN	+ diverse Aufgaben + Ziele oft unklar	6 / 10
KI	- handelt vorhersehbar - nur Standardzüge	5 / 10
WAFFEN	+ großes, cooles Arsenal - teils schwer zu kontrollieren	9 / 10
KAMPAGNE	- auf Dauer zu eintönig	4 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 60 Stunden SOLO-SPASS 15 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 30 Stunden

FAZIT: WURMSTICHIGE AUFBAU-VARIANTE, NETT ALS PARTYSPIEL.



KINDER DES NILS

Mumienhafte Langeweile trotz 3D-Grafik.



Der üppig ausgestattete Regierungspalast im Vordergrund bringt Prestigepunkte.



Pharao-Wunschtraum: nach dem Ableben in einer Pyramide stilvoll schrumpeln. Im Aufbauspiel **Kinder des Nils** sorgen Sie für die Erfüllung. Mit Bauernhäusern und kleinen Läden startet jede Siedlung. Später kommen Handwerker, Villen und Luxusläden dazu. Nur gebildete Untertanen können Jobs wie Priester oder Schreiber übernehmen. Der Prestigewert Ihres Königreichs regelt den Akademikerzugang. Deshalb müssen Sie mit militärischen oder diplomatischen Erfolgen (auf einer separaten Ägyptenkarte) sowie Monumenten für guten Ruf sorgen.

Sklaven-Aufbau

So weit, so **Pharao** – allerdings trüben etliche Mängel den Aufbauspaß: Zum Beispiel dauert der Bau einer mittleren Pyramide bei maximaler Zeitbeschleunigung mit rund acht Spielstunden viel zu lange. Und so »schnell« geht es nur, wenn kein Bug eine Schiffsladung Steinblöcke unrettbar stranden lässt. Außerdem nervt der unausgeglichene Schwierigkeitsgrad – kinderleichte Aufbaumissionen folgen auf knüppelharte Feldzüge. Letztere sind nicht zu sehen, Sie schicken lediglich auf einer Ägyptenkarte Armeen los und hoffen auf eine Siegesmitteilung per Texttafel. Die 3D-Grafik von **Kinder des Nils** ist durchwachsen: Monumente und Städte wirken aus dem richtigen Blickwinkel recht imposant, dafür fallen Gebäude- und Untertanen-Animationen eher dürftig aus.

MARKUS SCHWERDETEL markus@gamstar.de

Ich mag das Ägypten-Szenario, ich mag Aufbauspiele – aber Kinder des Nils lässt mich kalt. Der Pyramidenbau ist viel zu langwierig, nicht zuletzt wegen ärgerlicher Bugs. Schade um das Prestigesystem und die 3D-Grafik. Denn es ist eindrucksvoll, die Sonne über einer großen Pyramide aufgehen zu sehen. Andererseits hätte ich mir mehr Animationen für Gebäude und Untertanen gewünscht, die sorgten im guten alten 2D-Pharao für Atmosphäre.



»Ab in die Grabkammer«

KINDER DES NILS

GENRE	Aufbauspiel
PUBLISHER	Atari / Tilted Mill
CA. PREIS	50 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschr.
MINIMUM	1,6 GHz, 512 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	GUT

MS

HOTLINE: (0190) 771 883 1,24 €/MIN

60



Multiplayer-Nachtest

SCHLACHT UM MITTELERDE

Geben Sie Sauron im Team Saures, oder meucheln Sie die Guten – dramatische Dynamik garantiert.

Schluß mit einsamen Gefechten gegen CPU-gesteuerte Schergen Saurons oder Verbündete der Gefährten. Rechtzeitig zum Release in Deutschland wurde auch der Mehrspieler-Modus von **Schlacht um Mittel Erde** fertig. Wir haben uns mit der Redaktion in die Echtzeitgefechte gestürzt und die deutsche Synchronisation unter die Lupe genommen.



Aragorn vertreibt mittels Kriegsruf feindliche Verbände.



In der Online-Lobby erstellen Sie neue Spiele.

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Ha, meine Ents haben die Basis des Kollegen Schwerdtel ganz schön zerdeppert. Nur sitzt mir jetzt Daniel mit seinen Höhlentrollen im Nacken. Die Mehrspielergefechte sind eine sehr abwechslungsreiche Angelegenheit, selbst wenn man nur zu zweit oder dritt loslegt. Allerdings sind mir einige Helden (Saruman) zu stark im Vorteil. Hier könnte ein bisschen Feintuning noch helfen.



