



## WÜSTE UND AMORE

**DÜNEN-ROMANTIK.** In Adventures, Rollenspielen und mittlerweile sogar Ego-Shootern ist sie alltäglich, bei Strategiespielen kommt sie viel zu kurz – die Liebe! Ausgerechnet der Weltkriegs-

Strategietitel **Afrika Korps vs. Desert Rats** bringt jetzt eine romantische Hintergrundgeschichte ins Genre. Mir soll's recht sein, die Buhlschaft um die schöne Lys motiviert auf jeden Fall mehr als tumbe »Wir müssen siegen«-Zielvorgaben in öden Textbriefings.

**VON DER WÜSTE IN DIE STADT.** **Urban Chaos** ist anders als das kommende **Wildfire** ein nicht-kommerzielles Fan-Addon zu **Jagged Alliance 2** – und was für eins! Drei Jahre Entwicklungszeit, 190 MByte Download-Größe, neue Grafiken und Sprachsamples (auch wenn viele per Software erzeugt wurden und synthetisch klingen). Danubia ist viel dichter besiedelt als das olle Arulco, neben den Soldaten des Regimes und der korrupten Polizei gibt es auch noch aggressive Banden. Die Waffen haben realistischere Auswirkungen, die effektive Reichweite wurde deutlich gesenkt. Genial: Die drei Untergrundebenen für die Minen aus **Jagged Alliance 2** haben die Mod-Macher zu einem funktionierenden U-Bahn-System umgebaut! Der Download lohnt sich.

### INHALT

#### TESTS

Afrika Korps vs. Desert Rats	92
World War 1 Battlefields	94
Crazy Machines	95
Victoria	96
Jagged Alliance 2: Urban Chaos	97
Itch	98
Das große RTL Quiz	98
Fame Academy	98
Disciples 2: Rise of the Elves	98

### GAMESTAR-STRATEGIE-CHARTS MÄRZ

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	WarCraft 3 + Frozen Throne	Echtzeit-Strategie	08/02	94%
2	Age of Mythology	Echtzeit-Strategie	11/02	92%
3	C&C Generäle	Echtzeit-Strategie	10/03	89%
4	Civilization 3	Strategiespiel	01/02	91%
5	Tropico 2	Aufbauspiel	06/03	88%
6	Medieval	Strategiespiel	10/02	88%
7	Anno 1503	Aufbauspiel	12/02	87%
8	Rise of Nations	Echtzeit-Strategie	08/02	87%
9	Die Sims	Aufbauspiel	03/00	87%
10	Empires	Echtzeit-Strategie	11/03	86%
11	Heroes of Might & Magic 4	Strategiespiel	06/02	86%
12	Robin Hood	Echtzeit-Taktik	12/02	86%
13	Stronghold Crusader	Echtzeit-Strategie	11/02	85%
14	Black & White (dt.)	Aufbauspiel	05/01	85%
15	Disciples 2	Strategiespiel	03/02	85%
16	Spellforce	Echtzeit-Strategie	01/04	84%
17	Port Royale (1.20)	Aufbauspiel	09/02	84%
18	Praetorians	Echtzeit-Taktik	04/03	84%
19	Castle Strike	Echtzeit-Strategie	02/04	83%
20	War of the Ring	Echtzeit-Strategie	12/03	83%
21	American Conquest	Echtzeit-Strategie	02/03	83%
22	Sudden Strike 2	Echtzeit-Taktik	07/02	83%
23	Haegemonia	Echtzeit-Strategie	02/03	82%
24	Silent Storm	Runden-Taktik	12/03	81%
25	You don't know Jack 4	Denkspiel	11/03	81%

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





Sand im KI-Getriebe

# AFRIKA KORPS VS. DESERT RATS

Die Wüste ruft: Kämpfen Sie als Hobby-Rommel oder englischer Feldmarschall in glühender Hitze um den Sieg – und die Liebe einer schönen Frau.

gegenüber. Zudem buhlen beide um die Gunst der schönen Doppelagentin Lys. Zeit für Sie, einzugreifen: Im Echtzeit-Strategiespiel **Afrika Korps vs. Desert Rats** lotsen Sie die beiden Streithähne und ihre Truppen über sandige Schlachtfelder zum Happy End.

### Krieg und Liebe

Im Solomodus von **Afrika Korps vs. Desert Rats** begleiten Sie zuerst acht Missionen lang Erich von Hartmann, der mit seinen Truppen englische Konvois überfällt und Oasen einnimmt. Danach geht's mit Gregory Sinclair in sechs Einsätzen auf Seiten der Engländer weiter. In die beiden Kampagnen eingestreut erwarten Sie zusätzlich sieben so ge-

nannte Storymissionen. Durch die entwickelt sich die Hintergrundgeschichte um die beiden Helden fort. Darin müssen Sie zum Beispiel Beduinenbanditen per MG so lange aufhalten, bis Lys mit einem Flugzeug fliehen kann. Den Rest der Handlung erfahren Sie zwischen den Missionen aus tristen Tagebucheinträgen.

### Prestige-Vehikel

Die »normalen« Missionen sind sehr abwechslungsreich: Erst müssen Sie eine bestimmte Zeit Gegner abwehren, danach zehn kreuz und quer auf der Karte verteilte Artilleriegeschütze zerstören. Oder Sie proben den Sturmangriff auf gut gesicherte feindliche Linien.

Außerdem finden Sie immer wieder Bonusziele, wenn Sie abgelegene Kartenbereiche erforschen. Dadurch schnappen Sie Wüstenräuber oder befreien italienische Soldaten aus einem Lager. Jeder Erfolg bringt Prestigepunkte, die Sie in neue Einheiten wie verbesserte Reparaturfahrzeuge oder besonders starke Panzer tauschen. Ihre Truppen suchen Sie sich vor jedem Gefecht aus einem Kontingent von bis zu 70 Typen aus. Überlebende Einheiten steigen bis zu drei Levels auf und kämpfen auf Wunsch in den folgenden Schlachten mit.

### Capture the Panzer

In allen Missionen müssen Sie überlegt vorgehen, denn durch

**H**ochleistungssportler haben's schwer: Während der Olympiade 1936 freunden sich der Deutsche Erich von Hartmann und der Engländer Gregory Sinclair an. Doch im Afrika-Feldzug stehen sie sich fünf Jahre später als Feinde



Der gegnerische LKW-Konvoi ist in unseren Hinterhalt geraten. Die Laster können wir kapern und als Transporter verwenden.



Vor dem Gefecht stellen Sie Ihre Wunschtruppe zusammen.



Im Briefing erfahren Sie alles über den Kriegsverlauf.



Komplett zerstörte feindliche Panzer sind für unsere Infanterie unbrauchbar.

bloßes Überrennen erledigen Sie die Gegner nur selten. Zudem befinden sich Ihre Truppen meist in der Unterzahl. Deshalb ist es besonders wichtig, gegnerische Fahrzeuge zu übernehmen. Sofern vom Feind verlassene Vehikel nicht völlig zerstört sind, schicken Sie Infanteristen aus, um Panzer, Jeeps, LKWs oder Artilleriegeschütze einzunehmen. Mit Reparaturfahrzeugen bringen Sie die erbeuteten Einheiten wieder in Schuss. Außerdem verbessern Sie die Kampfwerte, indem Sie so viele Infanteristen wie möglich in die Vehikel klettern lassen.

Das Schadensmodell des Kriegsgeräts ist sehr detailliert. Tanks sind zum Beispiel vorne, seitlich und hinten unterschiedlich gut gepanzert. Werden sie getroffen, explodieren sie nicht gleich, denn ein Treffer kann zuerst die Ketten zerstören oder den Turm lahm legen.

### Schlappe KI

Oftmals tummeln sich Dutzende Einheiten auf der Karte. Die Wahrscheinlichkeit, wichtige Truppenmitglieder wie den Sanitäter im Getümmel zu überse-

hen, ist sehr hoch. Praktischerweise können Sie jederzeit pausieren und in aller Ruhe Befehle geben. Doch auch das schützt Sie nicht vor den Schwächen der Einheiten-KI. Immer wieder reagieren Fahrzeuge oder Soldaten nur widerwillig, bleiben stehen oder behindern sich gegenseitig. Panzer neigen dazu, im Schnecken-tempo hinter einem verirrteten Infanteristen herzutuckern, anstatt ihn einfach zu überholen. Das können Sie allerdings abschwächen, wenn Sie gut überschaubare Verbände bilden.

### Helden nach hinten

Eine eher untergeordnete Rolle spielen trotz Story die Helden. Das sind meistens von Hartmann und Sinclair. Jeder der Herren verbessert die Kampfwerte des Fahrzeugs, in dem er sitzt. Stirbt einer von ihnen, ist das Spiel verloren. Da die Helden mehr stören als helfen, ist es schlauer, sie in den hinteren Linien mitlaufen zu lassen.

Von den hübschen Animationen in **Afrika Korps vs. Desert Rats** profitieren vor allem die Fahrzeuge. Dazu gibt's schicke Explosionen, doch die Land-



Der Feindflieger wird gleich seine Artilleriekameraden alarmieren.



Rumms, einer weniger. Die Explosionen sehen mächtig gut aus.

schaft bleibt ewig wüstensandgelb. Für Lacher sorgt die unfreiwillig komische Sprachausgabe.

Dafür rettet die sehr gute orchestrale Musik den Soundtrack, der nur in Stereo tönt.

### MICK SCHNELLE

Schon in den ersten Spielminuten hat mir Afrika Korps vs. Desert Rats gut gefallen: Eine ebenso spannende wie romantische Story, schön animierte Einheiten und abwechslungsreiche Tüftelei. Groß angelegte Wüstenschlachten wechseln sich ab mit packenden Häuserkämpfen. Großer Wermutstropfen: Vor allem wenn's mal eng wird, neigen die Truppen dazu, sich zu verkeilen.

Nachdem ich das wusste, konnte ich diese Schwächen mit ein paar Tricks (kleine Verbände) leicht umgehen. Und dann machten mir die Wüstenschlachten dank taktischer Tiefe und Bonusmissionen auch wieder Spaß.



»Taktik mit Tücken«

## AFRIKA KORPS VS. DESERT RATS ECHTZEIT-STRATEGIE

**PUBLISHER:** Pointsoft, (01805) 554 935

**SPRACHE:** Deutsch **RELEASE (D):** 4. 2. 2004

**AUSSTATTUNG:** DVD-Box, 1 CD, 43 Seiten **CA. PREIS:** 50 Euro

**MULTIPLAYER:** 1 Spieler pro Original **USK:** ab 16 Jahre

Internet (4 Spieler)  Netzwerk (4 Spieler)  Modem (2 Spieler)  an-1-PC

**MULTIPLAYER-MODI:** Deathmatch, Deathmatch mit Verstärkung, Capture the Flag

3D-GRAPHIKKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
<input type="checkbox"/> Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	CPU mit 1,0 GHz	CPU mit 1,6 GHz
<input type="checkbox"/> Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	256 MByte RAM	512 MByte RAM
<input type="checkbox"/> Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	1,0 GByte Festpl.	1,0 GByte Festpl.
<input type="checkbox"/> Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	Geforce 2/4 MX	Geforce 4 Ti
<input type="checkbox"/> Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900		Radeon 9500 Pro

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

**EINGEWÖHNUNG:** 1 Stunde SOLO-SPASS: 15 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: 10 Stunden

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

**ALTERNATIVEN:** C&C Generäle (89%, GS 10/03) Motivierende, spannende Missionen mit Top-Graphik. Sudden Strike 2 (83%, GS 07/02) Fordernde Weltkriegs-Gefechte in Krümelgrafik.

**DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:**

<ul style="list-style-type: none"> <li><span style="color: green;">+</span> vielfältige Missionen</li> <li><span style="color: green;">+</span> packender Story-Modus</li> <li><span style="color: green;">+</span> gute Animationen</li> <li><span style="color: green;">+</span> versteckte Bonusziele</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><span style="color: red;">-</span> nur Standard-Aufgaben</li> <li><span style="color: red;">-</span> Grafik wenig abwechslungsreich</li> <li><span style="color: red;">-</span> Truppen verhaken sich</li> <li><span style="color: red;">-</span> unfreiwillig komische Sprachausgabe</li> </ul>
---	---

**GRAFIK:**  Gut

**SOUND:**  Befriedigend

**BEDIENUNG:**  Befriedigend

**MULTIPLAYER:**  Gut

**PREISLEISTUNG:**  Befriedigend

**FAZIT:** TROTZ KI-SCHWÄCHEN SPANNENDER WÜSTENKRIEG.

CD/DVD: Video-Special

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie

QUICKLINK A23

Massenbewegung in Echtzeit

# WORLD WAR 1 BATTLEFIELDS

Tausende Soldaten hören im Erster-Weltkrieg-Strategiespiel auf Ihren Befehl. Doch den Echtzeit-Recken mangelt es an Intelligenz – und Ihnen im bunten Pixelbrei an Übersicht.



Hunderte unserer Soldaten verteidigen die Stadt gegen berittene Angreifer.

**E**uropa brennt: Im Ersten Weltkrieg von 1914 bis 1918 bekämpften sich die bis dahin größten Armeen der Geschichte. Data Beckers Echtzeit-Strategiespiel **World War 1 Battlefields** versetzt Sie auf die Schlachtfelder. In fünf Kampagnen zu je zehn Missionen befehlen Sie die Heere von Deutschland, Österreich, England, Russland und Frankreich. Eine Story gibt's nicht. Die Missionen drehen sich meist um das Ausschalten aller Feindkräfte.

### Die Masse macht's

Jede Partei führt individuelle Einheiten ins Feld, doch diese bringen kaum taktische Tiefe. Russische Kosaken etwa unterscheiden sich nur wenig von österreichischer Husaren-Kavallerie. Die Infanteristen aller Länder sind meist Kanonenfutter, daher heben Sie für effektive Angriffe riesengroße Armeen aus. Unübersichtliche Heere von 2.000 Mann sind keine Seltenheit. Panzer erledigen aller-

dings selbst große Feindgruppen problemlos – was die Balance ruiniert. Denn auch einen kleinen Panzertrupp knacken nur Artillerie-Massen.

Zwischen den Gefechten bauen Sie Ihre Basis auf und errichten Gebäude wie Wachtürme oder Flugplätze. Die Quellen der fünf Rohstoffe (Nahrung, Holz, Öl, Gold, Eisen) versiegen nie. Akademien erforschen Upgrades, etwa stärkere Gewehre.

### Haken und Ösen

Die Einheiten-KI ist misslungen. Kriegsschiffe verhaken sich ineinander und verweigern Bewegungsbefehle. Flugzeugen weisen Sie ein Einsatzgebiet zu, doch die Propeller-Maschinen driften wie Schlafwandler übers Schlachtfeld.



Flugzeuge machen mit Infanterie kurzen Prozess.

Wer nicht ständig aufpasst und neue Order verteilt, verliert die Flieger an feindliche Flak. Die pixeligen 2D-Einheiten bewegen sich nett animiert über das 3D-Terrain, doch Zoomen (für mehr Übersicht) dürfen sie nicht. Trotz EAX-Unterstützung bringt der Surround-Sound spielerisch nichts. **GR**

MICHAEL GRAF

Die Massenschlachten faszinieren mich. Wenn 2.000 Infanteristen durchs Artilleriefeuer rennen und feindliche Bunker mit Handgranaten bewerfen, kommt beklemmende Weltkriegs-Atmosphäre auf. Schade nur, dass in dem Gewimmel der Überblick verloren geht. Eine Zoomfunktion hätte Übersicht ins Pixel-Wirrwarr bringen können.

Die Einheiten-KI nervt: Ineinander verhakte Schiffe muss ich von Hand entwirren. Und meine Flugzeuge fliegen todesmutig direkt ins Flakfeuer. Luft- und Seeschlachten sind so kaum vernünftig zu steuern. Wer Massengefechte mag und sich von doofen Truppen nicht aus der Ruhe bringen lässt, kann einen Blick riskieren.



»KI-Katastrophe«

**WORLD WAR 1 BATTLEFIELDS** ECHTZEIT-STRATEGIE

PUBLISHER: Data Becker, (0211) 933 16 66

SPRACHE: Deutsch RELEASE (D): 27.11.2003

AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 CD, 7 Seiten CA. PREIS: 30 Euro

MULTIPLAYER: 1 Spieler pro Original USK: ab 12 Jahre

Internet (8 Spieler)  Netzwerk (8 Spieler)  Modem  an-1-PC

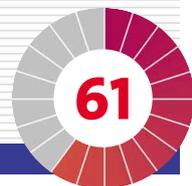
MULTIPLAYER-MODI: Szenario

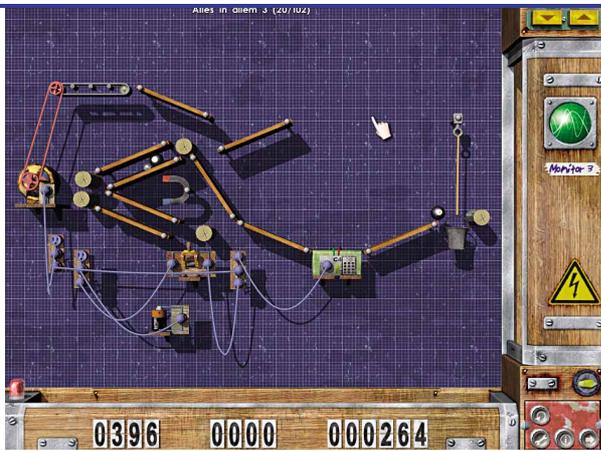
3D-GRAFIKKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	500 MHz CPU	800 GHz CPU	1.2 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	128 MB RAM	128 MB RAM	256 MB RAM
Radeon 9000	540 MB Festpl.	540 MB Festpl.	540 MB Festpl.
Geforce 3/3 Ti	3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte
Geforce 4 Ti			

LAUTSPRECHER:  Stereo  2 vorne, 2 hinten  5.1  6.1

EINGEWÖHNUNG: 30 Minuten SOLO-SPASS: 10 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: 5 Stunden

EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER				PROFI		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ALTERNATIVEN: Empires (86%, GS 11/03) Ausgeklügelte Epochen, spannende Kampagnen.									
Sudden Strike 2 (83%, GS 07/03) Grafisch veraltet, taktisch fordernd und spannend.									
DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:									
spannende Massenschlachten			Parteien einander sehr ähnlich						
historisch korrekte Einheiten			schwache Einheiten-KI						
unverbrauchtes Szenario			unübersichtliche Gefechte						
			keine Story						
GRAFIK: <span style="display: inline-block; width: 100px; height: 10px; background: linear-gradient(to right, red, white, white, white, white, white, white, white, white, white);"></span> Ausreichend									
SOUND: <span style="display: inline-block; width: 100px; height: 10px; background: linear-gradient(to right, red, white, white, white, white, white, white, white, white, white);"></span> Befriedigend									
BEDIENUNG: <span style="display: inline-block; width: 100px; height: 10px; background: linear-gradient(to right, red, white, white, white, white, white, white, white, white, white);"></span> Ausreichend									
MULTIPLAYER: <span style="display: inline-block; width: 100px; height: 10px; background: linear-gradient(to right, red, white, white, white, white, white, white, white, white, white);"></span> Befriedigend									
PREISLEISTUNG: <span style="display: inline-block; width: 100px; height: 10px; background: linear-gradient(to right, red, white, white, white, white, white, white, white, white, white);"></span> Befriedigend									
FAZIT: ECHTZEIT-MASSENSCHLACHTEN MIT SCHWACHER KI.									





Die Bowling-Kugel ist fast im Eimer: Aufgabe geschafft!

# CRAZY MACHINES

Gelungener Klassiker-Klon.

**H**aben Sie 1993 auch stundenlang an der süchtig machenden Tüftelei **The Incredible Machine** von Dynamix gegessen? Darin mussten Sie per Mausclick mit Zeppelinen oder Wippen komplexe Vorrichtungen auf einem Reißbrett entwerfen, um etwa Rechner anzu-

knipsen. Dabei war die naheliegendste Variante oft die falsche. Das Denkspiel **Crazy Machines** hat sich den Klassiker zum Vorbild genommen. 102 Apparaturen wollen entworfen oder repariert werden. Zu Beginn werden Sie sachte an die Einsatzmöglichkeiten von Bunsenbrennern, Brettern, Gewichten und Dynamit herangeführt. In späteren Aufgaben müssen Sie die Gegenstände sinnvoll miteinander kombinieren. Je geschickter und schneller Sie dabei vorgehen, und je weniger Teile sie verbauen, desto höher die Punktezahl. Besonders knifflig sind Hilfsmittel wie Basketballbälle, die sich physikalisch korrekt verhalten und häufig am Zielobjekt vorbeispringen. **PET**

PETRA SCHMITZ

## »Kurzweilige Knobelei«

Crazy Machines reicht zwar in Sachen abgedrehter Humor längst nicht an das große Vorbild von '93 heran, macht aber auf ähnliche Weise süchtig. Die genau im richtigen Maß ansteigende Lernkurve motiviert mich zum Weiterknobeln.

Besonders gefallen mir die exakte Berücksichtigung der Physik und die vielfältigen Möglichkeiten, ein Problem anzugehen. Genau die richtige Gehirnzellen-Stimulanz für zwischendurch.

**CRAZY MACHINES DENKSPIEL**

PUBLISHER: Pepper Games, (0900) 110 08 23  
 SPRACHE: Deutsch  
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 CD, 4 Seiten  
 MULTIPLAYER: --

RELEASE (D): 12.1.2004  
 CA. PREIS: 10 Euro  
 USK: ohne Beschr.

Internet  Netzwerk  Modem  an 1 PC

MULTIPLAYER-MODI: --

3D-GRAFIKKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
<input checked="" type="checkbox"/> Geforce 1/2 MX	CPU mit 800 MHz	CPU mit 1,0 GHz	CPU mit 1,5 GHz
<input checked="" type="checkbox"/> Geforce 2/4 MX	128 MByte RAM	258 MByte RAM	258 MByte RAM
<input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9000	60 MByte Festpl.	60 MByte Festpl.	60 MByte Festpl.
<input checked="" type="checkbox"/> Geforce 3/3 Ti	Geforce 1/2 MX	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti
<input checked="" type="checkbox"/> Geforce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra		
	<input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9500 Pro		
	<input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9700/Pro		
	<input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9800 Pro		
	<input checked="" type="checkbox"/> GF FX 5800/5900		

LAUTSPRECHER:  Stereo  2 vorne, 2 hinten  5.1  6.1

EINGEWÖHNUNG: 5 Minuten SOLO-SPASS: 8 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: --

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

GRAFIK:  Gut  
 SOUND:  Befriedigend  
 BEDIENUNG:  Sehr gut  
 MULTIPLAYER:  --  
 PREISLEISTUNG:  Gut

FAZIT: LAUNIGES DENKSPIEL FÜR ZWISCHENDURCH.

68

Kolonien für Millionen

# VICTORIA

Da staunt selbst der Geschichtslehrer: Das Strategiespiel simuliert den Imperialismus mit Detail-Verliebtheit und historischen Ereignissen.

**E**inen Platz an der Sonne suchen nicht nur Karibik-Urlauber, sondern auch imperialistische Großmächte. Im Strategiespiel **Victoria** sichern Sie Ihrem Staat durch fleißiges Kolonisieren die Vormachtstellung zwischen 1835 und 1920.

## Die Welt als Spielplatz

**Victoria** teilt die Welt in über 2.800 Regionen und Seegebiete auf. Selbst die kleine Schweiz besteht aus neun Sektoren! In vier Kampagnen führen Sie hauptsächlich Großmächte wie Preußen oder die USA, das Geschehen läuft in pausierbarer Echtzeit ab. Historische Ereignisse wie der Amtsantritt Bismarcks lockern den Spielfluss auf und lassen Sie wahlweise den Lauf der Geschichte ändern.

Die zoombare Hauptkarte bietet mehrere Anzeigemodi: Die Landkarten- und die Politik-Ansicht geben Terrainart und Besitzer einer Provinz an. Per Wirtschafts-Überblick suchen Sie

Ressourcen wie Kohle und Gummi und befehlen den Bau von Fabriken und Plantagen. Engpässe im Schienennetz macht die Schaltfläche »Infrastruktur« sichtbar. Und ein Stimmungsbarmeter informiert über mögliche Krawalle. Denn Probleme wie Arbeitslosigkeit und unterdrückte Minderheiten bringen Unruhe ins Volk. Teure soziale und politische Reformen beschäftigen die Massen wieder. Logisch aufgebaute Menüs erleichtern dabei das Mikro-Management.

Das Militär kennt vier Land- und zehn Seeinheiten. Denen weisen Sie jeweils eine Zusatzbrigade zu, etwa Panzer oder Torpedoboote. Ihre Soldaten führt auf Wunsch ein zufallsgenerierter General an.

## Dussel-Mächte

Die KI ist schwach. Computer-gesteuerte Mächte greifen zwar ein, wenn Sie zu aggressiv vorgehen, doch im Falle einer Auseinandersetzung verhalten sich die KI-Länder dusselig: Im Test gelingt es uns selbst im höchsten Schwierigkeitsgrad, mit russischen Armeen halb Deutschland zu erobern. Denn die Deutschen ignorieren unsere Heere im Hinterland komplett. Zudem verlaufen die Partien nicht historisch korrekt. Die USA errichten beispielsweise gerne Kolonien in Afrika.

Nationalhymnen und Mär-sche untermalen Ihre Feldzüge passend zum Zeitalter. Achtung: Die deutsche Verkaufsversion von **Victoria** lässt sich nicht installieren. Wählen Sie daher beim Aufspielen zunächst die englische Variante und installieren Sie danach den Patch 1.02 von unserer CD/DVD. **GR**



Der Erste Weltkrieg tobt an der Ostfront. Doch die deutsche KI befreit besetzte Provinzen nicht.



Historische Ereignisse lassen Sie den Lauf der Geschichte beeinflussen.

## MICHAEL GRAF

Einsteiger sollten aufgrund des vielen Mikro-Managements die Finger von Victoria lassen. Denn die umfangreichen Menüs und detaillierten Regeln verderben anfangs selbst Civilization-Kennern die Übersicht. Wer sich in das Spiel einarbeitet, findet allerdings eine gelungene Staaten-Simulation voller Entwicklungs-Möglichkeiten.

Besonders gerne manipuliere ich mein Volk mit Reformen. Und dank historischer Ereignisse wirken die Partien wie erlebte Geschichte.

Schade, dass die schwache taktische KI der Computergegner den realistischen Eindruck dämpft. Zweifler warten die nächsten Patches ab, Fans von Hearts of Iron können sofort zugreifen.

»Geschichtsstunde mit KI-Schwächen«



**VICTORIA 1.02 STRATEGIESPIEL**

PUBLISHER: Koch Media, (0180) 118 57 95  
 SPRACHE: Deutsch  
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 CD, 51 Seiten  
 MULTIPLAYER: 1 Spieler pro Original

RELEASE (D): 18.12.2003  
 CA. PREIS: 35 Euro  
 USK: ab 6 Jahre

Internet (11 Spieler) Netzwerk (11 Spieler) Modem an-1-PC

MULTIPLAYER-MODI: wie Einzelspieler

3D-GRAFIKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	800 MHz CPU	1,2 GHz CPU	1,6 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	128 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Radeon 9000	560 MB Festpl.	560 MB Festpl.	560 MB Festpl.
Radeon 9700			
Geforce 3/3 Ti			
Geforce 4 Ti			
GF FX 5600/Ultra			
Radeon 9500 Pro			
Radeon 9800 Pro			
GF FX 5800/5900			

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

EINGEWÖHNUNG: 5 Stunden SOLO-SPASS: 80 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: 2 Stunden

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

ALTERNATIVEN: Rise of Nations (87%, GS 08/02) Guter Mix aus Echtzeit- und Rundenstrategie.  
 Hearts of Iron 1.05 (76%, GS 02/03) Weniger Mikro-Management, dank Patch gute KI.

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- ganze Welt als Schauplatz
- detailliertes Regelsystem
- historische Ereignisse mit Folgen
- glaubwürdige KI-Diplomatie
- KI im Krieg schwach
- unhistorischer Spielverlauf
- sehr viel Mikro-Management
- viele kleinere Bugs

GRAFIK: Ausreichend  
 SOUND: Gut  
 BEDIENUNG: Gut  
 MULTIPLAYER: Ausreichend  
 PREISLEISTUNG: Sehr gut

FAZIT: UMFANGREICHE IMPERIALISMUS-SIMULATION.

**73**





Vor der U-Bahn-Station warten gleich zwei Feind-Söldner.

# URBAN CHAOS

Singleplayer-Mod für Jagged Alliance 2.

**A**m Ende des Rudentaktik-Klassikers **Jagged Alliance 2** befreit Ihre Söldnertruppe das Land Arulco von der Diktatorin Deidrana. Die Einzelspieler-Mod **Urban Chaos** bringt nun neues Futter für die Mietsoldaten – und wieder geht's gegen eine

Frau. Diesmal hört die Gute auf den Namen Brenda und kontrolliert die Metropole Danubia. Stadt und Umland bestehen aus 256 Sektoren, die Ihre Mannen nach und nach einnehmen müssen.

**Urban Chaos** bietet **Jagged Alliance**-Kennern einige Neuerungen. So verbinden U-Bahnen Danubias Vororte und ermöglichen schnelle Ortswechsel. Zudem führt die Mod neue Charaktere ein, etwa die starke Fernkämpferin Jubilee. Frische Quests wie die Suche nach einem Agenten sorgen für Abwechslung. Gute Zwischensequenzen in Spielgrafik erzählen die Handlung. Die 190 MByte große Mod finden Sie unter [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de) **GR**

[ORIGINALTEST IN GAMESTAR 06/99](#)

MICHAEL GRAF

## »Süchtig nach Söldnern«

Wer sich von Urban Chaos bahnbrechende Neuerungen erhofft, wird enttäuscht. Doch frische Quests und Söldner machen Spaß, und die U-Bahnen bringen frischen Wind.

Kaum hatte ich Urban Chaos gestartet, packte mich wieder die alte Jagged-Alliance-Sucht. Denn der Mix aus Sektor-Eroberung und Taktik-Kämpfen ist immer noch erstklassig. Und die umfangreiche Kampagne beschäftigt auch gestandene Rudentaktiker über Wochen hinweg.

## URBAN CHAOS RUNDENTAKTIK

PUBLISHER: Jamodsquad, [www.jamodsquad.com](http://www.jamodsquad.com)  
 SPRACHE: Englisch RELEASE (D): 29.12.2003  
 AUSSTATTUNG: — CA. PREIS: kostenlos  
 MULTIPLAYER: — USK: nicht geprüft

Internet  Netzwerk  Modem  an 1-PC

MULTIPLAYER-MODI: —

3D-GRAFIKKARTEN:		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
<input checked="" type="checkbox"/> Geforce 1/2 MX	<input checked="" type="checkbox"/> GF FX 5600/Ultra	133 MHz CPU	166 MHz CPU	200 MHz CPU
<input checked="" type="checkbox"/> Geforce 2/4 MX	<input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9500 Pro	64 MB RAM	64 MB RAM	128 MB RAM
<input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9000	<input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9700/Pro	1,16 GB Festpl.	1,16 GB Festpl.	1,16 GB Festpl.
<input checked="" type="checkbox"/> Geforce 3/3 Ti	<input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9800 Pro			
<input checked="" type="checkbox"/> Geforce 4 Ti	<input checked="" type="checkbox"/> GF FX 5800/5900			

LAUTSPRECHER:  Stereo  2 vorne, 2 hinten  5.1  6.1

EINGEWÖHNUNG: 30 Minuten SOLO-SPASS: 60 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: —

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

GRAFIK:  Ausreichend  
 SOUND:  Befriedigend  
 BEDIENUNG:  Gut  
 MULTIPLAYER:  —  
 PREISLEISTUNG:  —

FAZIT: TOLLE FAN-MOD FÜR JAGGED ALLIANCE 2.



# RISE OF THE ELVES

Aufstand der Elfen im Disciples-2-Addon.



Die Elfen benutzen mächtige Naturzauber.

**M**it **Rise of the Elves** erscheint bereits das dritte allein lauffähige Addon für das Rundenstrategiespiel **Disciples 2**. Lobenswert: Mit den zwei CDs des Addons erhalten Sie das komplette Hauptprogramm samt seiner vier großen Kampagnen. Obendrauf gibt es einen eigenen Feldzug für die Elfen, die bisher nur als neutrale Einheiten auf den **Disciples**-

Schlachtfeldern unterwegs waren. In acht Missionen erobern Sie die Wälder für die Baumschmuser. Insgesamt 15 weitere Truppentypen bringen die Spitzohren mit, darunter Greifen und Ents. Die Hauptstadt der Elfen hat ein eigenes Grafiker und der Schwierigkeitsgrad fordert selbst Profis. Wegen der Neuerungen und dem integrierten Hauptprogramm erhält **Rise of the Elves** trotz veralteter Grafik die gleiche Wertung wie **Disciples 2**. **PH**

RISE OF THE ELVES	
GENRE:	Strategiespiel
PUBLISHER:	Strategy First, strategyfirst.com
CA. PREIS:	35 Euro
ANSPRUCH:	Fortgeschrittene, Profis
SPIELER:	1 bis 4
SPRACHE:	Englisch
MINIMUM:	400 MHz, 128 MB

**85**

# ITCH

Schädlingsbekämpfung einmal anders.

