**Gunnar Lott**
gunnar@gamestar.de

# DIE **WELT** IST EINE **KIRMES**

**POSTKOITALE TRISTESSE**. Nach dem Mega-Monat September (mit **Dawn of War** und **Rome**!) versandet der Strategie-Teil diesmal im Mittelmaß – wenn da nicht das gute **Nexus** und der gelungene **Rollercoaster Tycoon 3** wären. Beide setzen aber nicht die Glanzlichter, die wir aus den letzten Monaten gewohnt sind. Naja, **Siedler 5** und das potenziell großartige **Schlacht um Mittelerde** stehen ja vor der Tür...

**VIRTUELLE INTELLIGENZ**. Aus einer PR-Meldung von EA zu **Die Sims 2**: *Jeanette Biedermann: »Seit dem Erscheinen der Sims im Jahr 2000 bin ich von dieser virtuellen Welt fasziniert.«* Hm. Lebt Frau Biedermann nicht ohnehin in einer eher virtuellen Welt? Wozu noch da spielen? Und was sollen überhaupt immer wieder diese Sprechblasen von B- und C-Promis, die mit Spielen ohnehin sonst wenig zu tun haben? Gedankensprung: Das erinnert mich ein bisschen an die Typen, die Microsoft engagiert hatte, damit sie für einen TV-Beitrag von der Games Convention Xbox spielten. Sie machten das auch ganz überzeugend, Knöpfchen drücken, freudige Gesichter et cetera, doch als die Kamera umschwenkte, sah man auf dem Bildschirm – nichts! Alles nur Fake. Buh!

## INHALT

Rollercoaster Tycoon 3 ____ 96
Nexus ____ 100
Axis and Allies ____ 102
Future Tactics ____ 104
Transport Gigant: Down Under ____ 105
El Grande ____ 105
Dark Legions ____ 105

## GAMESTAR-STRATEGIE-CHARTS OKTOBER

| Platz | Spiel | Genre | Firma | Orginal-Test | Aktuelle Wertung | Grafik | Sound | Balance | Atmosphäre | Bedienung | Umfang | Missionsdesign // Startpositionen | KI | Einheiten | Kampagne // Endlos-Spiel | Kommentar |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | WarCraft 3 | Echtzeit-Strategie | 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 | 10/03 (89%) | 90 | 8 | 9 | 10 | 10 | 10 | 10 | 9 | 7 | 9 | 8 | 11/03: Addon |
| 3 | Rome – Total War | Strategiespiel | Creative Assembly | 11/04 | 89 | 8 | 10 | 8 | 9 | 7 | 10 | 9 | 8 | 10 | 10 | |
| 4 | Die Sims 2 | Aufbauspiel | Maxis | 10/04 | 89 | 7 | 10 | 8 | 8 | 8 | 10 | 9 | 9 | 10 | 10 | |
| 5 | Panzers | Echtzeit-Strategie | CDV | 07/04 (89%) | 89 | 9 | 8 | 9 | 9 | 9 | 10 | 10 | 9 | 10 | 6 | |
| 6 | Age of Mythology | Echtzeit-Strategie | Ensemble | 11/02 (92%) | 87 | 6 | 6 | 10 | 8 | 10 | 10 | 10 | 8 | 10 | 9 | 12/03: Addon |
| 7 | Rise of Nations | Echtzeit-Strategie | Big Huge Games | 08/02 (89%) | 86 | 6 | 7 | 9 | 7 | 10 | 9 | 8 | 10 | 10 | 10 | 07/04: Addon |
| 8 | Spellforce | Echtzeit-Strategie | Phenomic | 01/04 (86%) | 85 | 9 | 7 | 6 | 9 | 9 | 10 | 9 | 6 | 10 | 10 | |
| 9 | Soldiers | Echtzeit-Taktik | Codemasters | 08/04 (84%) | 84 | 8 | 7 | 8 | 9 | 9 | 8 | 10 | 9 | 8 | 8 | |
| 10 | Dawn of War | Echtzeit-Strategie | Relic | 11/04 | 83 | 8 | 9 | 9 | 9 | 10 | 8 | 9 | 6 | 9 | 6 | |
| 11 | Port Royale 2 | Strategiespiel | Ascaron | 06/04 (86%) | 83 | 6 | 7 | 10 | 9 | 10 | 8 | 6 | 8 | 10 | 9 | |
| 12 | Civilization 3 | Strategiespiel | Firaxis | 01/02 (91%) | 83 | 4 | 6 | 10 | 5 | 8 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | |
| 13 | Empires: Die Neuzeit | Echtzeit-Strategie | Stainless Steel | 11/03 (86%) | 82 | 6 | 6 | 8 | 7 | 9 | 10 | 10 | 9 | 10 | 7 | |
| 14 | Ground Control 2 | Echtzeit-Strategie | Vivendi | 07/04 (80%) | 82 | 8 | 8 | 8 | 7 | 9 | 9 | 8 | 8 | 9 | 8 | |
| 15 | Full Spectrum Warrior | Echtzeit-Taktik | Pandemic | 11/04 | 81 | 8 | 9 | 8 | 9 | 8 | 8 | 7 | 7 | 8 | 9 | |
| 16 | Anno 1503 | Aufbauspiel | Sunflowers | 12/02 (87%) | 81 | 7 | 7 | 8 | 9 | 10 | 10 | 5 | 5 | 10 | 10 | |
| 17 | Rollercoaster Tycoon 3 | Aufbauspiel | Atari | NEU | 81 | 10 | 9 | 8 | 9 | 7 | 8 | 7 | 8 | 8 | 7 | |
| 18 | Heroes of M&M 4 | Strategiespiel | 3DO | 06/02 (86%) | 81 | 5 | 6 | 10 | 8 | 10 | 10 | 9 | 7 | 9 | 7 | |
| 19 | Railroad Tycoon 3 | Aufbauspiel | Take 2 | 12/03 (83%) | 81 | 5 | 9 | 7 | 8 | 10 | 10 | 7 | 8 | 9 | 8 | |
| 20 | Silent Storm | Runden-Taktik | Jowood | 12/03 (81%) | 81 | 7 | 9 | 6 | 7 | 9 | 10 | 8 | 8 | 10 | 7 | 09/04: Addon |
| 21 | Knights of Honor | Globalstrategie | Sunflowers | 11/04 | 81 | 6 | 8 | 8 | 9 | 9 | 7 | 9 | 8 | 9 | 8 | |
| 22 | Evil Genius | Echtzeit-Strategie | Elixir | 11/04 | 80 | 7 | 8 | 8 | 9 | 8 | 9 | 8 | 8 | 7 | 8 | |
| 23 | Tropico 2 | Aufbauspiel | Take 2 | 06/03 (88%) | 80 | 5 | 9 | 10 | 8 | 10 | 10 | 7 | 5 | 9 | 7 | |
| 24 | Black & White | Aufbauspiel | Lionhead | 05/01 (85%) | 80 | 8 | 7 | 7 | 10 | 8 | 9 | 8 | 10[1] | 5 | 8 | [1]Kreatur-Erziehung |
| 25 | Stronghold Crusader | Echtzeit-Strategie | Firefly | 11/02 (85%) | 80 | 5 | 6 | 10 | 7 | 10 | 9 | 9 | 8 | 10 | 6 | |

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

Die Rückkehr der kotzenden Männlein

# ROLLERCOASTER TYCOON 3

Erfüllen Sie sich den Traum von der eigenen Kirmes. In schmucker 3D-Grafik amüsieren sich spitzenmäßig animierte Besucher auf Achterbahnen jeder Bauart – und lassen die Kassen kräftig klingeln.