»Klasse Kämpfe«

Acht Gefährten

Im Mehrspielermodus suchen Sie sich eins von vier Völkern aus (Rohan, Gondor, Isengart, Mordor) und treten gegen bis zu sieben Kontrahenten via Netzwerk oder Internet an. Online-Spieler müssen sich zuvor umständlich bei Electronic Arts registrieren und einen kostenlosen Account anlegen. Rund vierzig Karten gibt es, wobei Sie sich vor dem Start eine von mehreren fest vorgegebenen Startpositionen aussuchen. Teams sind möglich, die CPU hilft aber bei Mitspieler-mangel aus. Allerdings cheated der Rechner ein klein wenig: Schon kurz nach dem Start hat er locker ein paar Gebäude mehr errichtet, als er mit seinen finanziellen Möglichkeiten eigentlich könnte. Die Partien verlaufen dafür sehr dynamisch: Angriff provoziert Gegenangriff, ständig wogon die Schlachtenfronten hin und her. Spielbeschleunigend wirken sich die fest vorgegebenen Gebäudeplätze aus, langwieriges Suchen nach Bauland entfällt. Auch Quickmatches mit automatisch zugeteilten menschlichen Gegnern gibt's. Die Resultate der Onlinegefechte werden in einer Rangliste auf dem EA-Server verewigt.

Lahmes Deutsch

Ach, was haben's die Amis gut: Die können gemütlich vor der schön animierten Karte von Mittel Erde sitzen und Gandalfs (alias Ian McKellens) einleitenden Worten zu jeder Schlacht der guten Seite lauschen. Auf Deutsch bemüht sich eine Sprecherin so ähnlich zu klingen wie Galadriel im Film, was aber eher nach Einkaufspassagendurchsage kurz vor Feierabend klingt. Immerhin ertönen in den Missionen weitgehend Original-



Gegen anrückende Olifanten sind Brandpfeile viel effektiver als Schwerter.

Filmstimmen, nur Gimlis Sprecher wechselt manchmal. Zum Glück kann man sich das Spiel komplett auf Englisch installie-

ren und bekommt dann die erheblich besseren angelsächsischen Originale zu hören. **MIC**

»HOTLINE: (0190) 754 464 1,24 EURO/MIN.

SCHLACHT UM MITTELERDE ECHTZEIT-STRATEGIESPIEL

PUBLISHER	Electronic Arts / EA Pacific	RELEASE (D)	9.12.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 50 S. Handbuch	USK	ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER: 1-3 | FORTGESCHRITTENER: 4-10 | PROFI: 10

VERGLEICHBAR MIT: WarCraft 3 (93, GS 08/02) Erstklassiges, unerreichtes Fantasy-Strategiespiel. War of the Ring (79, GS 12/03) Interessanter Battle-Realms-Klon, optisch öde.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	1,0 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,4 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	1,0 GHz AMD	XP 1800+ AMD	XP 2200+ AMD
Radeon 9000	256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Geforce 3/3 TI	3,2 GB Festpl.	3,2 GB Festpl.	3,2 GB Festpl.
Geforce 4 TI	GF FX 5600/5900		

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

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT: Dynamische Schlachten mit vielen Möglichkeiten, schnelle Wendungen.

MODI: Deathmatch, Team-Deathmatch



GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK M84

BEWERTUNG

GRAFIK	+ sehr schöne Bewegungsabläufe + klasse animierte Karte	9 / 10
SOUND	+ sagenhafter Soundtrack + fast alle Originalstimmen	10 / 10
BALANCE	+ Sieg aus Rückstand möglich + zum Schluss schwer	9 / 10
ATMOSPHERE	+ klasse Großschlachten - keine Filmszenen	8 / 10
BEDIENUNG	+ intuitive Menüs - Einheiten-Upgrades umständlich	8 / 10
UMFANG	+ zwei lange Kampagnen + Skirmish-Modus	10 / 10
LEVELDESIGN	+ opulente Kernmissionen - öde FleiBeinsätze	7 / 10
KI	+ Soldaten gruppieren selbstständig	7 / 10
EINHEITEN	+ ausgeklügelte Heldenfähigkeiten + Gebäude gewinnen Erfahrung	9 / 10
KAMPAGNE	+ der gesamte Ringkrieg auf beiden Seiten	9 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG: 10 Minuten - SOLO-SPASS: 30 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS: 30 Stunden

FAZIT: SCHÖNE SCHLACHTEN, DURCHWACHSENES MISSIONSDSIGN.



exf6ep*

MAJESTIC CHESS

Schach sieht seit Jahrtausenden gleich aus. Aber jetzt gibt's das Spiel der Könige mit Adventure-Elementen.