**F**löhe zu hüten ist schon ein Problem. Flöhe loszuwerden ein noch größeres. Im Denkspiel **Itch** müssen Sie auf einem 81 Felder großen Spielbrett gleichfarbige Flohgruppen (mindestens vier) anordnen und so die Racker animieren, davon zu hüpfen. Der Schwierigkeitsgrad steigt mit jedem der 20 Levels. Explodierende Flöhe oder Spezial-Züge, die etwa alle Tierchen einer Farbe entfernen, geben der Ungezieferjagd zusätzlich Tiefgang. Weil dauernd neue Flöhe schlüpfen, füllt sich das Brett zusehends. Können Sie keinen Zug mehr machen, ist das Spiel vorbei.

Wenn Ihnen das noch zu einfach ist, gehen Sie die Levels unter Zeitdruck an oder spielen die knifflige Puzzelvariante. Darin müssen Sie alle Viecher vom Spielbrett entfernen. Mauer-



Je mehr Flöhe springen, desto mehr Punkte gibt's.

steine oder Farbbarrieren erschweren die Aufgaben. **PET**

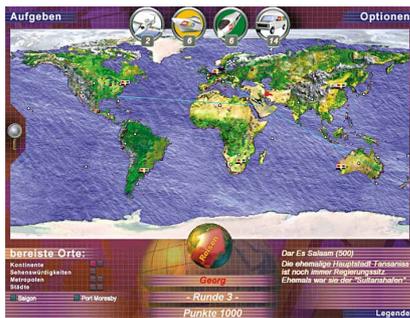
ITCH	
GENRE:	Denkspiel
PUBLISHER:	Jowood, (0190) 771 833
CA. PREIS:	15 Euro
ANSPRUCH:	Einsteiger
SPIELER:	1
SPRACHE:	Deutsch
MINIMUM:	200 MHz, 32 MB

**65**



# DAS GROSSE RTL-QUIZ

Biedere Weltreise für Rätselfüchse.



Auf dieser Weltkarte reisen Sie von Frage zu Frage.

**N**ach diversen **Wer wird Millionär?**-Spielen gibt es nun die nächste Fernseh-Rateshow als PC-Version: **Das große RTL-Quiz**. Als Spielfeld dient eine Weltkarte, die Städte, Attraktionen, Metropolen, RTL-Studios und andere wichtige Felder enthält. Wenn Sie die Multiple-Choice-Fragen richtig beantworten, dürfen Sie jeweils zum nächsten erreichbaren

Standort auf der Weltkarte aufbrechen. Um zu gewinnen, müssen Sie sich Antwort für Antwort den Weg bis ins RTL-Studio in Köln bahnen.

Insgesamt enthält das große RTL-Quiz 3.000 kinderleichte bis knackige Fragen aus Wissensgebieten wie Lifestyle, Kultur, Prominenz, Politik, Kino und Fernsehen. Allerdings kann es schon wegen der biedereren Präsentation eine gepflegte Runde des Brettspiels **Trivial Pursuit** nicht ersetzen. **GV**

DAS GROSSE RTL-QUIZ	
GENRE:	Quizspiel
PUBLISHER:	THQ, (01805) 605 511
CA. PREIS:	20 Euro
ANSPRUCH:	Einsteiger
SPIELER:	1 bis 4
SPRACHE:	Deutsch
MINIMUM:	500 MHz, 128 MB, 3D-Karte

**61**

# FAME ACADEMY

Die Sims verirren sich in eine Casting-Show.

**B**ei der RTL-2-Show **Fame Academy** quälen sich die Kandidaten durch eine peinliche Mischung aus **Big Brother** und **Deutschland sucht den Superstar**. Das offizielle PC-Spiel hat sich ein deutlich besseres Vorbild gesucht: Wie in **Die Sims** richten Sie Ihrem Möchtegern-Popstar ein stilvolles Heim ein. Eine Spielkonsole befriedigt das Freizeitbedürfnis, ein kuscheliges Bett sorgt für die nötige Entspannung. Gesangs- und Tanzlehrer stellen Ihnen bestimmte Aufgaben, die Sie nur mit dem passenden Möbelstück erfüllen können, etwa Xylophon-Spielen oder Stimmtraining am Mikrophon.

Bei Konzerten stellen Sie aus den gelernten Tanzschritten eine Performance zusammen, die Ihr Star automatisch aufführt. Kein Komplexitätswunder, aber gerade für den weiblichen Zucker-



Auf dem Tanzparkett lernen wir Steppen.

nachwuchs ein durchaus unterhaltsames Vergnügen. **HK**

FAME ACADEMY	
GENRE:	Aufbauspiel
PUBLISHER:	Monte Cristo, (01805) 554 935
CA. PREIS:	35 Euro
ANSPRUCH:	Einsteiger
SPIELER:	1
SPRACHE:	Deutsch
MINIMUM:	600 MHz, 128 MB, 3D-Karte

**58**