Um den Profit in unserem Horrorpark zu steigern, lassen wir die Achterbahn vorne nur fahren, wenn alle Wagen voll besetzt sind.

Der kleine Benny quengelt, sein Papa schüttelt hilflos den Kopf. Währenddessen ist der griesgrämige Parkinspektor faulen Putzleuten auf der Spur. Für das wild knutschende Pärchen im Hintergrund hat er keinen Blick übrig. Wild johlen die Besucher, wenn eine Ihrer spektakulären Achterbahnen mit hohem Tempo nach unten brettert. Und ein Promi, der Ihren Park besucht, gibt kreischenden Teenagern Autogramme. Ein Bummel über den **Rollercoaster Tycoon 3**-Rummel ist fast so schön wie im echten Leben. Für den neuesten Teil von Ataris Aufbauspiel-Reihe haben die Grafiker kräftig Überstunden gemacht. Selbst die Gesichter der Peeps (so nennt Atari die kleinen Leutchen) sind animiert. Man sieht ihnen an, ob sie sich wohl fühlen oder nicht. Im Autoscooter bewegt der Fahrer sogar den Fuß beim Gasgeben. Das alles findet in stilechtem Ambiente statt (Pirateninsel, arabischer Palast, Sciencefiction-Welt oder Horrorschloss). Die 3D-Grafik sieht toll aus, und selbst kleinere Rechner kommen damit klar.

## Wilde Maus oder Todesloop?

Was wäre ein Rummelplatz ohne Achterbahnen? In **Rollercoaster Tycoon 3** können Sie als Planer und Betreiber eines Vergnügungsparks nicht nur Wege und Shops bauen, sondern aus rund 190 Vorlagen Fahrgeschäfte auswählen. Das Repertoire reicht von der Marienkäferbahn über Superloopings bis hin zum gasbetriebenen Raketenkatapult. Aber Achtung: Zu wilde Fahrten schrecken Besucher ab, außerdem sind aufwändigere Konstruktionen auch teurer! Nach einer Testfahrt haben Sie aber alle notwendigen Daten wie Belastung und Aufregungsfaktor, um zu sehen, ob Sie das Schienenkonstrukt auf die Menschheit loslassen können. Wie bei den Vorgängern dürfen Sie auch eigene Strecken basteln. Dann machen Sie Bekanntschaft mit der Baukontrolle, die im Gegensatz zur restlichen Steuerung alles andere als eingängig ist. Sie müssen icongesteuert das nächste Bahnstück immer umständ-

MONSTER, DINOS UND ANDERE KATASTROPHEN

Der Weiße Hai erhebt sich auf Befehl.

Der T-Rex greift nur scheinbar an.

Immer ein Knaller: die Minen-Explosion.

Pünktlich fliegt der Bohrturm in die Luft.

Von oben wirkt unser Westernpark noch schöner.

Die Haremspuppe lockt Besucher ins Dönerzelt.

Ja, jetzt jubeln sie noch. Die Stimmung der Besucher können Sie jederzeit an ihren Gesichtern ablesen.

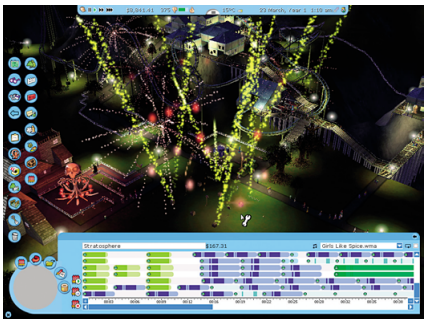
lich direkt an das letzte ansetzen. Dabei kommt man mit den unterschiedlichen Bauteilen (Standardschiene, Korkenzieher, Bremsstück) schnell durcheinander. Bedingt durch die 3D-Grafik baut man dabei auch schon mal am wartenden Ende vorbei. Die zuschaltbare Autofunktion beendet Bahnen zwar auch selbstständig, das klappt aber zuverlässig nur bei sehr simplen Konstruktionen.

## Der gläserne Kunde

Irgendwann ist Ihre Bahn fertig, dann dürfen Sie selbst in den Wagen Platz nehmen und in 3D mitfahren, so oft Sie wollen. Vor und neben Ihnen sitzen die Besucher, deren Gesichter ihre Begeisterung widerspiegeln. Oder aber sie übergeben sich, wenn's zu heftig wird. Doch als Parkbetreiber sind Sie nicht auf Mimikstudien allein angewiesen: Per Klick auf die Person erfahren Sie nicht nur was der Besucher gerade denkt, sondern auch, was er in Händen hält, mit welchem Begleiter er auf der Kirmes ist und wie viel Geld er noch in der Tasche hat. Diese Angaben sind extrem wichtig. Hat der Gast noch viel Kohle, sollten Sie vielleicht ein paar Verkaufsstände aufstellen, damit er Burger, Cola oder ein paar nutzlose Souvenirs kaufen kann. Bei zuwenig Barschaft sollten Sie darüber nachdenken, einen Geldautomaten aufzustellen.

## Personal unter Kontrolle

Neben den Besuchern sollten Sie sich auch um das Personal kümmern. Den Parkinspektor gibt's umsonst, er kontrolliert seine Untergebenen und verrät auf Mausklick, wer ordentlich arbeitet und wer schlampt. Reinigungskräfte, Wartungstechniker, Alleinunterhalter und Sicherheitsleute müssen Sie dagegen monatlich bezahlen. Die agieren völlig selbstständig, arbeiten dann aber nicht unbedingt optimal. Vor allem die Wege der Putzleute sollten Sie zuvor festlegen, damit es zu keinen Überschneidungen kommt. Stapelt sich der Müll schon auf den Wegen, kommen garstige Vögel und verscheuchen die Besucher. Techniker holen Sie per Mausklick blitzschnell herbei, wenn mal wieder eine Bahn streikt. Besser ist aber auch hier, Sie geben den Jungs bestimmte Kontrollstrecken vor, dann kommt's gar nicht erst zu Ausfällen. Alleinunterhalter stehen am besten da, wo sich Schlangen bilden. Sie halten das Publikum mit Faxen bei Laune, weshalb die Leute länger ausharren.



Mit dem Feuerwerkseditor zaubern Sie Explosionen.

## TECHNIK-CHECK

### BESONDERHEITEN

Auch bei leichten Rucklern können Sie Rollercoaster Tycoon 3 noch problemlos spielen; deshalb werten wir bei gelegentlichen Frame-Stolperern noch »Grün«; erst Systeme mit mäßig starken Rucklern erhalten ein »Gelb«. »Rot« gibt's nur bei extremen Performanceproblemen – auf diesen Systemen helfen Ihnen aber unsere Tuning-Tipps zum ruckelfreien Spielvergnügen.