Die Dorfbewohner jubeln: Soeben haben wir die Werwölfe der Region erlegt. Zum Dank erhalten wir Gold, einen Edelstein und – einen Bauern. Keine Angst, in **Majestic Chess** von Jowood lernen Sie nicht etwa die Regeln des Menschenhandels, sondern die Geheimnisse des Spiels der Könige. Und das mit einem gewitzten Abenteuerspiel statt in lahmene Schachbrett-Lektionen.

Einsteigerfreundlich...

Sie durchreiten in 2D-Optik acht Regionen eines namenlosen Landes. Unterwegs treffen Sie Riesen, Trolle und andere Gesellen, die Ihnen Schach beibringen oder Sie zu Partien herausfordern. Dabei lernt der Einsteiger zunächst die Grundlagen des Spiels, danach folgen komplexere Herausforderungen wie etwa Konstellationsaufgaben. Am Anfang jedes Kapitels sind Sie als einsamer König unter-

wegs. Für erfolgreiche Tests gibt es zusätzliche Spielfiguren. So versammeln Sie eine Armee um sich, mit der Sie die Endgegner jedes Levels in einem »richtigen« Schachduell bezwingen. Das Können der Widersacher steigert sich dabei vom Anfänger bis hin zum Profi. Um die Gegner frustfrei zu besiegen, kaufen Sie mit Gold, das sie in den Aufgaben gewinnen, magische Gegenstände wie den »Hammer der Zerstörung«. Der kloppt Bauern einfach vom Brett.

...und profitauglich

Majestic Chess bietet auch einen herkömmlichen Schachmodus. Hier treten Sie gegen 24 KI-Gegner an, vom Anfänger bis zum Großmeister, oder basteln sich Ihren Mitspieler selbst: In sechs Kategorien wie »Spielstärke« oder »Akzeptanz von Remis« können Sie den Charakter des Gegners anpassen und sogar die Wertigkeit seiner Figuren verändern. Dann verheizt der Computer zum Beispiel ohne mit der Wimper zu zucken seine Dame, hütet aber die Bauern wie seinen Augapfel.

Außerdem enthält **Majestic Chess** Konstellations-Aufgaben und zwölf kommentierte historische Partien wie etwa das Duell zwischen Garry Kasparov und Deep Blue. Wer sich nicht mit Computern anlegen will, tritt per Internet gegen Men-



Anhand der Zugliste springen Sie jederzeit in der Partie vor und zurück.

schen an. Das Programm vergibt den Spielern Punkte nach dem ELO-System. Praktisch: Die KI wird nach derselben Methode bewertet. Wenn Sie also ei-

nen Computergegner mit 1.200 Punkten mühelos matt setzen können, gelingt Ihnen das mit einem Menschen dieses Kalibers wahrscheinlich auch. **FAB**



Im Adventure-Modus lösen Sie Schachaufgaben.

FABIAN SIEGISMUND

fabian@gamestar.de

Schach ist spannend, es zu lernen hingegen eher langweilig. Aber mit Majestic Chess macht das Spaß! Zugegeben: Hier gibt's auch nur Tutorials und Aufgaben, die mit einer generischen Story aneinandergereiht werden. Trotzdem motiviert das unheimlich! So lernen Einsteiger sogar die Notation, mit der Schachzüge angegeben werden. Oder wussten Sie schon, was »exf6ep« bedeutet? Wenn nicht, spielen Sie Majestic Chess. Wenn doch, dann sowieso.



»Der ideale Schachlehrer«

* Der Bauer aus der E-Linie schlägt einen anderen auf f6 »en passant«, also im Vorbeigehen.

MAJESTIC CHESS STRATEGIE

PUBLISHER	Jowood / Fluent Entertainment	RELEASE (D)	3.12.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	25 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 CD, 43 Seiten Handbuch	USK	Ohne Beschr.

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT Fritz 8 (78, GS 02/03) Bestes deutsches Schachprogramm mit großer Datenbank.
Chessmaster 8000 (76, GS 04/01) Inoffizieller Vorgänger von Majestic Chess.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	500 MHz Intel	800 MHz Intel
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	500 MHz AMD	800 MHz AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	128 MB RAM	256 MB RAM
Geforce 3/3 TI	Radeon 9800 Pro	180 MB Festpl.	180 MB Festpl.
Geforce 4 TI	GF FX 5800/5900		180 MB Festpl.

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT Wie seit Jahrtausenden: Ein Spieler steuert Weiß, der andere Schwarz.

MODI Online, Hot-Seat

BEWERTUNG

GRAFIK	+ 3D-Schachbretter in aufwändiger Umgebung	7 / 10
SOUND	+ atmosphärische Hintergrundmusik - keine Sprachausgabe	5 / 10
BALANCE	+ sanft ansteigende Lernkurve + KI Justierbar	10 / 10
ATMOSPHERE	+ motivierender Adventure-Modus	9 / 10
BEDIENUNG	+ Partien jederzeit speicherbar + Info-Fenster zuschaltbar	10 / 10
UMFANG	+ knapp 40 Spielfelder + umfassender Solo-Part	10 / 10
KI	+ bietet jeden erdenklichen Spielstil	10 / 10
LEHRGANG	+ Konstellationsspiele + 29 Tutorials	10 / 10
FIGURENSATZ	+ sieben Figurensätze + 2D- und 3D-Ansicht	7 / 10
SPIELDATENBANK	- nur zwölf historische Partien - keine Spielanalyse	2 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 5 Minuten - SOLO-SPASS 100 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS 100 Stunden

FAZIT: SCHACH-ABENTEUER FÜR ANFÄNGER UND PROFIS.

80

SPIELSPASS



Salto Mortale in den Wertungskeller

RONCALLI ZIRKUS TYCOON

Heereinspaaaziert! Menschen, Tiere, Sensationen erwarten Sie auf Ihrem PC – zusammen mit ein paar unschönen Bugs und einer ganzen Manege voll matschiger Pixel.

Zirkus ist immer eine spannende Sache. Bekommt man doch für wenig Geld drei interessante Fragen beantwortet: Fällt der Tänzer vom Seil? Verpasst der Salto-springer das rettende Trapez? Und beißt der Löwe dem Domp-teur den Kopf ab? Deutlich langweiliger geht's in Activisions **Roncalli Zirkus Tycoon** zu: Sie stellen Artisten ein, kaufen Zelte sowie Wagen und versuchen tapfer, sich von der grausam schlechten Grafik nicht abschrecken zu lassen.

Nix Roncalli

Mit dem Zirkus Roncalli hat das Spiel, abgesehen vom Logo auf der Verpackung, nichts zu tun – der Name ist ein reiner Marketing-Gag. Die für Activisions Billiglabel Value gebastelte Wirtschaftssimulation erschreckt Sie

nach dem Start mit schaurig-pixeliger 2D-Grafik, die direkt den seligen 80er-Jahren entsprungen zu sein scheint. Haben Sie sich damit abgefunden, engagieren Sie über unpraktische Menüs Artisten, weisen denen Wohnwagen zu und stellen auch noch Duschkabinen und transportable Küchen auf. Dann warten Sie ab, bis sich die ersten zahlenden Besucher ins Zirkuszelt verirren. Die bleiben dabei gern schon mal irgendwo hängen und bewegen sich dann nicht mehr. Währenddessen schauen Sie zu, wie sich die Statistikbalken für Besucher- sowie Artistenzufriedenheit und Zirkusbewertung nach oben entwickeln. Mit genügend angespartem Bargeld kaufen Sie Zusatzausstattung wie Holzachterbahnen, Wasserrutschen oder Karussells, die fortan mehr erwirtschaften als der gesamte restliche Zirkus zusammen.