### RAM/FESTPLATTE

Für Oldie-PCs geeignet: Unter Windows XP gibt sich Rollercoaster Tycoon 3 mit etwa 700 MByte Plattenspeicher und 256 MByte RAM zufrieden. Unter Windows 98 sind's gar nur 128 MByte. Mehr brauchen Sie zum flüssigen Bauen und Managen auch nicht – die Ladezeiten hängen vor allem von der Leistungsfähigkeit Ihres Prozessors ab. Bereits ab einer 600-MHz-CPU tauchen Sie in den Rummel ab.

### TUNING-TIPPS

1 Wenn Sie den 32-Bit-Modus deaktivieren, gewinnen Sie auf älteren Grafikkarten (Geforce 1, Geforce 2) rund 30 bis 40 Prozent Leistung. Auf dem Bildschirm sehen Sie kaum einen Unterschied.

2 Setzen Sie den »Draw Distance«-Balken bei allen Objekten auf mindestens ein Drittel. Unterhalb dieser Schwelle sehen Sie etwa Fahrgeschäfte und Besucher erst beim Hinzoomen – die Übersicht leidet.

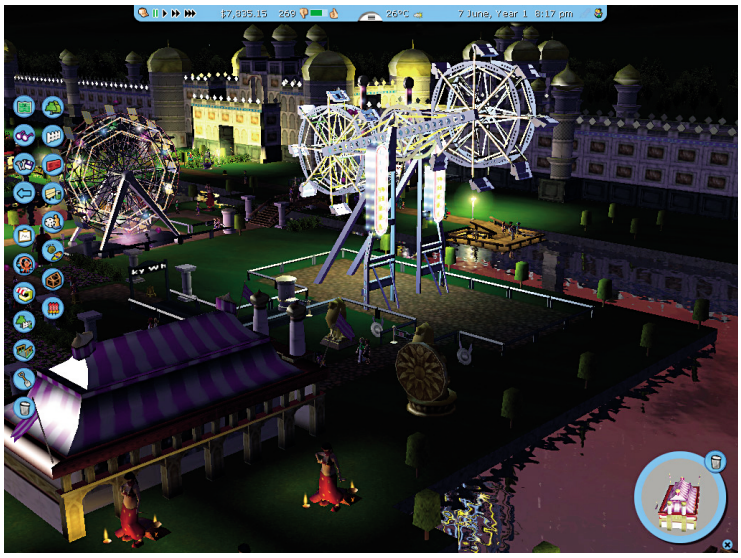
3 Mit der »Geometry Imposter Distance« legen Sie die Entfernung fest, ab der 3D-Objekte vereinfacht dargestellt werden. Ein guter Kompromiss zwischen Optik und Geschwindigkeit ist der Wert 250.

4 Bei einer Radeon 9000 oder Geforce 3 deaktivieren Sie die Option »Use Reflective Water«; Das Wasser sieht dann zwar trister aus, die Performance schnellt aber bis zu 50 Prozent nach oben. FG

## DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT 256 MBYTE RAM UND MAX. DETAILS)

| CPU mit | | Geforce 1/2 MX | Geforce 2/4 MX | Radeon 9000 | Geforce 3/3 Ti | Geforce 4 Ti | GF FX 5600/Ultra | Radeon 9500 Pro | Radeon 9700/Pro | Radeon 9800 Pro | GF FX 5800/5900 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 600 MHz | 800x600x16 (niedrige Details) | | | | | | | | | | |
| | 1024x768x32 | | | | | | | | | | |
| 1,0 GHz | 1024x768x32 | | | | | | | | | | |
| | 1280x960 | | | | | | | | | | |
| 1,4 GHz | 1280x960 | | | | | | | | | | |
| | 1600x1200 | | | | | | | | | | |

nicht möglich, nicht spielbar | stark ruckelnd, wenig Spielspaß | mäßig ruckelnd, noch spielbar | flüssiges Spielen möglich



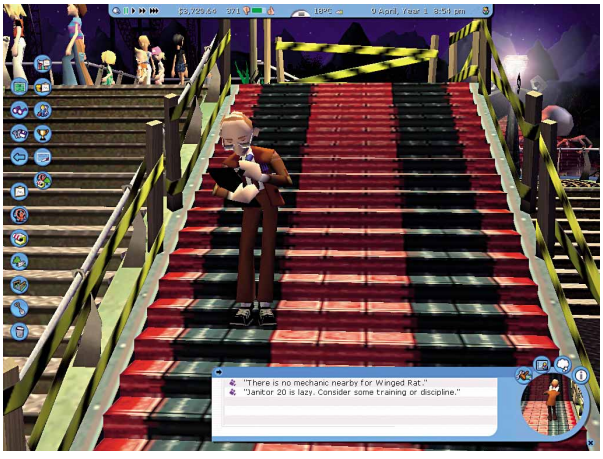
Auch am Abend ist in unserem heimelig beleuchteten Park noch einiges los.

## Kein Mischmasch

Neben Achterbahnen, Karussells und anderen Fahrgeschäften sind Ziergegenstände äußerst wichtig, um die Besucher im Park zu halten. Dabei müssen Sie stets darauf achten, dass die Gegenstände zueinander passen. Einen kruden Stil-Mix mögen die Leute nicht. Also Finger weg von der animierten Haremsdame im Science-fiction-Park. Apropos Animationen: Bewegliche Objekte steigern die Attraktivität Ihres Parks. Besonders beeindruckend sind Weiße Haie, explodierende Minen oder angreifende Dinos, die per Trigger von Achterbahnen und Monorails ausgelöst werden. Wo sich dieser Schalter befindet bestimmen Sie. Dadurch erzielen Sie beeindruckende Effekte, wenn etwa das zuvor im Wasser verborgene Killer-Megalodon urplötzlich mit weit aufgerissenem Maul auf eine Besucherbahn zugerast kommt. Und wer seinen Leutchen etwas ganz besonders Gutes tun will, entwirft eine eigene Feuerwerksshow. Dazu suchen Sie aus einem umfangreichen Sortiment von mehrstufigen Raketen, Luftheulern, Goldlametta und Silberregen das Passende aus. Auf einem Zeitbalken legen Sie fest, wann genau was gezündet wird und welche Musik dazu läuft. Dabei können Sie auch eigene Stücke im MP3-Format einfügen. Jetzt nur noch flugs die Uhrzeit wählen, und schon findet jeden Abend pünktlich zu dieser Zeit ein Feuerwerk statt, das die Besucher glücklich macht und die Beliebtheit Ihres Parks weiter steigert.

Die meisten **Rollercoaster Tycoon 3**-Spieler dürften sich im Sandkastenmodus austoben. Dort können Sie ohne Budgetnöte den eigenen Park gestalten. Ehrgeizigere Geister wagen sich an die Kampagne. Darin gilt es, in 18 Parks jeweils bestimmte Vorgaben zu erreichen. So sollen Sie mindestens zwei Achterbahnen bauen, eine bestimmte Zufriedenheit der Kunden erreichen oder einen Kredit zurückzahlen! MIC

➤ HOTLINE: (0190) 771 883 1,24 €/MIN.



Dieser Inspekteur hat einen Mangel festgestellt.

### MARKUS SCHWERDTEL markus@gamestar.de

Ich weiß gar nicht, warum sich Mick über das altbackene Spielprinzip aufregt. Es funktioniert perfekt, und mir macht es Spaß, meinen Park zu optimieren. Das liegt allerdings hauptsächlich an der fantastischen Optik: Die Landschaften sind hübsch, die Besucher detailliert und die Fahrgeschäfte abwechslungsreich. Und die Krönung ist ohnehin eine rasante Fahrt in der selbstgebauten 3D-Achterbahn. Genug geschwafelt, ich muss zurück auf den Rummel!