Ob-Dach-Los

Auf Knopfdruck können Sie das Dach des Zeltes öffnen und Ihren Artisten bei den Vorstellungen zuschauen. Immerhin sind die Darbietungen von Turnern, Clowns und Löwen nett animiert, wenn auch viel zu winzig. Ordentlich auch die englische Sprachausgabe des Ansa-



Im großen Drei-Manegen-Zirkus ist der Seiltänzer kaum zu erkennen.

gers, dafür nerven die ewig gleichen Musiksamples sehr schnell. Noch schwerer wiegen Fehler in den statistischen Berechnungen. So schwanken die

Bewertungen gern um locker 20 Prozent. Da ist auch das eingebaute »Ich fange alle Früchte«-Minispiel kein Trost. **AMC**

➤ **HOTLINE:** (0180) 562 444 533 0,12 €/MINUTE



Grausam: das hässliche »Fang die Frucht«-Minispiel.

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Ja, ein Zirkus Tycoon fehlt wirklich noch in meiner Sammlung von Wirtschaftssimulationen. Nur sollte der dann auch gut aussehen, fehlerfrei sein und Spaß machen. Nix davon trifft auf das Activision-Machwerk zu. Selbst wenn man die fürchterliche Grafik außer Acht lässt: Spielerisch ist das Ding eine Nullnummer. Viel mehr als das Zelt auf den Rasen setzen, Artisten anheuern und auf die Zielwertung warten machen Sie nicht. Für 30 Euro gehe ich lieber in den echten Zirkus und habe auch noch Geld für ein Eis übrig.



»Unnötiger Zirkus«

RONCALLI ZIRKUS TYCOON WIRTSCHAFTSSIMULATION

PUBLISHER: Activision / Reality Flux RELEASE (D): 25.11.2004
 SPRACHE: Deutsch CA. PREIS: 30 Euro
 AUSSTATTUNG: Mini-Box, 1 CD, 4 Seiten Handbuch USK: Ohne Beschr.

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER					PROFI
1	2	3	4	5	6	7

VERGLEICHBAR MIT: Rollercoaster Tycoon 3 (81, GS 12/04) Sehr schicke Rummel-Simulation in 3D.
 Zoo Tycoon 2 (53, GS 01/03) Simple Zooverwaltung ohne Herausforderungen.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	500 MHz Intel	800 MHz Intel
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	500 MHz AMD	800 MHz AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	64 MB RAM (128 MB für XP)	256 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	640 MB Festpl.	640 MB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900	640 MB Festpl.	640 MB Festpl.

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1



BEWERTUNG

GRAFIK	– niedrig aufgeloste, extrem pixelige Micker-Grafik	3 / 10
SOUND	+ gute Moderatoransagen – nervige Musik	5 / 10
BALANCE	– unerklärbare Sprünge in Zuschauer- und Artistenbewertung	5 / 10
ATMOSPHÄRE	– magere Präsentation verhindert jedes Flair	5 / 10
BEDIENUNG	– unlogische Menüstrukturen – kein richtiges Handbuch	4 / 10
UMFANG	+ 15 Missionen lange Kampagne + freies Spiel	7 / 10
MISSIONSDSIGN	– zu viel langatmige Warterei	3 / 10
KI	– Figuren verheddern sich oft in der Grafik	4 / 10
EINHEITEN	+ 30 sehr unterschiedliche Zirkusnummern	8 / 10
KAMPAGNEN	– sehr ähnliche Missionen, kaum Abwechslung	4 / 10

PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT

EINGEWÖHNUNG 5 Minuten SOLO-SPASS 4 Stunden MULTIPLAYER-SPASS –

FAZIT: GENAU SO HÄSSLICH WIE LANGWEILIG.

48 SPIELSPASS

Langeweile überbrücken

BRIDGE BUILDER

GameStar rät: Bauen Sie Brücken! Probieren Sie's aber vorher am Bildschirm aus – sicherheitshalber.

Der Güterzug kracht in den Fluss, herabfallende Stahlträger begraben Lokomotive und Waggon. Die Brücke ist eingestürzt – eine Kata-

strophe! Halt, keine Panik: War doch nur ein Test. Im 3D-Denkspiel **Bridge Builder** errichten Sie Brücken und prüfen, ob diese stehen bleiben, wenn ein Zug drüberarrt. Klingt simpel? Ist



Trotz hoher Belastung (rot) halten die Stahlträger.

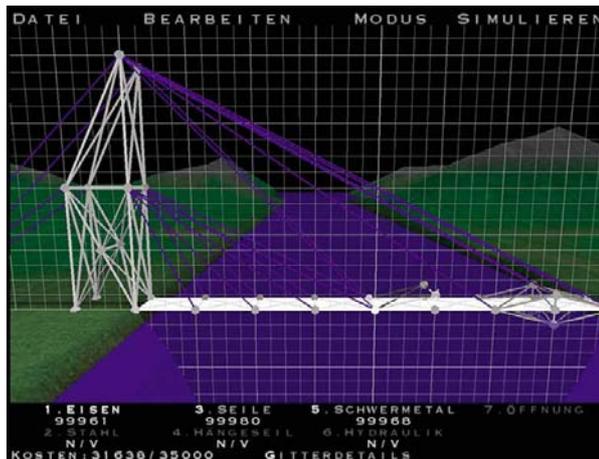
es nicht, denn dank der realistischen Physik-Engine brüten Sie über Statik und Schwingung, ziehen hier eine Eisenstrobe, spannen dort ein Seil – und merken nicht, wie die Zeit vergeht.

Mit Hängen und Biegen

Die Hänge-, Stahl- und Zugbrücken (für den Schiffsverkehr) errichten Sie aus neun Bauteil-Typen. Die besitzen jeweils Vor- und Nachteile: Stahl etwa verbiegt nicht so leicht wie Eisen, ist aber zu schwer für Verstreben. In den Stufen »leicht« und »mittel« führt **Bridge Builder** die Elemente nach und nach ein. Für »schwere« Übergänge müssen Sie die Kenntnisse aus leichten Levels nutzen. »Komplex« und »extra« setzen mit mehrgleisigen Brücken gutes Gefühl für Statik voraus.

Um einen Level zu gewinnen, prüfen Sie das Bauwerk, indem Sie Züge und Schiffe losschicken. Farben zeigen die Belastung der Bauteile – von grün (alles klar) bis rot (bricht gleich zusammen). Bei diesem Praxistest stockt der Atem, wenn sich Stahl unter dem Gewicht der Eisenbahn biegt und rot färbt. Sie atmen erst auf, wenn der Zug unversehrt das andere Ufer erreicht. Oder fluchen, weil die Brücke zusammenkracht.

Die 40 Levels bieten jeweils mehrere Lösungswege. Daher

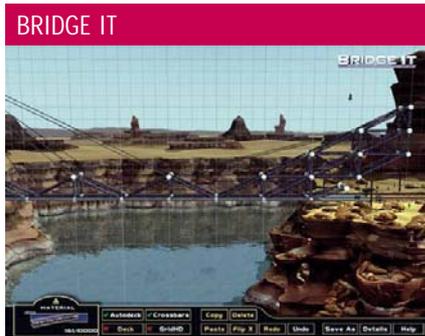


Im schmucklosen Planungsmodus errichten wir eine Hängebrücke.

knobeln Sie an einer Brücke selbst dann noch, wenn sie bereits gelöst ist – zumal Sie sie mit immer größeren Belastungen testen können, etwa einem doppelt so schweren Zug. Nur

Budget (die Brücke darf nicht zu teuer werden) und Materialvorrat schränken Ihre Baufreude ein. Per kompliziertem Editor zimmern Sie eigene Karten. **GR**

► **HOTLINE:** (0190) 706 109 1,24 €/Min



Bridge It spielt sich ähnlich, sieht aber besser aus. Allerdings läuft's nur auf Nvidia-Grafikkarten.

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Schnell, ich brauche Hilfe! Bridge Builder hat mich verdorben. Statt über Datenträger plaudere ich mit Alex Beck aus der DVD-Abteilung über Stahlträger. Und während der Belastungstests zerkaue ich reihenweise Bleistifte. Bridge Builder ist Sucht erregend: Ich gebe nicht auf, bevor meine Bauwerke halten – und wenn ich die ganze Nacht Stahlpfiler pflanzen und Seile spannen muss. Wer sich nicht an der miesen Präsentation stört, muss dieses Spiel haben.



»Suchtstoff«

BRIDGE BUILDER DENKSPIEL

PUBLISHER: Halycon / Chronic Logic RELEASE (D): 25.11.2004
 SPRACHE: Deutsch CA. PREIS: 20 Euro
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 CD, 156 Seiten, Karte, USK: ohne Bshr.