»Macht doch jede Menge Spaß!«

### MICK SCHNELLE mick@gamestar.de

Der Rollercoaster Tycoon entfaltet eine ganz eigene Faszination. Ja, die Missionsziele erreicht man immer sehr schnell und sie stellen kaum eine Herausforderung dar. Trotzdem bastele ich immer wieder gern an meiner Kirmes herum. Verlängere hier eine Achterbahn, stelle da ein paar säbelschwingende Piraten auf. Außerdem liebe ich es, den Besuchern zuzugucken, wie sie sich in Mickworld amüsieren.

**Nix Neues**

Was zu meckern gibt's aber auch. Denn: Wo sind die spielerischen Neuerungen? Abgesehen von der opulenten Grafik gab's alles andere auch schon im zweiten Teil der Serie. Wie wär's mit Katastrophen, Panikausbrüchen oder unterirdischen Attraktionen? Mehr als genug Ideen für ein bald fälliges Addon, wie ich finde.

»Gaaanz viel Atmosphäre«

### ROLLERCOASTER TYCOON 3 AUFBAUSPIEL

| | | | |
|---|---|---|---|
| PUBLISHER | Atari | RELEASE (D) | 4.11.2004 |
| SPRACHE | Deutsch | CA. PREIS | 50 Euro |
| AUSSTATTUNG | DVD-Box, 1 CD, 42 S. | USK | ab 6 Jahre |

**GEEIGNET FÜR**

EINSTEIGER — FORTGESCHRITTENER — PROFI

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

VERGLEICHBAR MIT Zoo Tycoon (75, GS 12/01) Leicht zugänglicher Zoo-Manager, realistische Tierpflege.
Zoo Empire (68, GS 11/04) Liebevolle Zoo-Simulation, doofe KI-Helfer.

**TECHNISCHE ANGABEN**

| 3D-GRAFIKKARTEN | | PC MINIMUM | PC STANDARD | PC OPTIMUM |
|---|---|---|---|---|
| Geforce 1/2 MX | GF FX 5600/Ultra | 600 MHz Intel | 1,0 GHz Intel | 1,4 GHz Intel |
| Geforce 2/4 MX | Radeon 9500 Pro | 600 MHz AMD | 1,0 GHz AMD | XP 1200+ AMD |
| Radeon 9000 | Radeon 9700/Pro | 128 MB RAM | 256 MB RAM | 512 MB RAM |
| Geforce 3/3 Ti | Radeon 9800 Pro | (WinXP: 256 MB) | (Win XP: 512 MB) | 715 MB Festpl. |
| Geforce 4 Ti | GF FX 5800/5900 | 715 MB Festpl. | 715 MB Festpl. | |

LAUTSPRECHER ■ Stereo □ 2 vorne, 2 hinten □ 5.1 □ 6.1

**BEWERTUNG**

| | | |
|---|---|---|
| GRAFIK | ⊕ klasse Animationen ⊕ plastische Bahnen | 10 / 10 |
| SOUND | ⊕ eigene Musik für jede Attraktion ⊕ Gäste jauchzen | 9 / 10 |
| BALANCE | ⊕ einsteigerfreundlich ⊖ Kampagnenspiel zu leicht | 8 / 10 |
| ATMOSPHÄRE | ⊕ unterschiedlichste Achterbahnen ⊕ viele liebevolle Details | 9 / 10 |
| BEDIENUNG | ⊕ sehr gute Kamerasteuerung ⊖ fieseliger Achterbahnbau | 7 / 10 |
| UMFANG | ⊕ Endlosspiel ohne Geldbeschränkung ⊕ freispielbare Levels | 8 / 10 |
| MISSIONSDESIGN | ⊕ sehr unterschiedliche Parks ⊖ Aufgaben zu ähnlich | 7 / 10 |
| KI | ⊕ Angestellte zuverlässig ⊕ Besucher reagieren logisch | 8 / 10 |
| EINH. & GEBÄUDE | ⊕ über 300 unterschiedliche Gebäude und Bahnen | 8 / 10 |
| ENDLOSSPIEL | ⊖ zu wenig Abwechslung | 7 / 10 |

**PREIS/LEISTUNG SEHR GUT**

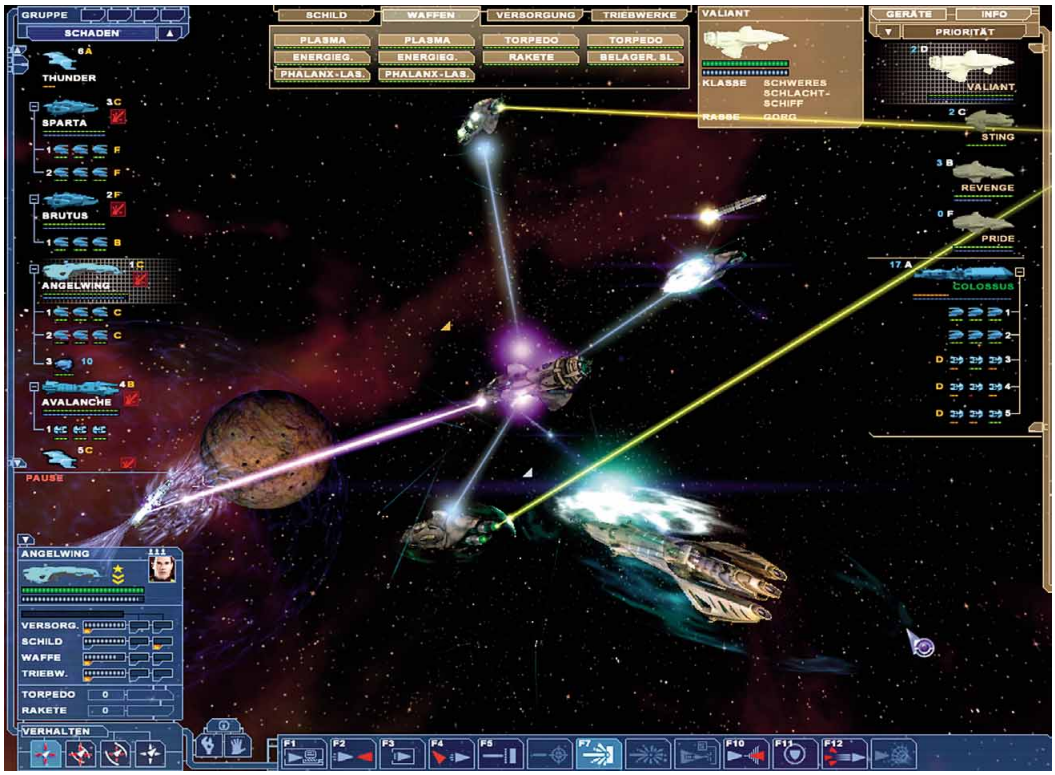
EINGEWÖHNUNG 30 Minuten SOLO-SPASS 100 Stunden MULTIPLAYER-SPASS —

FAZIT: WUNDERSCHÖNER KIRMES-BAUKASTEN.