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT Crazy Machines 2 (66, GS 01/05) Lösen Sie komplexe Maschinenpuzzles. Itch (66, GS 03/04) Hüpfende Flöhe als Denkspiel, witzig und knifflig.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM	
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	800 MHz Intel	1,2 GHz CPU	1,6 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	800 MHz AMD	1,2 GHz AMD	1600+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	150 MB Festpl.	150 MB Festpl.	150 MB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900			

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Reflexionen + Schatten - detail- und polygonarm	5 / 10
SOUND	+ Feedback über Zustand - dünne Sounds - keine Musik	4 / 10
BALANCE	+ sinnvoll ansteigender Schwierigkeitsgrad + Lernfaktor	10 / 10
ATMOSPHERE	+ Spannung beim Test - schmucklose Textmenüs	5 / 10
BEDIENUNG	+ simples Mausclick-System - komplizierter Editor	8 / 10
UMFANG	+ viele Brücken... + ...und Varianten + Leveleditor	8 / 10
MISSIONSDSIGN	+ abwechslungsreich + mehrere Lösungswege	9 / 10
PHYSIK	+ realistisch simuliert + Statik und Schwingung	10 / 10
BAUTEILE	+ alle nützlich + Varianten - nur acht Teile	8 / 10
ENDLOSSPIEL	+ Tests mit zunehmendem Gewicht + Suche nach Lösungen	8 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 1 Stunde SOLO-SPASS 25 Stunden MULTIPLAYER-SPASS -

FAZIT: SUCHT ERREGENDER BRÜCKEN-BAUKASTEN.

75 SPIELSPASS

- CD/DVD: Kuriositäten-Kabinett GameStar-Brücke
- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie **QUICKLINK** L126

Ödes Eros-Center

EROTIC EMPIRE

Sündig-schlechter Tabellen-Sex.

Die Wirtschaftssimulation **Erotic Empires** gehört in die Abteilung »Genres, die zu Recht untergingen«.

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Spiele wie *Erotic Empires* hatte ich seit CDs Wet-Desaster glatt verdrängt. Rondomedia versucht über die Sexschiene ein strunz-ödes Spiel an den Mann zu bringen. Beim Beobachten der müde vor sich hin tickenden Verkaufszahlen fallen mir die Augen zu. Selbst »Formel-1-Ralle« wird auf der Suche nach einem »Investment« hier nicht fündig.

»Unsexy
Langweiler«



Denn der Titel könnte aus dem letzten Jahrhundert stammen, als deutsche Entwickler für ihre statischen Zahlenschieber-Programme weltweit gefürchtet waren. Als Chef eines Erotikverbands klicken Sie sich durch trockene Menüs, um Pornofilmen und Kalender zu produzieren. Marktstudien sollen dabei helfen, eine florierende Ladenkette zu errichten. Über langweilige Standbildchen engagieren Sie Models, die Sie mit dämlichen Sprüchen wie »Gib mir alles« dazu bringen müssen, sämtliche Hüllen fallen zu lassen. Die meiste Zeit verbringen Sie jedoch vor dem Lagerhallen-



Voll der Abtörner: unsere völlig unerotische Wäschekollektion.

menü, wo man erfährt, wie viele Produkte in der nächsten Woche hergestellt werden müssen.

Wo ist der Sex?

Das alles sieht dermaßen unsexy aus, dass Freunde der gehobenen Erotik lieber gleich den aktuellen Playboy-Kalender bestellen. Aber selbst Fans nüchterer Kalkulationen werden kaum Spaß an dem schlichten Konzept haben. Denn bereits nach wenigen Minuten Spiel-

zeit erwirtschaften Sie fette Gewinne. Lediglich Zufallsergebnisse wie ein falsch parkender Chauffeur können kleinere Löcher in die Kasse reißen. **MIC**

► HOTLINE:(0700)766 363 62 0,12 €/MIN

EROTIC EMPIRE

GENRE Wirtschaftssimulation
PUBLISHER Rondomedia / Zone 2
CA. PREIS 20 Euro
ANSPRUCH Einsteiger, Fortgeschr.
MINIMUM 800 MHz, 64 MB RAM
PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT