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK K92

Unser Zerstörer geht auf Tuchfühlung mit dem Feind und durchlöchert dessen Außenhülle per Gatling Gun. Alternativ könnten wir unser wendiges Schiff mit Präzisionslasern ausrüsten.

Stationen umgeben sich mit einem Festungsschild, den reguläre Waffen nicht durchdringen können. Unser Schlachtschiff knackt ihn jedoch mit durchschlagskräftigen Energiebomben.




Die Feinde beharken unseren Riesenraumer im Hintergrund per Belagerungslaser. Unsere Flotte wehrt sich nach Kräften.

Im Weltraum hört dich keiner ballern

# NEXUS

Es kracht im Kosmos: Führen Sie Taktik-Schlachten im schönsten All der Strategiespiel-Geschichte.

Andere Universen, andere Sitten: Jean-Luc Picard und seine **Star Trek**-Crew lösen Konflikte meist friedlich und mit viel Gelaber. Von solchen Weicheiern hält Marcus Cromwell nichts: Der rabiate Captain leuchtet fiesen Aliens lieber mit Lasern und Plasmakanonen heim. Im Echtzeit-Taktikspiel **Nexus** übernehmen Sie Cromwells Rolle und schlagen mit Ihrer Raumflotte taktische Echtzeit-Schlachten im schicken 3D-All.

## Sternenpracht

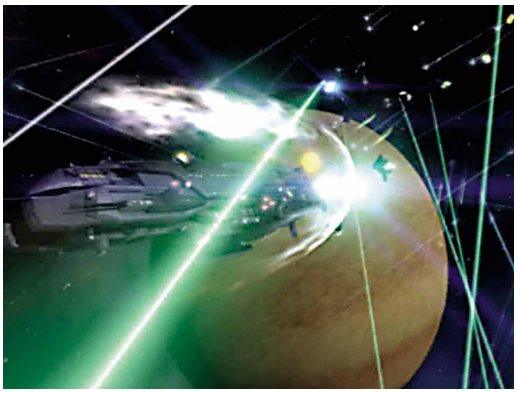
Paradedisziplin von **Nexus** ist die Grafik: Bunte Laserstrahlen zischen durch den Weltraum, Schutzschilde flackern unter Beschuss. Winzige Bomber umkreisen gewaltige Schlachtkreuzer und gleißende Explosionen zerreißen Raumstationen. Alle Raumer protzen mit Details wie Geschütztürmen, auf dem Rumpf steht sogar der jeweilige Schiffsname. Lediglich einige Texturen wirken in der Nahansicht verwaschen. Das stört jedoch kaum, da Sie die Schiffe meist aus der Distanz befehligen und nur heranzoomen, um die schönen Schlachten zu genießen.

Wer bereits in **Homeworld 2** Orientierungsprobleme hatte, wird sich auch mit der 3D-Kamera von **Nexus** schwer zurechtfinden: Mittelpunkt der Perspektive ist stets das angewählte Schiff, um das die Ansicht stufenlos dreht und zoomt. Mit etwas Übung geht die Maussteuerung jedoch gut von der Hand, zumal Sie Befehle wie »fliege zum Ziel« oder »Rumpf zerstören« über eine komfortable Iconleiste erteilen – Tastatur-Hotkeys sind selten notwendig. Im Pause-Modus geben Sie ohne Hektik Order.

## Abwechslung für Aliens

Die Handlung klingt anfangs öde: In den 26 Einzelspieler-Missionen kämpfen Sie mal wieder gegen böse Außerirdische. Die Kampagne motiviert dennoch zum Weiterspielen – dank überraschender Wendungen, schöner Rendersequenzen und ausgearbeiteter Charaktere wie dem harten Cromwell und seinem arroganten Vorgesetzten Norbank. Atmosphäre-Wermutstropfen: Personen treten nur in sterilen Standbildern auf.

Die Aufträge sind abwechslungsreich: Unter anderem beschützen Sie einen Konvoi, schleichen durch ein Feind-verseuchtes Asteroidenfeld und räuchern Weltall-Insekten aus.



Im Spielverlauf entbrennt ein gewaltiger Krieg (Cutscene).

Zwischen den Missionen kaufen wir Upgrades.

## WELTRAUM-TAKTIK

Zuerst schalten wir Schilde mit Energiegranaten aus.

Dann zerlegen wir mit schweren Waffen den Rumpf.

Allerdings spielt Glück eine große Rolle. Beim Angriff auf eine Raumstation etwa sollen Sie im Missionsverlauf das Kommando über zwei (anfangs KI-gesteuerte) Schlachtschiffe übernehmen. Manchmal zerstört der Gegner beide Raumer, bevor Sie eingreifen dürfen – der Auftrag scheitert. Im Glücksfall erledigen die KI-Kreuzer die Basis im Alleingang, ohne dass Sie einen Finger krümmen müssen. Stellenweise gibt's zudem Leerlauf, etwa wenn Ihr Flaggschiff im Asteroidenfeld minutenlang von einem Navigationspunkt zum nächsten fliegt – ohne Gegner. Eine Zeitbeschleunigung fehlt.

### Aufrüstung im All

Anders als in **Homeworld 2** dürfen Sie Schiffe nicht selber bauen, sondern bekommen sie von Ihren Vorgesetzten zugewiesen. Die Zusammensetzung der Flotte ist perfekt auf die jeweilige Mission zugeschnitten, Balance-Probleme gibt's keine. So kämpfen Sie etwa mit einer Gruppe von drei bis acht Kreuzern samt Jäger-Begleitschutz – oder nur mit Ihrem einsamen Flaggschiff. Letztere Variante spielt sich äußerst zäh, da Ihr Raumer die Gegner-Verbände mühsam abarbeiten muss. Immerhin sind die drei Schwierigkeitsgrade ordentlich ausbalanciert: Auf »Anfänger« gewinnen Sie locker, »Erfahren« fordert taktisches Geschick, und unter »Professionell« kann jeder Fehler das Ende bedeuten.

Erfüllte Ziele bringen Punkte, mit denen Sie die Kreuzer zwischen den Missionen aufrüsten – etwa mit stärkeren Waffen, flotten Triebwerken oder Raumjäger-Nachschub. Wenn das Oberkommando Ihnen die Schiffe das nächste Mal zuweist, verfügen sie immer noch über alle Upgrades. Daher müssen Sie die Raumer spezialisieren: Wendige Zerstörer mit Präzisionslasern etwa umkreisen dicke Schlachtschiffe und schalten deren Waffen einzeln aus. Alternativ bombardieren die kleinen Schiffe Schutzschilde mit Energiegranaten – damit das Flaggschiff mit Plasmakanonen die Hülle durchlöchern kann. Da auch die (berechenbaren) KI-Gegner diese Finessen nutzen, müssen Sie Ihre Schiffe stets überlegt einsetzen.

### Lass krachen!

Surround-Sound trägt zur dichten Atmosphäre bei: Beispielsweise zischen von hinten Laserstrahlen, während von vorne die Triebwerke eines Schlachtkreuzers rumpeln. Das ist spielerisch nützlich: An den Waffengeräuschen orten Sie Kämpfe hinter Ihrem Rücken. Allerdings sind die Effekte gelegentlich schlecht positioniert – dann krachen Kanonen hinter Ihnen, die Sie eigentlich vor sich sehen.

Der Multiplayer-Modus für bis zu zwölf Spieler bietet neben Deathmatches (auf Wunsch in Teams) auch VIP-Eskorten oder Schlachten gegen KI-Gegner. Anfangs sind die schönen Kämpfe mit selbst konfigurierten Flotten spaßig, werden aber nach acht Stunden öde. Zum Ausgleich bietet **Nexus** komplexe Editoren, mit denen Sie Mehrspieler- und Solo-Karten entwerfen können. GR

➤ HOTLINE: (0190) 151 200 0,62 €/MIN.

MICHAEL GRAF micha@gamestar.de

Ich geb's ja zu: Star Trek und Star Wars mag ich nicht aufgrund der tiefgründigen Handlung, sondern der effektvollen Raumschlachten wegen. Genau hier liegt die Stärke von Nexus: Die sehenswerte Grafik inszeniert die Gefechte so intensiv, dass ich sie stets in der Nahansicht genießen will. Auch der spielerische Anspruch stimmt: Upgrades und Waffen muss ich taktisch klug einsetzen.

Klar gibt's Kritik: Öde Alleingänge und fehlende Zeitbeschleunigung bringen Leerlauf in die sonst guten Missionen. Und der Glücksfaktor nervt stellenweise gewaltig. Wer jedoch nach Homeworld 2 neues Weltraum-Futter sucht, kann bei Nexus zugreifen.

»Was für Schlachten!«

## NEXUS ECHTZEIT-TAKTIK

| | | | |
|---|---|---|---|
| PUBLISHER | Vivendi | RELEASE (D) | 5.11.2004 |
| SPRACHE | Deutsch | CA. PREIS | 45 Euro |
| AUSSTATTUNG | DVD-Box, 2 CDs, 48 Seiten | USK | ab 12 Jahre |

### GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER — FORTGESCHRITTENER — PROFI

1 2 3 4 **5 6 7 8** 9 10

VERGLEICHBAR MIT Homeworld 2 (73, GS 11/03) Schöne Echtzeit-Strategie im 3D-All, unfair schwer.
Haegemonia (72, GS 01/03) Homeworld-Klon mit Forschung, aber öder Story.

### TECHNISCHE ANGABEN

| 3D-GRAFIKKARTEN | | PC MINIMUM | PC STANDARD | PC OPTIMUM |
|---|---|---|---|---|
| Geforce 1/2 MX | GF FX 5600/Ultra | 1,4 GHz Intel | 1,8 GHz Intel | 2,0 GHz Intel |
| Geforce 2/4 MX | Radeon 9500 Pro | 1,4 GHz AMD | 1600+ AMD | 2000+ AMD |
| Radeon 9000 | Radeon 9700/Pro | 256 MB RAM | 512 MB RAM | 512 MB RAM |
| Geforce 3/3 Ti | Radeon 9800 Pro | 1,6 GByte Festpl. | 1,7 GByte Festpl. | 1,7 GByte Festpl. |
| Geforce 4 Ti | GF FX 5800/5900 | | | |

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

### MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

FAZIT Die Schlachten mit bis zu zwölf Spielern sind anfangs nett, werden aber langweilig.
MODI Deathmatch, Team-Deathmatch, VIP-Eskorte, Domination

### BEWERTUNG

| | | |
|---|---|---|
| GRAFIK | ⊕ detaillierte Raumschiffe ⊕ spektakuläre Effekte | 9 / 10 |
| SOUND | ⊕ Musik ⊕ Soundeffekte ⊖ Surround schlecht abgemischt | 8 / 10 |
| BALANCE | ⊕ abgestimmte Schwierigkeitsgrade ⊖ Glücksfaktor | 8 / 10 |
| ATMOSPHÄRE | ⊕ Identifikationsfiguren ⊕ klasse inszenierte Schlachten | 8 / 10 |
| BEDIENUNG | ⊕ Icon-Leiste ⊕ Pause-Modus ⊖ Zeitbeschleunigung fehlt | 7 / 10 |
| UMFANG | ⊕ lange, spannende Kampagne ⊖ Wiederspielwert gering | 7 / 10 |
| MISSIONSDESIGN | ⊕ abwechslungsreich ⊕ Skriptsequenzen ⊖ öde Alleingänge | 7 / 10 |
| KI | ⊕ setzt Waffen richtig ein ⊖ keine überraschenden Manöver | 7 / 10 |
| EINHEITEN | ⊕ Schiffs- und Waffenbalance ⊖ nur Menschen spielbar | 8 / 10 |
| KAMPAGNE | ⊕ interessante Story ⊕ Rendersequenzen | 8 / 10 |

### PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 1 Stunde SOLO-SPASS 25 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 8 Stunden

FAZIT: SCHÖNE WELTRAUM-TAKTIK MIT KLEINEN SCHWÄCHEN.

➤ CD/DVD: Video-Special

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK K21

Fantasy im Weltkriegs-Pelz

# AXIS & ALLIES

Endlich eine Umsetzung des Brettspiels – blöd nur, dass Atari zwei Spiele in eins packen wollte.

Auf der Karte bewegen wir alles rundenweise.

Was dem einen sein Fantasy-Szenario, ist dem anderen sein Zweiter Weltkrieg. Das dachten sich die Timegate Studios und veröffentlichen fast zeitgleich mit ihrem Echtzeit-Strategiespiel **Kohan 2** den Weltkriegs-Zwilling **Axis & Allies** – alle Mankos inklusive.

## Alliierte auf Achse

Auf Seiten der Alliierten (Amis, Briten, Russen) oder Achsenmächte (Deutsche, Japaner) kämpfen Sie sich jeweils durch eine Kampagne. Dabei sind die Missionen ziemlich wahllos auf prominente Schlachtfelder des Zweiten Weltkriegs verteilt: In den Wüsten Afrikas jagen Sie Rommel, auf Kreta geht's gegen Engländer und die Russen verteidigen tapfer Stalingrad.

Zu Beginn einer Mission gilt es für gewöhnlich, gegnerische Städte zu erobern. Dazu müssen Sie den farbig markierten Einzugsbereich der Ortschaft feindfrei bekommen. Ist der letzte Gegner in diesem Abschnitt beseitigt, werden Ihre eigenen Verbände in diesem, durch Upgrades erweiterbaren, Einzugsbereich der Stadt wieder aufgefrischt. Wichtig sind aber nur die Anführer der Trupps, denn die bekommen Erfahrungspunkte. Stirbt einer dieser Offiziere, ist der Verband verloren.

Mit farbigen Rauchzeichen holen wir Nachschub.

## Fähig durch Erfahrung

Während der gesamten Mission tickert ein Gesamt-Erfahrungspunkte-Zähler. Tun Ihre Truppen nichts, tröpfelt pro Sekunde ein Punkt. Kommt es aber zu Gefechten, gibt's schnell viel mehr. Mit den Punkten lösen Sie Spezialkommandos aus: Ähnlich wie in **C&C Generäle** erhalten Ihre Kämpfer auf Mausklick für kurze Zeit mehr Mut oder bessere Feuerkraft.

Trotz Heilmöglichkeit werden Sie irgendwann nicht darum herumkommen, zusätzliche Truppen zu rekrutieren. Dazu benötigen Sie Rohstoffe. Öl und Munition produzieren Sie in Bunkern. Geld gibt's nur für die Eroberung von gegnerischen Städten.

Neben dem normalen Echtzeitpart bietet **Axis & Allies** auch einen Rundenmodus. Ähnlich wie im namensgebenden Brettspiel (einem aufgebohrten **Risiko**-Klon, hierzulande nur als Import erhältlich) erobern Sie als eine der fünf oben genannten Weltmächte rundenweise Gebiete. Kommt es zum Echtzeit-Gefecht, kämpfen Sie auf einer CPU-generierten Karte. Oder Sie lassen das Ergebnis einfach auswürfeln. MIC

➤ HOTLINE: (0190) 771 883 1,24 €/MIN.

Unsere Truppen nehmen Rommels Hauptquartier ein und haben die Mission gewonnen.

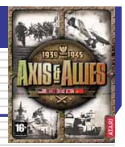
MICK SCHNELLE mick@gamestar.de

Schade, Axis & Allies sitzt zwischen so ziemlich allen Stühlen. Freunde der Brettspielvorlage werden etliche Regelfinessen vermissen. Echtzeit-Strategen dagegen dürfte das Spielkonzept einfach zu steril und zu langweilig sein.

Nach dem schwachen Umsetzungs-Versuch von 1998 hatte ich dieses Mal ein deutlich besseres Gefühl. Pech gehabt! Vielleicht erbarmt sich ja noch jemand und portiert das Brettspiel ordentlich auf den Computer. Bis dahin bleibe ich beim Brettspiel.

»Zu wenig Abwechslung«

## AXIS & ALLIES ECHTZEIT-STRATEGIE



| | | | |
|---|---|---|---|
| PUBLISHER | Atari | RELEASE (D) | 4.11.2004 |
| SPRACHE | Deutsch | CA. PREIS | 50 Euro |
| AUSSTATTUNG | DVD-Box, 2 CDs, 69 Seiten | USK | ab 16 Jahre |

**GEEIGNET FÜR**

EINSTEIGER – FORTGESCHRITTENER – PROFI

1 2 3 **4 5 6 7 8** 9 10

VERGLEICHBAR MIT Panzers (89, GS 07/04) Weltkriegs-Strategie mit spannender Story.
Kohan 2 (65, GS 11/04) Gleiches Spielkonzept in epischer Fantasy-Welt.

**TECHNISCHE ANGABEN**

| 3D-GRAFIKKARTEN | | PC MINIMUM | PC STANDARD | PC OPTIMUM |
|---|---|---|---|---|
| Geforce 1/2 MX | GF FX 5600/Ultra | 1,0 GHz Intel | 1,5 GHz Intel | 2,0 GHz Intel |
| Geforce 2/4 MX | Radeon 9500 Pro | 1,0 GHZ AMD | XP 1300+ 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 | 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 AUSREICHEND**

FAZIT mangels Neuerungen unspektakulär
MODI Deathmatch

**BEWERTUNG**

| | | |
|---|---|---|
| GRAFIK | ⊕ Explosionen ⊕ Animationen ⊖ langweilige Landschaft | 5 / 10 |
| SOUND | ⊕ Sprachausgabe ⊕ packende Musik ⊖ belanglose Effekte | 7 / 10 |
| BALANCE | ⊕ gutes Tutorial ⊕ einsteigerfreundlich ⊖ am Ende zu schwer | 6 / 10 |
| ATMOSPHÄRE | ⊕ Original-Einheiten ⊖ falsche Größenverhältnisse | 6 / 10 |
| BEDIENUNG | ⊕ durchschaubare Menüs ⊖ unübersichtliche Schlachten | 6 / 10 |
| UMFANG | ⊕ Brettspielmodus ⊕ Echtzeit-Modus | 8 / 10 |
| MISSIONSDESIGN | ⊖ wenig Abwechslung ⊖ nicht die Original-A&A-Regeln | 4 / 10 |
| KI | ⊕ CPU-Gegner agieren sehr aktiv ⊕ keine KI-Aussetzer | 8 / 10 |
| EINHEITEN | ⊕ vielfältige Forschung ⊖ kaum Unterschiede bei Ländern | 7 / 10 |
| KAMPAGNEN | ⊕ unterschiedlichste Schauplätze ⊖ keine Rahmenhandlung | 8 / 10 |

**PREIS/LEISTUNG GUT**

EINGEWÖHNUNG 15 Minuten SOLO-SPASS 20 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 5 Stunden

FAZIT: SEELENLOSE WELTKRIEGSGEFECHTE.

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK K52

Rundenweise Frust

# FUTURE TACTICS

Eine interessante Mischung aus Rundentaktik, Action und Rollenspiel im stimmigen Anime-Stil verkommt zur megaschweren Knobelei, an der nur Hardcore-Strategen ihren Spaß haben.

Volltreffer werden mit fetten Explosionen und Erfahrungspunkten belohnt.

Wenn ein Kind nach Spannung, Spielzeug und Schokolade quengelt, lässt es sich leicht mit einem Überraschungsei beruhigen. Computerspieler haben dagegen kaum Auswahl, wenn ein Titel mehrere Wünsche gleichzeitig erfüllen soll. Die Lösung: **Future Tactics** von Zed Two verbindet drei Genres und schickt den Spieler in rundenbasierte Taktik-Geplänkel mit Action- und Rollenspielelementen.

## Hirnschmalz verlangt

Der junge Kämpfer Low soll zusammen mit seinem kleinen Bruder Pepper die Menschen vor einer Invasion reptilienartiger Aliens retten. Auf der Erde bewegen Sie die Figuren in 19 abwechslungsreichen Missionen rundenweise innerhalb eines bestimmten Radius, lassen sie schießen oder warten. Hat Ihr Held einen Gegner entdeckt, müssen Sie in einer Ego-Perspektive mit viel Geschick das schwankende Fadenkreuz justieren. Bei erneutem Drücken der Feuertaste folgen die Feinabstimmung und anschließend der Schuss. Die anfangs ungewohnte Steuerung geht jedoch schnell von der Hand. Mit besonders guten Treffern sammeln die Helden Erfahrung, mit der Sie etwa Zielgenauigkeit oder Waffenstärke verbessern. Ist die Runde beendet, bewegt die kluge KI die Aliens. Der Computer handelt meist logisch und macht gelegentlich Fehler. Zudem können Sie mit Ihren Waffen auch das Gelände zerstören. Dadurch spielt sich jede Partie anders.

Die kluge KI umzingelt Sie meist logisch.

Nur mit viel Geschick landen Sie einen guten Treffer.

## Schwierig? Unschaffbar!

Der extrem hohe Schwierigkeitsgrad macht die Suche nach der besten Taktik früh zunichte: Die teilweise sehr langen Aufträge lassen kaum Fehler zu – speichern dürfen Sie erst nach jeder Mission. Auch technisch versagt **Future Tactics**: In der eigentlich stimmigen Anime-Umgebung dominieren polygonarme Figuren und verwaschene Texturen. Die Stereo-Effekte und die grottige Sprachausgabe können Sie getrost vergessen. DM

➤ HOTLINE: (0043) 361 450 02 ÖSTERREICH

### DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Was für eine spannende Idee, Rundentaktik, Action und eine Prise Rollenspiel zu verbinden. Doch das ambitionierte Projekt scheitert am viel zu hohen Schwierigkeitsgrad. Wenn ich in den sehr langen Missionen einen Fehltritt begehe oder einmal nicht genau treffe, muss ich von vorne anfangen. Zudem fehlt ein vernünftiges Speichersystem. Nur extrem geduldige Hardcore-Taktiker halten das länger durch. Schade, denn die Aufträge in der altbackenen, aber stimmigen Anime-Grafik sind abwechslungsreich und laden eigentlich zum Knobeln ein.

»Taktik für Frustresistente«

### FUTURE TACTICS RUNDENTAKTIK

| | | | |
|---|---|---|---|
| PUBLISHER | Jowood | RELEASE (D) | 3.11.2004 |
| SPRACHE | Deutsch | CA. PREIS | 30 Euro |
| AUSSTATTUNG | DVD-Box, 1 CD, 16 Seiten | USK | ab 12 Jahre |

**GEEIGNET FÜR**

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI

1 2 3 4 5 6 7 **8 9 10**

VERGLEICHBAR MIT Silent Storm (82, GS 09/04) Schwere, aber erstklassige Rundenstrategie.
Soldiers (84, GS 08/04) Harte Echtzeit-Taktik mit Action-Steuerung.

**TECHNISCHE ANGABEN**

| 3D-GRAFIKKARTEN | | PC MINIMUM | PC STANDARD | PC OPTIMUM |
|---|---|---|---|---|
| Geforce 1/2 MX | GF FX 5600/Ultra | 800 MHz Intel | 1,0 GHz CPU | 1,4 GHz CPU |
| Geforce 2/4 MX | Radeon 9500 Pro | 800 MHz AMD | 1,0 GHz AMD | 1400+ AMD |
| Radeon 9000 | Radeon 9700/Pro | 256 MB RAM | 256 MB RAM | 256 MB RAM |
| Geforce 3/3 Ti | Radeon 9800 Pro | 500 MB Festpl. | 500 MB Festpl. | 500 MB Festpl. |
| Geforce 4 Ti | GF FX 5800/5900 | | | |

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

**MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND**

FAZIT Kurzweilig spaßige Alternative zu normalem Death-Match.
MODI Schlachtenmodus, in dem sich zwei Spieler auf den Kampagnen-Karten bekämpfen.

**BEWERTUNG**

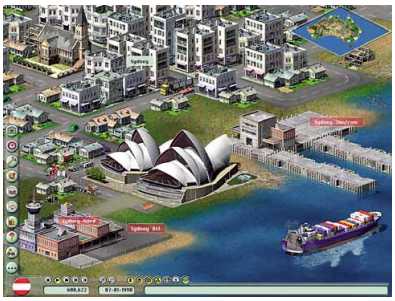
| | | |
|---|---|---|
| GRAFIK | ⊕ Anime-Stil ⊖ polygonarme Figuren ⊖ miese Texturen | 6 / 10 |
| SOUND | ⊖ lächerliche Sprachausgabe ⊖ unspektakuläre Effekte | 3 / 10 |
| BALANCE | ⊖ zu Beginn schon extrem schwer ⊖ kaum Fehler erlaubt | 2 / 10 |
| ATMOSPHÄRE | ⊕ abgedrehte Comic-Umgebung ⊖ langweilige Charaktere | 5 / 10 |
| BEDIENUNG | ⊕ wenige Tasten reichen ⊖ kein freies Speichern | 5 / 10 |
| UMFANG | ⊕ 19 teils extrem lange Aufträge ⊕ Schlachten-Modus | 9 / 10 |
| MISSIONSDESIGN | ⊕ spannende Aufträge ⊕ recht abwechslungsreich | 8 / 10 |
| KI | ⊕ logisches Vorgehen ⊕ macht Fehler ⊖ kleine Aussetzer | 8 / 10 |
| EINHEITEN | ⊕ Erfahrungssystem mit Fertigkeiten ⊖ keine Extra-Waffen | 6 / 10 |
| KAMPAGNE | ⊖ lose zusammenhängende Missionen ⊖ etwas dünne Story | 4 / 10 |

**PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND**

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten SOLO-SPASS 8 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden

FAZIT: EXTREM SCHWERER MIX AUS RUNDENTAKTIK UND ACTION.

# DOWN UNDER



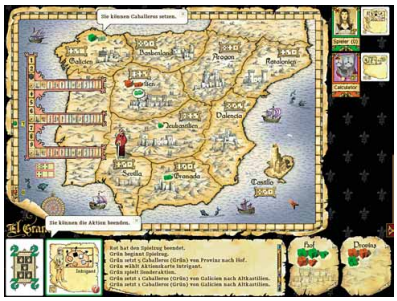
Unser Hafen steht neben der Sydney-Oper.

**Down Under**, das Addon zum **Transport Tycoon** versorgt Sie mit zwölf Missionen in Australien. Dazu gibt's acht lokaltypische Produktionszweige (wie Kiwis oder Krokoleder) und ein Signalsystem für die Eisenbahn. Spielerisch und grafisch ist der Ausflug nach Australien genauso geworden wie das Hauptprogramm. MIC

| TRANSPORT GIGANT DOWN UNDER | |
|---|---|
| GENRE | WiSim-Addon |
| PUBLISHER | Jowood |
| CA. PREIS | 28 Euro |
| ANSPRUCH | Fortgeschrittene, Profis |
| MINIMUM | 500 MHz, 64 MB, 3D-Karte |
| PREIS/LEISTUNG | SEHR GUT |

64 SPIELSPASS

# EL GRANDE



Hilfreiche Pop-Up-Blasen geben ständig Tipps.

Freunde komplexer Brettspiele kommen bei **El Grande** auf ihre Kosten. Es gilt mit den eigenen Spielfiguren die Mehrheit in spanischen Provinzen zu ergattern. Dafür gibt's Siegpunkte. Machtkarten bestimmen die Zugreihenfolge. Dank clever agierender CPU ist das PC-**El Grande** ein guter Ersatz für menschliche Spieler. MIC

| EL GRANDE | |
|---|---|
| GENRE | Strategie |
| PUBLISHER | Koch Media |
| CA. PREIS | 20 Euro |
| ANSPRUCH | Fortgeschrittene, Profis |
| MINIMUM | 600 MHz, 64 MB RAM, |
| PREIS/LEISTUNG | GUT |

64 SPIELSPASS

# DARK LEGIONS

Tapfer haben wir ein paar Katapulte gemopst.

Ein **WarCraft 2**-Klon, der komplett ohne Innovationen auskommt, ist **Dark Legions**. Sie bauen Basen, schicken Ritter, Bogenschützen und Infanteristen aus, die nach zwölf Winzlevels den Oberbösewicht besiegen. Grafisch wie spielerisch knapp unter dem Durchschnitt. Selbst zum Günstigpreis ist das zu wenig. MIC

| DARK LEGIONS | |
|---|---|
| GENRE | Echtzeit-Strategie |
| PUBLISHER | Magnussoft |
| CA. PREIS | 28 Euro |
| ANSPRUCH | Einsteiger, Fortgeschr. |
| MINIMUM | 500 MHz, 64 MB, 3D-Karte |
| PREIS/LEISTUNG | BEFRIEDIGEND |

49 SPIELSPASS