

Strategie

Jörg Langer



Hart wie das Leben. **Silent Storm** ist ein Kunstwerk der Gegensätze: Rudentaktisch und actionreich. Super zu bedienen und höllisch schwer. Ungemein motivierend und immer wieder unendlich frustig. Hätte Nival ein Autosave beim Verlassen des Programms eingebaut und auch sonst unnötige Nervigkeiten sowie Designschnitzer vermieden, das Alternativ-Weltkriegs-Spiel wäre wesentlich höher in unsere Hitliste eingestiegen. So ist **Silent Storm** ein Fall für beinharte Taktikveteranen, die es psychisch verkraften, nach drei Stunden harten Kampfes wegen eines dummen Zufalls den Einsatz noch mal von vorn beginnen zu müssen.

Kleinod. Ein präziöser Ring gehört zur Kategorie der Kleinode. Für ein Spiel ist dieses Prädikat Fluch und Segen zugleich. Bei **War of the Ring** werden sich Fans der Bücher über viele Details und Anspielungen freuen – doch wer nur Peter Jacksons brachiale Filme kennt, vermisst echte Massenschlachten und bessere Grafik. Dabei hat das Team um den ehemaligen **C&C**-Frontmann Ed Castillo aus ihrer (im Vergleich zu Electronic Arts) schwächeren **Herr der Ringe**-Lizenz sehr viel gemacht. Reinschauen lohnt sich!

Strategie-Charts

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	Civilization 3	Strategiespiel	01/02	91%
4	C&C Generäle	Echtzeit-Strategie	10/03	89%
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	Siedler 4	Aufbauspiel	04/01	85%
16	Disciples 2	Strategiespiel	03/02	85%
17	Port Royale (1.20)	Aufbauspiel	09/02	84%
18	Praetorians	Echtzeit-Taktik	04/03	84%
19	War of the Ring	Echtzeit-Strategie	NEU	83%
20	American Conquest	Echtzeit-Strategie	02/03	83%
21	Sudden Strike 2	Echtzeit-Taktik	07/02	83%
22	Star Trek Armada 2	Echtzeit-Strategie	01/02	83%
23	Haegemonia	Echtzeit-Strategie	02/03	82%
24	You don't know Jack 4	Denkspiel	11/03	81%
25	Silent Storm	Runden-Taktik	NEU	80%

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

Strategie-Inhalt

War of the Ring	108
Silent Storm	112
Civilization 3: Conquests	116
Korea: Forgotten Conflict	116
Railroad Tycoon 3	118
Anno 1503 Addon	120
Sim City 4: Rush Hour	121
Worms 3D	122
Ufo Aftermath	123
AoM: Titans	124
Etherlords 2	125
Kurztests	126
Kurztests	127

Echtzeit-Schlacht um Mittelerde

War of the Ring

Tolkiens Bücher als literarisches und WarCraft 3 als spielerisches Vorbild: Ideale Grundlagen für spannende Echtzeit-Abenteuer mit Frodo, Gandalf und Aragorn.



Auf CD/DVD:
spielbare Demo



www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Die Situation auf den Festungsmauern von Helms Klamm scheint aussichtslos: Nur wenige Elben und Menschen haben den ersten Ansturm der Orks überlebt, die nächste Angriffswelle steht kurz bevor. Plötzlich brennt der Himmel, Feuer prasselt auf Sarumans Heerscharen. Gandalfs Zauberspruch wendet in letzter Sekunde das Kriegsglück, und die Reiter von Rohan treiben mit einem Ausfall den verblüfften Feind in die Flucht.

Die spannendste Schlacht aus **Der Herr der Ringe** verläuft komplett anders als im Buch von J.R.R. Tolkien oder in den Filmen von Peter Jackson. Kein Wunder: Im Echtzeit-Strategie-Spiel **War of the Ring** von Liquid (**Battle Realms**) entscheiden nur Sie allein, wie sich die freien Völker Mittelerdes den Angriffen der Orks erwehren. Da Vivendi nur die Buchlizenz benutzen darf, gibt es optisch keine Ähnlichkeiten zu den Filmen, deren Versoftungs-Rechte

Electronic Arts besitzt (**Rückkehr des Königs, Battle for Middle-Earth**). Der Test des Spiels wäre fast an der Forderung Vivendi nach einer Wertungs-Garantie gescheitert (siehe Editorial). Erst kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns die testfähige Version ohne Auflagen seitens des Publishers.

Verschenkte Vorlage

Die zwei Kampagnen von **War of the Ring** verzichten auf eine durchgehende Story. Stattdes-

sen gib es eine gute und eine böse Karten-Variante von Mittelerde, auf denen Sie insgesamt 21 Aufträge freischalten. Als Feldherr der freien Völker vertreiben Sie mit Gimli die Orks aus den Eisernen Bergen oder verfolgen als Legolas die Spur von Gollum im Dusterwald.

Die Aufträge auf böser Seite entfernen sich zeitlich stärker von der Buchvorlage: Sie erleben mit Helden wie Saruman die Geburt der Mensch-Ork-Kreuzung Uruk-hai und berei-

Facts

- 2 Kampagnen
- 21 Missionen
- 10 Helden
- 24 Einheiten
- 56 Spezialfähigkeiten
- 10 Schicksalskräfte
- 28 Gebäude
- 5 Mehrspieler-Modi
- 32 Mehrspieler-Karten



Saurons **Balrog** ist die mächtigste Einheit des Spiels und kann es problemlos mit einer kompletten Siedlung inklusive Verteidigungsarmee aufnehmen. (1600x1200)



Der Herr der Nazgûl kann Ringgeister in Schwarze Reiter verwandeln, Schicksalspunkte vorausgesetzt.



Bei zahlenmäßigem Gleichstand hilft den Warg-Reitern nur die Flucht vor Gondors Schwertkämpfern.



Schlacht um Helms Klamm: Aragorn (unten rechts) und ein Ent müssen noch eineinhalb Minuten den Zugang zur Hornburg sichern.

ten als Herr der Nazgûl Saurons Rückkehr nach Mordor vor. Fans der Bücher dürfen sich auf viele Anspielungen freuen, alle anderen lässt **War of the Ring** mit zusammenhanglosen Missionen im Stich.

Vorbild WarCraft 3

Basisbau, Einheiten-Ausbildung und Upgrade-Forschung erinnern stark an **WarCraft 3**, sind aber weniger komplex. Mit Nahrung und Erz gibt es gerade mal zwei Ressourcen, die Sie zudem nur an vorgegeben Stellen auf der Karte abbauen dürfen.

Auch die Unterschiede zwischen den beiden Parteien halten sich in Grenzen: Die freien Völker trainieren Rohan-Reiter in der Kaserne – Saurons Schergen züchten Warg-Reiter im Bestienversteck. Böse Generäle müssen zunächst das Land verderben, bevor sie den ersten Bauauftrag erteilen. Elbenfreunde können dafür nur im Umkreis bereits existierender Häuser ihren Stützpunkt erweitern.

Schicksalsfragen

In **War of the Ring** lohnt es sich, früh auf Konfrontationskurs zu

gehen. Denn ähnlich wie im Vorgänger **Battle Realms** hagelt es für Kampferfolge sogenannte Schicksalspunkte, die Sie in neue Spezialfähigkeiten für Ihre Helden (Feuerregen von Gandalf, Gollums Überraschungsangriff) oder in Schicksalskräfte investieren. Diese zehn Superzauber reichen von einem schwachen Blenden-Spruch (kostet einen Punkt) bis zur Beschwörung eines gewaltigen Ents oder Balrogs (sieben Punkte).

Statt riesiger Massenschlachten wie in den Kinofilmen bestreiten Sie in **War of the Ring**

meist kleinere Scharmützel mit 20 bis 40 Einheiten. Die spielen sich fast so spannend wie im Vorbild **WarCraft 3**. Neben dem gut getimten Einsatz von Schicksalskräften und Spezialfähigkeiten entscheidet vor allem die Zusammensetzung Ihrer Armee den Schlachtverlauf. Mit Waldläufern, Elben-Bogenschilden und Huorn-Baumwesen setzen die freien Völker auf Klasse, Sauron hält mit massenhaft Goblins, Spinnen und schwarzen Reitern dagegen. Ihre Helden wie Kundschafter Frodo oder nahkampfstarker

Technik-Check

Auflösung

Den Kampf um Mittelerde bestreiten Sie in Auflösungen zwischen 640 mal 480 und 1600 mal 1200 Bildpunkten. Wählen Sie unbedingt 32 Bit Farbtiefe; mit 16 Bit sieht das Spiel deutlich schlechter aus und läuft kaum flüssiger.

RAM/Festplatte

Auf der Festplatte breitet sich der Ringkrieg mit 600 MByte Speicherplatz aus. Zum Starten braucht War of the Ring 256 MByte RAM, wir empfehlen 512 MByte.

Tuning-Tipps

- 1 Drücken Sie die **[Pause]**-Taste, und scrollen Sie über die aufgedeckte Karte. So laden Sie Texturen in den Speicher und vermeiden Ruckler beim nächsten Kampf.
- 2 Lläuft das Spiel zu langsam, schalten Sie im Grafikmenü zuerst die unwichtigen Wassereffekte ab.
- 3 Deaktivieren Sie für weitere zehn Prozent mehr Leistung die Stencil Shadows, Wolken und Gras.
- 4 Reduzieren Sie die Anzahl der Lichtquellen von acht auf vier. Die Grafikqualität leidet kaum. **KE**

Die Performance-Tabelle (Alle Angaben mit maximalen Details und 512 MByte RAM)

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
1.000 MHz (min. Details, 256 MB)	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1.400 MHz	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1280x1024x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
2.200 MHz/XP 2200+	1280x1024x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1600x1200x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

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

Patrick Hartmann



Nur ein Ringgeist

Die Idee, das Herr-der-Ringe-Szenario als Kulisse für ein Strategiespiel zu nutzen, gefällt mir zwar gut. Allerdings kann Liquid trotz der vielen Anspielungen auf die

Buchvorlage bei mir keine echte Mittelerde-Stimmung aufbauen. Meine Polygon-Klötzchen sehen einfach nicht nach Gimli und Legolas aus, wie ich sie aus den Filmen kenne. Da bleibe ich lieber bei Prinz Arthas in WarCraft 3 und kann trotzdem mit Elfen und Orcs spielen.

Am meisten Spaß macht mir der Mehrspieler-Modus, weil ich da abseits der Herr-der-Ringe-Geschichte die taktischen Tiefen von War of the Ring voll ausreizen kann. Ich freue mich immer wieder diebisch, wenn ich eine fast verlorene Partie mit Hilfe der Schicksalskräfte noch kippe.

Heiko Klinge



Aragorn nach vorn!

Herr der Ringe habe ich mittlerweile fünfmal gelesen. Logisch, dass das Strategiespiel zum Buch bei mir offene Tester-Türen einrennt. Es ist einfach ein triumphales Gefühl, mit Aragorn an der Spitze der Reiter von Rohan die Ork-Reihen nieder zu mähen. Und wenn mein Balrog im Alleingang eine komplette Elben-Siedlung einäschert, lacht mein schwarzes Herz. Außerdem rechne ich es den Entwicklern hoch an, dass sie in den Missionen auch Geschichten erzählen, die die Literaturvorlage nur am Rand erwähnt – etwa die Erschaffung der schaurigen Uruk-hai.

Dynamisches Schicksal
Sicher, wer die Bücher nicht kennt, wird an den zusammenhanglosen Story-Häppchen deutlich weniger Freude haben. Aber selbst Nörgler wie Patrick müssen zugeben, dass sich hinter der Herr-der-Ringe-Fassade ein durchdachtes Strategiespiel verbirgt. Vor allem die Schicksalskräfte bringen enorm viel Dynamik in die Gefechte – denn nur wer offensiv spielt, wird mit mächtigen Zaubern belohnt. Dass ich nach spätestens 15 Stunden schon sämtliche Schlachten geschlagen habe, ist aber schade. Für ein eventuelles Addon wünsche ich mir und Aragorn mindestens doppelt so viel Arbeit.

Ork-Häuptling Grisnach sind pro Mission vorgegeben und kassieren durch Siege Erfahrungspunkte. Ein Levelaufstieg bringt bessere Kampfwerte.

Kurzes Epos

Das Missions-Repertoire von **War of the Ring** reicht von nett bis beeindruckend. Während sich etwa die Gollum-Jagd von Legolas als unspektakuläre Level-Latscherei entpuppt, faszi-

nierte uns die Schlacht um Helms Klamm mit einer hochdramatischen Massengefechts-Ausnahme (Angriffe von mehr als 700 Feinden) und ständig wechselnden Missionszielen. Da sich alle Aufträge mit maximal 45 Minuten angenehm kurz-knackig spielen, haben Sie die Ringkriege allerdings schon nach rund 15 Stunden gewonnen – viel zu wenig für ein Strategiespiel, trotz drei gut abgestimmter Schwierigkeitsgrade.

Dafür gibt's in der kurzen Zeit mit abwechslungsreichen Karten, effektvollen Zaubersprüchen und dem schönsten Balrog der Computerspiel-Geschichte viel zu bestaunen. Detailarme Gebäude, grobe Landschafts-Texturen und hässliche Charakterporträts stören jedoch das Sightseeing-Vergnügen.

Legolas labert

Unsere englische Testversion verwöhnt die Feldherren-Ohren mit exzellenter Sprachausgabe. So erinnert die sanfte Erzählerin-Stimme an Cate Blanchett, die im Kinofilm Galadriel spielt. Für die deutsche Variante hat uns Publisher Vivendi eine ebenso hohe Qualität versprochen. Der dynamische, orchestrale Soundtrack ertönt nur im Stereo-Sound aus den Boxen.

32 Karten und fünf Spielmodi liefert das Mehrspieler-Programm, mit nur zwei Kriegsparteien fehlt es allerdings an Langzeitmotivation. Für Kartennachschub sorgt ein umfangreicher, aber etwas komplizierter Level-Editor. **HK**



Auf einer Karte von Mittelerde wählen Sie die nächste Mission.



Klassischer Basisbau: Zwergarbeiter errichten eine Schmiede, während Zwergen-Axtwerfer und Wachtürme den einzigen Zugang sichern.



Zauberer Gandalf sorgt im feindlichen Lager mit einem Feuerregen für ein flammendes Inferno. Auch dem feindlichen Warg-Reiter brennt das Fell.

War of the Ring

Echtzeit-Strategie

Publisher: Vivendi Universal, (0190) 151 200 Release (D): 21.11.2003
 Sprache: Englisch (Deutsch in Vorbereitung) Preis: ca. 50 Euro
 Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 48 S. Handbuch USK-Freigabe: ab 12 Jahre

Einsteiger	Fortgeschrittene			Profis					
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Eingewöhnung: 30 Minuten			Solo-Spaß: 15 Stunden			Multiplayer-Spaß: 30 Stunden			

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro	Kontra
<ul style="list-style-type: none"> Gandalf, Aragorn, Legolas und Gimli cleveres Schicksalspunkte-System faszinierende Schlacht-Schauplätze gut abgestimmte Schwierigkeitsgrade atmosphärische Sound-Kulisse 	<ul style="list-style-type: none"> viel zu kurze Kampagnen einfacher Basisbau schwankende Missionsqualität Anspielungen nur für Buch-Kenner verständlich

MULTIPLAYER

Internet (8 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Abreißen, Überleben, Hungersnot, Kontrolle, Katapult

HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 1,0 GHz 256 MByte RAM 600 MByte Installationsgröße Geforce-1-Karte	CPU mit 1,4 GHz 512 MByte RAM 600 MByte Installationsgröße Geforce-3-Karte	CPU mit 2,2 GHz 512 MByte RAM 600 MByte Installationsgröße Radeon-9500-Karte

ALTERNATIVEN

WC 3 + Frozen Throne (94%, 08/03)
Auch mit Orcs und Elfen: viel größer Umfang und spielerisch wesentlich abwechslungsreicher.

Age of Mythology (92%, 11/02)
Götter-statt Schicksalskräfte, dazu gibt's komplexere Schlachten und mehr Langzeitmotivation.

WERTUNG

Grafik:	Befriedigend
Sound:	Sehr gut
Bedienung:	Sehr gut
Spieltiefe:	Befriedigend
Multiplayer:	Gut

Raffinierte, aber zu kurze Tolkien-Strategie.



Die härteste Schlacht

Silent Storm

Voll zerstörbare Einsatzgebiete, kluge Gegner, zig Waffentypen und ein ungewöhnliches Szenario riechen nach »Taktik-Referenz«. Wären da nicht einige Designbugs...

WWW

www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Facts

- 2 Kampagnen
- 24 Missionen
- 80 Waffen
- 40 Charaktere
- 16 Attribute
- 6 Skilltrees mit je 27 Fähigkeiten
- realistisches Physiksystem



Die Wachposten der britischen Militärbasis haben gegen unsere geballte Feuerkraft keine Chance. Rechts stampfen unsere Panzerkleins heran.

Aus der Schwemme der Weltkriegs-Titel hebt sich **Silent Storm** doppelt hervor. Erstens ist es kein Actionspiel, und zweitens benutzt es ein alternatives Szenario: Zwar führen 1943 Alliierte und Achsenmächte erbittert Krieg, doch Agenten beider Seiten kommen einer mysteriösen Gruppierung auf die

Spur, die mit neuartigen Waffensystemen lachender Dritter sein will. Sie übernehmen einen Elitetrupp der Achse oder Allianz, um den Geheimbund auszuschalten.

Bewährtes Kampfsystem

Das Spielprinzip orientiert sich an **Jagged Alliance 2**: Sie rüsten sechs Soldaten aus und schi-

cken sie rundenweise in heftige Kämpfe. Jede Aktion wie Laufen, Niederknien oder Fensteröffnen kostet Punkte. Je länger die Salve, je gezielter der Schuss, desto mehr. Die Soldaten kriechen, klettern oder »strafen«. Nur Ladehemmungen und Deckungsfeuer fehlen. Sichtlinien berechnet das Spiel ebenso

realistisch wie die Lautstärke von Geräuschen: Gegner, die Sie nur hören, werden als rote Schatten dargestellt. Wenn Ihre Kämpfer am Ende Ihres Zugs noch Aktionspunkte haben, können sie auftauchende Feinde in deren Zugphase bekämpfen. Wird nicht gekämpft, schaltet das Geschehen auf



Was nicht passt, wird passend gemacht: **Turöffnen** à la Stoßtrupp.



Unser Eigenbau-Held Jola ist schon recht weit im **Skilltree** (links) gekommen.

Echtzeit um. So können Sie die Karten flink nach Ausrüstung und Truhen absuchen.

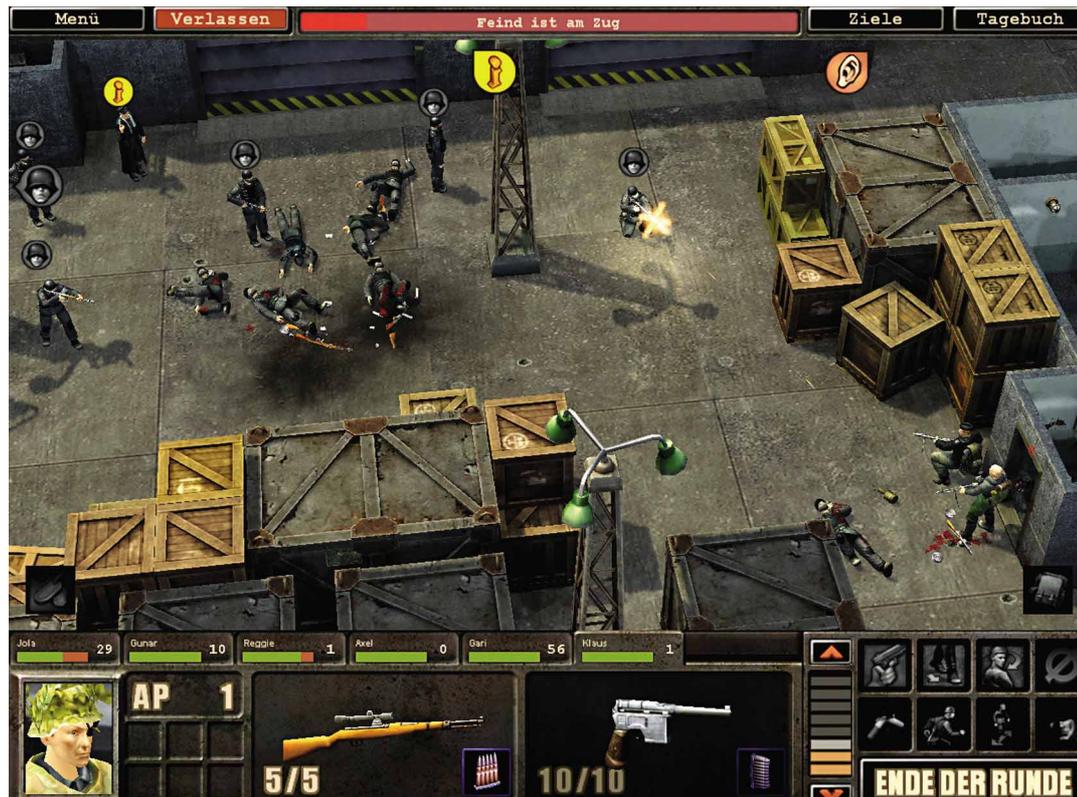
Krach, Schepper, Bumm

Wirklich jedes sichtbare Objekt lässt sich mit genügend Feuerkraft kaputtmachen – sei es ein Zaun, ein Baum oder eine ganze Fabrikhalle. Das macht (untermaht von Waffen-Klangklang und Benzinfass-Kawumm) nicht nur einen Heidenspaß, sondern führt immer wieder zu spannenden Situationen: Die Eingangstür ist scharf bewacht? Dann sprengen wir eben eine neue Tür in die Mauer. Ein Scharfschütze sitzt unerreichbar in einem Wachturm? Dann zerschießen wir den Unterbau. Da nicht nur der Waffenlärm täuschend echt klingt, sondern auch jeder Schuss etwas kaputt macht oder zumindest eine Spur hinterlässt, wirkt *Silent Storm* oft so intensiv wie ein gutes Actionspiel. Dank sinnvoller Icons bereiten selbst die diversen Ebenen der 3D-Levels (etwa Dachboden, Erdgeschoss, Keller) keine Probleme.

Viel Taktik, wenig Strategie

Die beiden Kampagnen drehen sich um dieselbe Hintergrundstory, manche Missionskarten sind sogar gleich. So verteidigen Sie als Brite dieselbe Ortschaft, die Sie zuvor in der Achsen-Kampagne erobert haben. Statt Missionen linear abzuwickeln, reisen Sie über Regionalkarten (etwa Südengland oder Ural), auf denen sich mehrere Einsatzorte finden. In diesen müssen Sie nach Informationen suchen, die weitere Schauplätze frei schalten. Wer möchte, nutzt Zufallsbegegnungen, um auf Extrakarten weitere Erfahrung und Ausrüstung zu sammeln. Vereinzelt sehen Sie Ingame-Zwischenszenen, ansonsten ist die Story eher schwach.

In Ihrer Basis rüsten Sie das Team aus. Verschiedenste Pistolen, Gewehre, Maschinenpistolen und schwere Waffen (nebst Munition) liegen bereit, nicht zu vergessen Klängen und Granaten. Dazu kommt Spezialausrüstung wie Dietriche, Wund-



Der *Geheimbund* greift eine deutsche Waffenfabrik an – unsere Männer rechts unten sind geradezu lachhaft in der Unterzahl.

verbände, Tabletten oder Minessonden. So sehr das Ausrüsten Spaß macht, mit dem Strategiemodus von *Jagged Alliance 2*, bei dem man sektorenweise ein ganzes Land erobert, kann *Silent Storm* nicht mithalten. Auch das ständige Anwerben und Bezahlen von Kämpfern sowie deren Interaktion werden *Jagged*-Fans vermissen. Dafür machen die Taktikkämpfe mindestens genauso so viel Spaß.

Rollenspiel-Kniffe

Ihre sechs Kämpfer(innen) unterscheiden sich vor allem durch die Spezialisierung: Soldat, Grenadier, Techniker, Arzt, Scout oder Scharfschütze. Nach bester »Learning by doing«-Manier verbessern Ihre Leute ihre Schieß-, Versteck- oder Medizin-Attribute. Nur wer etwa einen Technikwert von 60 hat, darf bestimmte Sprengstoffe überhaupt einsetzen. Außerdem wählt jeder Soldat beim Level-Aufstieg eine weitere Fähigkeit aus einem Skilltree à la *Diablo 2*, etwa »Nachtsicht« oder »MG-Schütze«. Dabei sollte man früh auf bestimmte Ziele hinarbeiten, insbesondere auf die späte-

re Bedienung von Panzerkleins. Wie bitte, »Panzerkleins«? Das sind futuristische Waffensysteme, die kleinen Mechs aus *Battletech* oder den Terminatoren in *Warhammer 40K* ähneln.

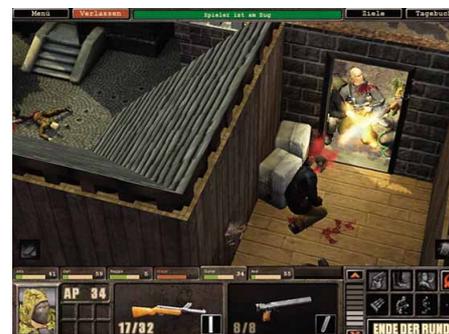
Benutzt ein Soldat ständig dieselbe Waffe, so wird er mit dieser »vertraut« und schießt zielsicherer als mit einer nominell besseren Wumme. Neben schnödem Hitpoint-Verlust (bei 0 tritt Bewusstlosigkeit ein, darunter der Tod) kennt das Programm auch Blutungen und kritische Wunden. Zu deren Behandlung benötigen Sie nicht nur gewiefte Sanitäter, sondern auch die richtigen Hilfsmittel.

Sackgassen und Co.

Silent Storm ist hart. Härter als das Leben. Wie sonst ließe sich erklären, dass man in einer Mission der Achsen-Kampagne zwar mit Panzerkleins einen Bunker betreten kann, aber nur ohne wieder verlassen? Und dass man in der selben Mission nur über zwei direkt nebeneinander liegende Leitern weiterkommt, diese aber leicht zerstört werden und die Mission damit nicht schaffbar ist? Auch verschwin-



Übergelaufene Soldaten sind besonders harte Gegner.



In den *Hauserkämpfen* zählt jeder Aktionspunkt.

den im späteren Spielverlauf beim Ausrüsten gerne mal wichtige Waffen, die man gerade noch in Händen hielt. Einsätze lassen sich nur abbrechen, wenn Sie alle Hinweise gefunden haben. Eine Rückkehr auf die wo-



Durch das Feindfeuer von der **Anhöhe** wird der Baum durchgeschüttelt, unter dem unser Arzt kauert – der **Schnee** stäubt effektiv zu Boden (kleines Bild). Unser **Grenadier** erklimmt derweil die Felsen.

möglichst erst halb erforschte Missionskarte ist ausgeschlossen.

Hart bis unmöglich

Der einfachste Schwierigkeitsgrad heißt »Normal«. Da Sie darin schon zu Missionsbeginn alle Ziele sehen und sich extrem anstrengen müssen, um mal ei-

nen Mann zu verlieren, wird er Sie unterfordern. Doch nur bei »Normal« dürfen Sie jederzeit speichern. Die mittlere Stufe (»Hart«) macht das Aufspüren von Fundstücken schwerer, außerdem sterben Bewusstlose, wenn man sie nicht vom Schlachtfeld trägt. Die Gegner

agieren klüger und verbergen sich häufiger, haben aber auch mehr Lebens- und Aktionspunkte. Auf »Unmöglich« müssen Bewusstlose schnell verarztet werden, sonst sterben sie noch während der Schlacht. Beiden hohen Stufen gemein: Nicht einmal beim Verlassen des Programms (etwa, um ins Bett zu gehen) wird die momentane Schlacht gespeichert.

Sprachhü Deutsch?

Für einen österreichischen Publisher ist die deutsche Version erstaunlich schlecht. Da finden sich Fehlübersetzungen wie »Hinterhalt« (für Sniper). Da ertönen ständig peinliche Ausrufe – den Elitesoldat möchten wir sehen, der beim Schießen die Zeit (und vor allem Verblödung) besitzt, etwas zu brüllen wie: »Auch diese Herausforderung werde ich für mein Vaterland meistern!« Und hat man sich in Deutschland wirklich »Guten Krieg!« gewünscht? Den Gipfel stellen die lächerlichen Dialekte dar. Warum

Michael Graf



Beste Taktik seit vier Jahren

Ich freue mich über Silent Storm! Details wie die Waffen-Vertrautheit und das Skill-System der Charaktere sorgen für Spieltiefe. Doch ich ärgere mich auch: Wenn meine Truppe in eine Sackgasse gerät, oder wenn mal wieder zwei Stunden umsonst waren.

Der globale Modus dient im Prinzip nur als Missions-Auswahl. Dafür machen die Einsätze dank guter KI und deformierbarem Terrain Spaß. Trotz aller Designbugs ist Silent Storm für mich die beste Rundentaktik seit Jagged Alliance 2!

sprechen Engländer überhaupt wie Ausländer, wenn man die alliierte Kampagne spielt? Zum Glück lässt sich ein Großteil des Gebrabbers abschalten.

Die per beiliegendem Map-Editor selbst erstellten Karten lassen sich sogar ins Zufallskampff-Repertoire aufnehmen. **Silent Storm** klingt mit 3D-Sound (5.1) noch beeindruckender. **LA**

Jörg Langer



Adrenalin-Salve

Rundenkämpfe mit der Dramatik eines Action-Hits! Da schieße ich per MG eine Tür auf, töte den dahinter stehenden Gegner, treffe aber auch eine Gasflasche. Die

Explosion reißt ein großes Loch in das Stockwerk darüber, mein Scout Gunar fällt bewusstlos herab. Die Physik funktioniert klasse, jede Patronenschachtel kullert realistisch umher. Sogar die Panzerkleins passen ins Szenario. Nur der Globalmodus ist schwach, da man seine Anfangstruppe nie wieder verändert, außer es gibt Tote.

Stimmungstörer

Nach 10 Stunden wusste ich: das wird ein hoher 80er! Nach 20 war ich weniger euphorisch – wegen des Speicherverbots. In den nächsten 10 Stunden erlebte ich mies designte Missionen. Beispiel gefällig? Schweizer Fabrik, man darf keine Zivilisten töten. Ein für mich unsichtbarer Feind zerlegt die halbe Anlage, sich selbst und nebenbei einen Zivilisten. Mission verloren. Durch solche Schnitzer verkommt der Titel stellenweise zum Selbstkasteiungswerkzeug. Ein 80er? Nie!

Und dann kriege ich im letzten Moment raus, wie man per Cheat doch speichern kann (siehe Kästen). Das schwächt viele Kritikpunkte ab, sodass Silent Storm doch noch eine 80% verdient.

Tuning-Tipp 1: Speichern

Und es geht doch! Öffnen Sie per Wordpad oder Editor im Silent-Storm-Ordner /CFG die Datei »autoexec.cfg« und fügen Sie als letzte Zeile das Wort »wirbelwind« ein. Nicht vergessen, per **[Strg] + [S]** zu speichern. Nun rufen Sie die Datei »input.cfg« auf und fügen nach der Zeile »bind objectives 'O'« eine neue Zeile ein: »bind console 'F1'« (das Zeichen »'« erhalten Sie per **[Cmde] + [F1]**). Im Spiel können Sie nun per **[F1]** jederzeit die Konsole einschalten. Tippen Sie einfach »save name« ein – schon wird gesichert.

Tuning-Tipp 2: Kamera

Wen die Limitierungen der Kamera stören, kann das File »autoexec.cfg« im Silent-Storm-Ordner /CFG editieren. Der Eintrag »mission_camera_limits aa bb cc dd ee« legt nacheinander fest: Sichtfeld in Grad, minimaler Zoom (bis 0), maximaler Zoom (bis 100), minimale Neigung (Vogelperspektive), maximale Neigung (Schrägsicht). Wir empfehlen die folgende Einstellung: »mission_camera_limits 35 5 90 -1.5 -0.1« Wenn Sie die dieselben Werte bei »mission_camera_softlimits« eintragen, hört das lästige Zurückfedern der Kamera beim Bewegen auf.

Silent Storm

Rundentaktik



Publisher: Jowood, (0700) 227 877 678 Release (D): 27.10.2003
 Sprache: Deutsch Preis: ca. 45 Euro
 Ausstattung: Pappschachtel, 2 CDs, 88 Seiten USK-Freigabe: ab 16 Jahre

Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Eingewöhnung: 1 Stunde			Solo-Spaß: 40 Stunden				Multiplayer-Spaß: -		

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

- | | |
|---|--|
| Pro
+ Nervenkitzel pur
+ alles zerstörbar
+ gute Physikengine
+ spannende Missionen
+ Rollenspiel-Elemente
+ enorme Waffenvielfalt | Kontra
- Speicherproblem (siehe Kästen)
- Frust durch unfaire Niederlagen
- Karte verlassen »sperrt« Mission
- Sackgassen in Missionen
- miese Sprachausgabe & Texte
- großer Hardware-Hunger |
|---|--|

MULTIPLAYER

- Internet (0 Spieler)
 - Netzwerk (0 Spieler)
 - Modem (0 Spieler)
 - an 1 PC (0 Spieler)
- Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: nicht vorhanden

HARDWARE-KONFIGURATION

- 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

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 1,4 GHz	CPU mit 1,8 GHz	CPU mit 2,4 GHz
256 MByte RAM	512 MByte RAM	512 MByte RAM
2,6 GByte Installationsgröße	2,6 GByte Installationsgröße	2,6 GByte Installationsgröße
Geforce 3	Geforce 4 Ti	Radeon 9800 Pro, 3D-Sound

ALTERNATIVEN

- Jagged Alliance 2** (88%, 6/99)
 Geniales Spielgefühl mit Söldnerverträgen, Sektorenrennerung und packenden Taktikkämpfen.
- Commandos 3** (78%, 11/03)
 Taktikkämpfe im Zweiten Weltkrieg, aber nicht rundenweise, sondern in Echtzeit. Kruppelhart!

WERTUNG

Grafik:	<div style="width: 80%;"></div>	Gut
Sound:	<div style="width: 70%;"></div>	Sehr gut
Bedienung:	<div style="width: 60%;"></div>	Befriedigend
Spieltiefe:	<div style="width: 50%;"></div>	Sehr gut
Multiplayer:	Nicht vorhanden	

Unfair schwere, aber hochklassige Rundentaktik.



Civ 3: Conquests

Weltherrschaft mal neun.



Im Napoleonischen Krieg geht's mit Frankreich gegen Preußen.

Wichtigste Neuerung in **Conquests**, dem zweiten Addon zu **Civilization 3**, sind neun detaillierte Einzelszenarien. Darin verteidigen Sie etwa im Zeitalter der Entdecker das

Heimatland der Inka gegen europäische Invasoren oder fechten den Zweiten Weltkrieg im Pazifik aus. Jede Seite besitzt ihre eigenen Technologien und Truppen; die Südamerikaner bauen beispielsweise Opferaltäre statt Kathedralen. Auch für das freie Spiel gibt's Verbesserungen. Nahe Vulkane bedrohen Städte, werfen aber eine Menge Ressourcen (Schilde) ab. Neue Wunder (Zeus-Statue), Einheiten (Kreuzritter) und sieben zusätzliche Völker runden das Paket angenehm ab. Und endlich lässt sich die Aggressivität der KI-Gegner regeln. Zudem enthält **Conquests** alle Verbesserungen des ersten Addons **Play the World** – auch die Multiplayer-Modi. **GR**

→ Originaltest in GameStar 01/02.

Michael Graf

Sucht-Stoff

Conquests ist das Addon, das Play the World vor einem Jahr hätte sein sollen. Denn alle Neuerungen schlagen ein wie eine Bombe; die neuen Wunder und Einheiten ergänzen das Spiel ausgezeichnet. Für die regelbare Aggressivität der KI bin ich richtig dankbar.

Die ausgearbeiteten Szenarien sorgen für neuen Langzeit-Spaß. Bis ich alleine den Zweiten Weltkrieg auf allen Seiten gewonnen habe, gehen einige Wochen ins Land. Ein Muss für Civilization-Fans!

Civilization 3: Conquests Strategie-Addon



Publisher: Atari, (0190) 771 882 Release (D): 13.11.2003
 Sprache: Deutsch Preis: ca. 30 Euro
 Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 72 Seiten USK-Freigabe: ab 6 Jahre

Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Eingewöhnung: 5 Stunden Solo-Spaß: 200 Stunden Multiplayer-Spaß: 30 Stunden

HARDWARE-KONFIGURATION					
<input type="checkbox"/> Geforce 1/2 MX	<input type="checkbox"/> Geforce 2/4 MX	<input type="checkbox"/> Radeon 9000	<input type="checkbox"/> Geforce 3/3 Ti	<input type="checkbox"/> Geforce 4 Ti	
<input type="checkbox"/> GF FX 5600/Ultra	<input type="checkbox"/> Radeon 9500 Pro	<input type="checkbox"/> Radeon 9700/Pro	<input type="checkbox"/> Radeon 9800 Pro	<input type="checkbox"/> GF FX 5800/5900	

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 400 MHz	CPU mit 600 MHz	CPU mit 800 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	256 MByte RAM
1,1 GByte Installationsgröße	1,4 GByte Installationsgröße	1,4 GByte Installationsgröße

WERTUNG

Grafik:	<input type="checkbox"/>	Ausreichend									
Sound:	<input type="checkbox"/>	Gut									
Bedienung:	<input type="checkbox"/>	Sehr gut									
Spieltiefe:	<input type="checkbox"/>	Sehr gut									
Multiplayer:	<input type="checkbox"/>	Gut									

Tolle Szenarien und neue Spielelemente für Civilization 3.



Korea

Echtzeit-Taktik in Fernost.



Unser Scharfschütze erledigt Feinde vom Fabrikschornstein aus.

Der Korea-Krieg von 1950 bis 53 kostete Millionen das Leben und führte zur Spaltung des Landes. Im **Commandos-Klon Korea** müssen fünf Saboteure in jeder der zehn Missionen immer mehrere US-Kriegsziele auf einmal erreichen. Dabei besitzen die Kämpfer individuelle Fähigkeiten. So trifft Indianer Nighthawk zwar stets ins Schwarze, weigert sich jedoch, Tote beiseite zu schaffen. Zudem müssen Sie die Fähigkeiten der Mannen geschickt kombinieren. Eine spannende Mission führt die Truppe zum Beispiel nach Seoul, wo sie eine Brücke halten muss. Also stellt sich Einzelkämpfer B.J. an ein stationäres MG, Ärztin Sarah heilt ihn und der als Offizier verkleidete

Kato fällt den Angreifern in den Rücken. Nützliche Objekte werden auf Knopfdruck eingefärbt. Ähnlich wie in **Desperados** können Sie im Pause-Modus in Ruhe Befehle geben. **GR**

Michael Graf

Commandos in 3D

Korea bietet gute Missionen und eine ordentliche Steuerung. Allerdings fehlt dem Commandos-Klon die Faszination des Originals. Denn die Entwickler haben keinerlei innovative Ideen eingebaut; alle Missions-Konzepte kenne ich schon aus den Schlechtspielen von Pyro.

Doch trotz des höllischen Schwierigkeitsgrades spiele ich die langen Einsätze gerne. Erfolgserlebnisse gibt's dank der vielen Missionsziele genug.

Korea: Forgotten Conflict Echtzeit-Taktik



Publisher: Vidis, (040) 514 840 23 Release (D): 07.11.2003
 Sprache: Englisch (Deutsch in Vorbereitung) Preis: ca. 40 Euro
 Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 35 Seiten USK-Freigabe: ab 16 Jahre

Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Eingewöhnung: 1 Stunde Solo-Spaß: 20 Stunden Multiplayer-Spaß: -

HARDWARE-KONFIGURATION					
<input type="checkbox"/> Geforce 1/2 MX	<input type="checkbox"/> Geforce 2/4 MX	<input type="checkbox"/> Radeon 9000	<input type="checkbox"/> Geforce 3/3 Ti	<input type="checkbox"/> Geforce 4 Ti	
<input type="checkbox"/> GF FX 5600/Ultra	<input type="checkbox"/> Radeon 9500 Pro	<input type="checkbox"/> Radeon 9700/Pro	<input type="checkbox"/> Radeon 9800 Pro	<input type="checkbox"/> GF FX 5800/5900	

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 1,0 GHz	CPU mit 1,6 GHz	CPU mit 2,4 GHz
128 MByte RAM	256 MByte RAM	512 MByte RAM
610 MByte Installationsgröße	610 MByte Installationsgröße	610 MByte Installationsgröße
3D-Karte	Geforce-4-Karte	Radeon-9800-Karte

WERTUNG

Grafik:	<input type="checkbox"/>	Befriedigend									
Sound:	<input type="checkbox"/>	Gut									
Bedienung:	<input type="checkbox"/>	Befriedigend									
Spieltiefe:	<input type="checkbox"/>	Gut									
Multiplayer:	<input type="checkbox"/>	Nicht vorhanden									

Fordernder Commandos-Klon ohne Innovationen.



Stahlross-Romantik

Railroad Tycoon 3

Das Glück liegt auf der Schiene. Zumindest wenn Sie als angehender Eisenbahn-Magnat ganze Kontinente vernetzen und dabei blühende Landschaften erschaffen.

Facts

- 6 Szenarien
- 60 Industrien
- 180 Gebäude
- 8 Waggons pro Zug

Von Modellbahnen geht eine ganz eigene Faszination aus, der sich viele nur schwer entziehen können. Wem das nötige Kleingeld fehlt oder wer der Gattin das Wohnzimmer als Bauplatz nicht abschwatzen kann (»Schatz, Du stehst schon wieder auf dem Verladegleis!«), darf sich jetzt auf der heimischen Festplatte ausbreiten. **Railroad Tycoon 3** verhilft Ihnen zur virtuellen Wunschbahn – eine komplexe Wirtschaftssimulation inklusive.

Vernetzte Welt

Fast jedes der 16 Szenarien von **Railroad Tycoon 3** startet auf einer schienenfreien Karte. Egal ob Sie den Mittleren Westen der Vereinigten Staaten, Afrika, Australien, Deutschland, Japan oder ein aufs Meer hinausge-

triebenes Kalifornien vernetzen sollen, alles beginnt nur mit einem Bahnhof. Eine Wertung verrät, welche Städte groß genug für lukrative Transportstrecken sind. Dort errichten Sie eine Station, wobei imposantere Haltepunkte auch einen größeren Einzugsbereich besitzen.

Per Maus legen Sie Schienen zur nächstgelegenen Stadt, kaufen eine Lok und können sich zurücklehnen und zugucken, wie Ihre Zugmaschinen durch die hübsche 3D-Landschaft zuckeln. Denn um die Ladung der Züge kümmert sich das Programm. Es wählt aus, welche Güter sich am meisten lohnen. Wer mag, kann aber auch selbst Hand anlegen und Mindest- und Maximalbeladung vorgeben oder den ganzen Zug selbst zusammenstellen.

Fahrgäste mit Ziel

Wenn Sie auf diese Weise das erste Geld verdient haben, sollten Sie das Schienennetz erweitern. Als Anhaltspunkt dafür dient die Nachfrage an den Bahnhöfen. Anders als in den beiden Vorgängern fahren Passagiere nun nicht mehr einfach irgendwohin, sondern haben ein spezielles Ziel. Erst wenn einer Ihrer Züge zumindest in die richtige Richtung fährt, steigen die Herrschaften ein.

Beim Bau der Strecken müssen Sie auf Steigungen achten. Denn vor allem zu Beginn stehen nur ein paar rasselnde Dampflok zur Verfügung, die auf zu steilen Strecken massive Probleme bekommen. Das führt zu Verspätungen, außerdem verbrauchen diese Zugmaschi-

nen mehr Öl, Wasser und Sand. Ersteres beeinflusst die Lebensdauer, ohne Druck (Dampf) auf den Kesseln fahren die Züge langsamer und Sandkörner auf den Schienen erleichtern Steigungen. Damit von allem immer genug an Bord vorhanden ist, errichten Sie Nachfüllstationen und Wartungshallen.

Schnaps oder Börse

Geld scheffeln Sie mit eigenen Betrieben. Befindet sich zum Beispiel eine Obstplantage in der Nähe eines Bahnhofs, lohnt sich der Bau einer Schnapsdestille. Bei dringenden Geldsorgen können sie langfristig Aktien ausgeben, verlieren aber die Kontrolle über Ihr Unternehmen.

Wer besonders raffiniert vorgehen will, kauft bereits bestehende Anlagen ohne Bahnan-



Mit dem Editor basteln Sie eigene Landschaften.



Im beigelegten Bonuspiel müssen Sie Loks in Tore bugsieren.



Damit die E-Loks Strom bekommen, haben wir die ganze Strecke ziemlich kostspielig elektrifiziert.



Unser Güterzug quält sich voll beladen durch Afrika. Am mittleren Balken links sehen Sie, dass die Wasservorräte zur Neige gehen.

Mick Schnelle



Bewährt gut

Das Gute zuerst: Railroad Tycoon 3 macht fast genauso viel Spaß wie seine erfolgreichen Vorgänger. Der Reiz, nur noch »diese eine neue Stadt« ans Netz zu

legen, ist unwiderstehlich. Die schöne 3D-Grafik tut das ihre dazu, um die Bahnbastelei noch attraktiver zu machen. Und dass Passagiere jetzt an bestimmte Orte reisen wollen, ist eine Extra-Herausforderung, die auch Streckenplanungs-Experten einiges abverlangt.

Allerdings fehlen mir ein paar Dinge: Wieso gibt es keine steuerbaren Weichen? Warum kann ich keine detaillierten Fahrpläne basteln? Und wo sind Stellwerke oder Drehscheiben? Dafür ist das Wirtschaftsmodell fast so gelungen wie im hervorragenden Port Royale. Mit Obstplantagen und Destillen schwinde ich mich im Nu zum Schnapsmogul auf. Bahnfreunde sollten bei Railroad Tycoon 3 zuschlagen – die fehlenden Aspekte kann Poptop ja in einem Addon nachliefern.

schluss zum Schnäppchenpreis auf. Die arbeiten, einmal ans eigene Schienennetz angeschlossen, erheblich produktiver. Ebenfalls sehr lukrativ können Hotels sein. Voraussetzung ist, dass viele Menschen am betreffenden Ort umsteigen müssen. Postämter sorgen dafür, dass Briefe und Pakete länger gelagert werden können.

Leckere Loks

Optisch zeigt sich das Bahngeschäft von der Sonnenseite. Loks und Waggons sind schick animiert, die Landschaft sieht sehr natürlich aus. Allerdings wirkt sie unbelebt; nach Mensch oder

Tier werden Sie vergeblich suchen. Dafür bewegen Sie sich dank einer gelungenen Kamerasteuerung flink durch die Gegend und verlieren das Geschehen nie aus den Augen. Etwas knifflig wird's beim Gleisbau. Das Spiel erkennt automatisch, wann es Brücken oder Tunneln bauen soll. Allerdings ist manchmal unklar, warum sich Railroad Tycoon 3 weigert, an einer Stelle eine Abkürzung zu errichten.

Gesellige Eisenbahn-Magnaten dürfen zu viert gegeneinander antreten, dann lässt sich das Spiel aber nicht speichern. Bastelfreunde stellen sich mit dem Editor neue Karten zusam-

men. Als nette Dreingabe gibt es den Modelleisenbahn-Simulator. Das ist ein drolliges Knobelspiel, bei dem Sie mehrere

Züge ins Ziel dirigieren müssen. Railroad Tycoon 3 unterstützt Dolby Surround, EAX und Aureal 3D-Sound. **MIC**



Ein Klick auf den Bahnhof zeigt Ihnen, wohin die Passagiere fahren wollen.

Railroad Tycoon 3

Wirtschaftssimulation



Publisher: Take 2, (0190) 873 268 36
 Sprache: Deutsch
 Ausstattung: Euro-Box, 2 CDs, 32 Seiten

Release (D): 30.10.2003
 Preis: ca. 45 Euro
 USK-Freigabe: ohne Beschr.

Einstieger	Fortgeschrittene			Profis					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9

Eingewöhnung: 1 Stunde
 Solo-Spaß: 25 Stunden
 Multiplayer-Spaß: 5 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro	Kontra
+ süchtig machendes Spielkonzept	- keine eigenen Fahrpläne
+ übersichtliche Steuerung	- unbelebte Landschaften
+ komplexes Wirtschaftsmodell	- kein Speichern im Mehrspielermodus
+ schöne Grafik	- Tunnel- und Brückenbau etwas fummelig
+ automatische Zugzusammenstellung	

MULTIPLAYER

Internet (4 Spieler) Netzwerk (4 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: wie Solospiel

HARDWARE-KONFIGURATION

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

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 700 MHz	CPU mit 1,5 GHz	CPU mit 2,2 GHz
128 MByte RAM	256 MByte RAM	512 MByte RAM
1,2 GByte Installationsgröße	1,2 GByte Installationsgröße	1,2 GByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte, Surround-Sound

ALTERNATIVEN

Port Royale (84%, GS 09/02)
 Handelsspiel mit Schiffen und ausgefuchstem, in Echtzeit aktualisiertem Wirtschaftssystem.

Der Industriegigant 2 (82%, GS 08/02)
 Produktion und Transport mit Bahn, Schiff und Lkw. Knifflige Missionen, wenig Flair.

WERTUNG

Grafik:	Gut
Sound:	Gut
Bedienung:	Gut
Spieltiefe:	Gut
Multiplayer:	Befriedigend



3D-Wirtschaftssimulation für Eisenbahn-Freunde.

Frischer Baustoff

Anno 1503 Schätze, Monster und Piraten

Das Anno-Addon bügelt Schwächen des Hauptprogramms aus, ohne jedoch spektakuläre Neuerungen zu liefern.

www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie



Ein **Vulkanausbruch** legt im Szenario »Feuerberge« unsere Stadt in Schutt und Asche.



Das neue **Statistik-Menü** informiert über Warenbestände.



Die **Abwehrtürme** haben eine große Reichweite.

Auch ein Pracht-Aufbauspiel kann noch renovierungsbedürftig sein. Mit dem **Anno 1503-Addon Schätze, Monster und Piraten** kittet Sunflowers so manchen Spielspaß-Riss seines Bastel-Hits. Zudem gibt's neue Gebäude, Szenarios und Endlos-spiel-Karten. Die wichtigste Baustelle bleibt jedoch immer noch verwaist: Den Multiplayer-Modus, bereits für das Hauptprogramm vor einem Jahr angekündigt, werden Käufer der Erweiterung erneut vergeblich suchen.

Missions-Schnitzeljagd

Die zwölf neuen, abwechslungsreichen Missionen schöpfen das **Anno**-Repertoire voll aus: Sie bauen riesige Städte, zerstören Piratennester, treiben Handel mit Eskimos oder suchen in einer Art Schnitzeljagd einen Schatz. Dabei begegnen Ihnen jede Menge frische Kreaturen wie Spinnen, Krokodile und Skelette sowie zehn neue Häuser-Typen. Spielerischen Innovationen werden Sie dagegen nur selten begegnen. So liefert das Addon mit Amtsgericht (verringert das Auftauchen von Räufern) und Abwehrturm (verschießt Kanonenkugeln) gerade mal zwei Gebäude, die sich auch strategisch auswirken. Immerhin streuen die neuen Katastrophen wie Aufstand, Erdbeben und Vulkanausbruch zusätzliches Salz in die Szenario-Suppe.

Statistik im Spiel

Sowohl in den Szenarios als auch bei den drei frischen End-

losspiel-Karten (je eine für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis) hilft das brandneue Statistik-Menü, das Sie endlich über Warenproduktion und -bedarf Ihrer Siedlungen aufklärt. Der Feldanbau lässt sich automatisieren, Schiffe können angeschlagene Gegner ertern, Kontore stehen in drei Größenvarianten zur Auswahl. Per Patroulien-Icon bewachen Ihre Soldaten besonders gefährliche Gebie-

te. Die KI der Militäreinheiten hat Sunflowers ebenfalls verbessert – allerdings nur von grenzdebil auf halbwegs erträglich. Ein Sprecher von Sunflowers versicherte GameStar, dass die **Anno**-Entwickler nach wie vor am Mehrspieler-Modus arbeiten, der in naher Zukunft als kostenloser Patch erscheinen soll. Einen konkreten Termin konnte man uns bis Redaktionsschluss jedoch nicht nennen. **HK**

Heiko Klinge

Patchwork



Zu einem Spitzenspiel wie Anno 1503 erwarte ich auch eine Spitzenerweiterung. Doch diesen Anspruch erfüllt Schätze, Monster und Piraten nur teilweise. Sinnvolle Verbesserungen wie Statistik und Enterfunktion kann man auch per kostenlosem Patch nachreichen. Gerade mal zwei spielerisch relevante neue Gebäude sind für ein Aufbauspiel-Addon einfach zu wenig. Wie gern hätte ich an frischen Produktionsketten geschraubt! Wer bei Anno 1503 hauptsächlich die Szenarios gespielt hat, wird auch mit dem Addon-Missionen seinen Spaß haben. Wer wie ich das Endlosspiel bevorzugt, kann auf Schätze, Monster und Piraten verzichten.

Schätze, Monster und Piraten Strategie-Addon

	Publisher: Sunflowers, (0190) 761 800 Sprache: Deutsch Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 15 S. Handbuch	Release (D): 7.11.2003 Preis: ca. 20 Euro USK-Freigabe: ab 6 Jahre
Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
Eingewöhnung: 30 Minuten Solo-Spaß: 15 Stunden Multiplayer-Spaß: -		

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG	
Pro	Kontra
<ul style="list-style-type: none"> hilfreiches Statistikmenü teils witzige Szenarios einsteigerfreundliche Inseln sinnvolle Bedienungsverbesserungen herausfordernde Katastrophen 	<ul style="list-style-type: none"> schwankende Missionsqualität zu wenig neue Gebäude Einheiten-KI immer noch schwach Multiplayer-Modus fehlt erneut

MULTIPLAYER			
<input type="checkbox"/> Internet (0 Spieler)	<input type="checkbox"/> Netzwerk (0 Spieler)	<input type="checkbox"/> Modem (0 Spieler)	<input type="checkbox"/> an 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original		Multiplayer-Modi: Nicht vorhanden	

HARDWARE-KONFIGURATION				
<input type="checkbox"/> Geforce 1/2 MX	<input type="checkbox"/> Geforce 2/4 MX	<input type="checkbox"/> Radeon 9000	<input type="checkbox"/> Geforce 3/3 Ti	<input type="checkbox"/> Geforce 4 Ti
<input type="checkbox"/> GF FX 5600/Ultra	<input type="checkbox"/> Radeon 9500 Pro	<input type="checkbox"/> Radeon 9700 Pro	<input type="checkbox"/> Radeon 9800 Pro	<input type="checkbox"/> GF FX 5800/5900

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 600 MHz	CPU mit 700 MHz	CPU mit 800 MHz
128 MByte RAM	256 MByte RAM	256 MByte RAM
1,5 GByte Installationsgröße	1,5 GByte Installationsgröße	1,5 GByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

ALTERNATIVEN	
WarCraft 3: Frozen Throne (94%, GS 08/03)	Tropico 2 (88%, 06/03)
So hat ein Addon auszusehen: Spielerische Neuerungen, riesiger Umfang, fantastische Kampagne.	Kostet mittlerweile kaum mehr als das Annonen, riesiger Umfang, fantastische Kampagne. Addon und bietet monatelangen Aufbau Spaß.

WERTUNG	
Grafik: <input type="checkbox"/>	Sehr gut
Sound: <input type="checkbox"/>	Gut
Bedienung: <input type="checkbox"/>	Befriedigend
Spieltiefe: <input type="checkbox"/>	Sehr gut
Multiplayer: Nicht vorhanden	
Etwas liebloses Addon zum Aufbau-Hit.	



Sim City 4: Rush Hour

Unterhaltsame Verkehrs-Erweiterung.



Im Polizeiwagen jagen wir einen flüchtigen Verbrecher.

Sie haben in **Sim City 4** alle Katastrophen überstanden und suchen nach neuen Herausforderungen? Kein Problem, denn das Addon **Rush Hour** erweitert die Städtebau-Simula-

tion um einige nützliche Funktionen. Neue Transitwege wie Alleen stehen ebenso zur Verfügung wie Magnetschwebe-Bahnen und Passagier-Fähren. Und für unerfahrene Stadträte gibt's endlich einstellbare Schwierigkeitsgrade. Wichtigste Neuerung des Zusatzes sind jedoch die »Du fährst«-Missionen. In denen lenken Sie ähnlich wie in **GTA 2** Fahrzeuge aus isometrischer Perspektive durch die eigene Stadt und erfüllen Aufträge. Anständige Einsätze wie die Verhaftung von Verbrechern erhöhen Ihr Ansehen. Fiese Aktionen wie das Kassieren von Schutzgeld im Auftrag der Mafia bringen dagegen Moneten aufs Rathaus-Konto. **GR**

-> Original-Test in GameStar 02/03

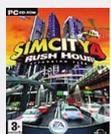
Michael Graf

Kurzer Sim-Spaß

Wie nett! Die Mini-Missionen bringen angenehme Abwechslung in den Städtebau-Alltag. Und machen sogar spielerisch Sinn: Bei Geldmangel klaue ich einen Panzer – und die Kasse ist voll.

Schade nur, dass auch dem Addon die Langzeit-Motivation fehlt. Nach einiger Zeit habe ich alle Aufträge gesehen und beginne mich zu langweilen. Doch wer Sim City 4 mochte, findet mit Rush Hour für eine Weile gute Unterhaltung.

Sim City 4: Rush Hour Aufbauspiel-Addon



Publisher: Electronic Arts, (0190) 776 633 Release (D): 26.9.2003
 Sprache: Deutsch Preis: ca. 30 Euro
 Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 32 S. Handbuch USK-Freigabe: ohne Beschr.

Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Eingewöhnung: 30 Minuten Solo-Spaß: 10 Stunden Multiplayer-Spaß: -

HARDWARE-KONFIGURATION

■ 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

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 600 MHz	CPU mit 1,0 GHz	CPU mit 1,4 GHz
256 MByte RAM	256 MByte RAM	512 MByte RAM
1,4 GByte Installationsgröße	1,4 GByte Installationsgröße	1,4 GByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

WERTUNG

Grafik:		Gut
Sound:		Befriedigend
Bedienung:		Gut
Spieltiefe:		Befriedigend
Multiplayer:	Nicht vorhanden	

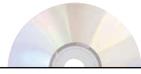
Städtebau mit Mini-Einsätzen, aber ohne Langzeit-Spaß.



Im Land der Raketenwürmer

Worms 3D

Im dritten Teil der kultigen Würmer-Serie beharken Sie Ihre Freunde wieder mit explosiven Schafen.



Auf CD/DVD:
• Exklusiv-Demo
• Multiplayer-Video

WWW

www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Das Grauen ist rosa, etwa 0,07 Meter groß und trägt Waffen vom ordinären Raketenwerfer bis zur Heiligen Handgranate. Die Hauptdarsteller im Taktikspiel **Worms 3D** sind kleine Killerwürmer, die sich gegenseitig den Garaus machen. Im dritten Teil der witzigen Serie ballern die Erdnuckel zum ersten Mal dreidimensional. Wir haben uns gegenseitig mit explosiven Bananen beharkt und randalierende Großmütter losgelassen, um herauszufinden, ob **Worms 3D** so lustig ist wie die 2D-Vorgänger.



Petra fliegt per Jetpack in eine günstige Schussposition.

Spaß-Chaos

Besonders witzig an **Worms 3D** ist das brillante Leveldesign. In den 40 Missionen der Einzelspieler-Kampagne finden sich originelle Kulissen wie die sinkende Titanic, eine Szene aus **King Kong** oder die Landung in der Normandie. Je nach Auftrag treten Sie mit bis zu sechs Würmern an und müssen Missionsziele erfüllen. Darunter schräge Sachen wie Schafgeiseln befreien oder Attentäter aufhalten. Die meisten Einsätze laufen aber ähnlich wie die Multiplayer-Partien nach dem Prinzip »Ver-nichte das gegnerische Team«.

Der Clou: Das komplette 3D-Terrain ist zerstörbar. Die Größe der Löcher hängt vom verwendeten Kriegsgerät ab. Eine Dynamitstange macht zum Beispiel mehr Schaden an Wurm und Land als die Schrotflinte.

Übersichts-Chaos gibt's trotz 3D nicht: Per Tastendruck schaltet das Spiel in eine Ego-Ansicht oder in die Vogelperspektive.

Versteckte Extras

In **Worms 3D** sind extrem viele Extras verborgen, die Sie in der Kampagne oder auf so genannten Wettkampf-Karten freispielen. Je nachdem wie Ihr Team abschneidet, erhalten Sie neue Waffen und Levels für den Mehrspieler-Modus. Im Arsenal gibt's über 30 skurrile Gegenstände, etwa riesige Betonesel oder aggressive Stinktiere.

Ärgerlich ist in **Worms 3D** vor allem die Steuerung mit Maus und Tastatur, die Sie noch nicht selbst konfigurieren dürfen. Publisher Atari hat auf unsere Nachfrage aber versprochen, dieses Manko per Patch auszubügeln. **PH**



Multiplayer-Kampf um die sinkende Titanic. Das Schiff ist komplett zerstörbar.

Patrick Hartmann



Kniffliger Wurm-Spaß

Der Sprung nach 3D hat super geklappt. Zwar wurmt mich die gewöhnungsbedürftige Steuerung, aber schon nach drei Partien hat man auch die intus. Dann ist die Würmer-Hatz Spaß pur – vor allem im Mehrspieler-Modus. Die genial designten Levels halten einen immer wieder mit neuen Gags bei der Stange.

Einzig der sehr hohe Schwierigkeitsgrad und eine fehlende Speicherfunktion in den Levels sorgen für gelegentliche Frustramente. Denn in den langen Missionen ärgert es mich, dass ich bei einem winzigen Fehler gleich alles noch mal von vorne spielen darf.

Worms 3D

Taktikspiel

	Publisher: Atari, (0190) 771 884	Release (D): 30.10.2003
	Sprache: Deutsch	Preis: ca. 30 Euro
	Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 48 S. Handbuch	USK-Freigabe: ohne Beschr.
Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis
1	2 3 4 5 6 7	8 9 10
Eingewöhnung: 1 Stunde Solo-Spaß: 25 Stunden Multiplayer-Spaß: 25 Stunden		

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro	Kontra
<ul style="list-style-type: none"> originelles Level-Design abwechslungsreiche Missionsziele viele versteckte Extras witzige Sprachausgabe abgefahrenes Waffenarsenal zerstörbares Terrain 	<ul style="list-style-type: none"> Steuerung nicht frei konfigurierbar keine Speicherfunktion in den Levels kein einstellbarer Schwierigkeitsgrad teilweise umständliche Menüs

MULTIPLAYER

Internet (4 Spieler)
 Netzwerk (4 Spieler)
 Modem (0 Spieler)
 an 1 PC (4 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch, Hot-Seat

HARDWARE-KONFIGURATION

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

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 600 MHz	CPU mit 800 GHz	CPU mit 1,0 GHz
256 MByte RAM	256 MByte RAM	512 MByte RAM
1,3 GByte Installationsgröße	1,3 GByte Installationsgröße	1,3 GByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

ALTERNATIVEN

Worms World Party (75%, GS 03/01)
 Würmer-Ballerei in 2D. Kultiger Multiplayer-Modus, für Einzelspieler allerdings eher mau.

Space Tanks (53%, GS 11/03)
 Ordentlicher Artillery-Klon im Weltall, aber zu viele Zufallstreffer verhindern Dauerspaß.

WERTUNG

Grafik:	Gut
Sound:	Gut
Bedienung:	Gut
Spieltiefe:	Gut
Multiplayer:	Sehr gut



Spaßige Wurm-Taktik in originellen 3D-Levels.

Ufo Aftermath

3D-Spross der Xcom-Serie.



Um an eine neue Basis zu kommen, säubern wir einen Bunker von **Mutanten**.

Auf CD/DVD:
Patch 1.2

WWW

www.gamesstar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Außerirdische haben im Echtzeit-Strategiespiel **Ufo Aftermath** fast die gesamte Menschheit vernichtet. Der jüngste Teil der **Xcom**-Reihe überlässt Ihnen die Führung der

Überlebenden, um mit sieben Kämpfer nach und nach den blauen Planeten zu befreien. Also geben Sie Ihrer Truppe Waffen und nützliche Ausrüstung (Medizin-Koffer, Panzerung) mit auf den Weg. Dabei müssen Sie jedoch die individuellen Fähigkeiten der Charaktere beachten: Nicht jeder kann einen Raketenwerfer bedienen. Erreichen die mutigen Mannen einen zufallsgenerierten Missions-Schauplatz, zoomt das Spiel in eine taktische 3D-Nahansicht. Zwischen den Aufträgen erforschen und produzieren Ihre Wissenschaftler in nicht ausbaubaren Basen neue Technologien. In der Zwischenzeit starten von Militärbasen Jets auf Befehl zur Ufo-Jagd. **GR**

Michael Graf

Grau, aber gut

Als Kenner der Vorgänger war ich von Aftermath überrascht: Das düstere Endzeit-Szenario steht im krassen Gegensatz zur bunten Xcom-Reihe. Richtiggehend enttäuscht war ich, dass die Entwickler den spaßigen Ausbau der Stützpunkte weggelassen haben.

Was bleibt, ist ein herausforderndes Strategiespiel mit intelligenten KI-Gegnern. Die grauen Umgebungen öden mich aber auf lange Sicht an.

Ufo Aftermath

Echtzeit-Taktik



Publisher: Vicis, (040) 514 840 23
Sprache: Deutsch
Ausstattung: DVD-Box, 2 CDs, 64 S. Handbuch

Release (D): 02.10.2003
Preis: ca. 40 Euro
USK-Freigabe: ab 16 Jahre

Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Eingewöhnung: 5 Stunden Solo-Spaß: 20 Stunden Multiplayer-Spaß: -

HARDWARE-KONFIGURATION

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

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 800 MHz	CPU mit 1,4 GHz	CPU mit 2,0 GHz
128 MByte RAM	256 MByte RAM	256 MByte RAM
750 MByte Installationsgröße	1,1 GByte Installationsgröße	1,1 GByte Installationsgröße
3D-Karte	Geforce-3-Karte	Geforce-4-Karte

WERTUNG

Grafik: Ausreichend Gut
Sound: Befriedigend Sehr gut
Bedienung:
Spieletiefe:
Multiplayer: Nicht vorhanden

Motivierende, aber häßliche Taktik-Schlachten.



Riesen-Erweiterung

Age of Mythology Titans



Da wackelt der Monitor: In Ensembles Strategie-Addon stapfen mächtige Titanen im Auftrag abtrünniger Atlanter durch eine erstklassige Kampagne.



Auf CD/DVD:
• Video-Special
Auf DVD:
• spielbare Demo

WWW

www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Größe zählt eben doch, zumindest in **Titans**, dem ersten Addon zum Echtzeit-Strategiespiel **Age of Mythology**. Denn in den zwölf Missionen der neuen Kampagne bekommen Sie es mit Titanen zu tun – nahezu unverwundbaren und bärenstarken Riesen. Auch sonst gibt's dank einer zusätzlichen Partei, etlichen Göttern und Zaubersprüchen jede Menge zu entdecken. Entwickler Ensemble hat sich ein Beispiel an **WarCraft 3: Frozen Throne** genommen und ein rundum gelungenes Addon gebastelt.

Rebellischer Sohnmänn

Neben Griechen, Ägyptern und Nordmännern kämpft in **Titans** das neue Volk der Atlanter. Hauptfigur ist Kastor, Sohn des Halbgott-Helden Arkantos aus dem Hauptprogramm. Allerdings ging die Erziehung von Kastor gründlich schief: Er wendet sich gegen den guten Papa und huldigt statt den alten Göttern wie Zeus oder Poseidon den Titanen Gaia, Kronos und Uranos.

Diese drei sind die Hauptgötterheiten der Atlanter und liefern sinnvolle Zivilisationsverbesserungen: Kronos-Jünger dürfen zum Beispiel Gebäude per Zeit-tunnel versetzen. Zu den drei Stamm-Göttern kommen neun Unter-Titanen, die Sie beim Epochenaufstieg auswählen.

Öfter Zaubern

In **Age of Mythology** entscheidet oft der richtige Einsatz der Götterfähigkeiten über den Sieg. Die Zaubereien sind in **Titans** noch wichtiger und haben bis zu vier Ladungen. Extrem mächtige Sprüche wie das Tartaros-Tor dürfen Sie aber nach wie vor nur einmal auslösen: Aus diesem Höllenschlund kriechen Dämonen, die Freund und Feind angreifen – vor allem in Mehrspielerpartien ein Heidenspaß. **MS**



Von einer Armee unterstützt, ebnet der Titan mit drei Schlägen ein Dorfzentrum ein.

Markus Schwerdtel



Kurze Giganten

So wünsche ich mir ein Addon: Ein zusätzliches Volk mit einer spannenden Kampagne und noch ein paar sinnvolle spielerische Neuerungen obendrein. Vor

allem die Titanen machen Laune, auch wenn sie erst ziemlich spät in der Story auftauchen. Dafür räumen die Jungs und die neuen Mythen-Monster in Multiplayer-Partien richtig auf. Sehr gut gelungen sind die Götter der Atlanter mit ihren teils sehr spektakulären Kräften.

Ein kleines Manko von **Titans** ist allerdings der relativ geringe Umfang: Nach rund zwölf Stunden ist die Kampagne gelöst. Aber bis dahin gibt's erstklassige Unterhaltung für Strategen.

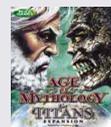


Die Atlanter befördern normale Einheiten zu Helden.



Untergötter liefern neue Monster und Zauberer.

Age of Mythology: Titans Strategie-Addon



Publisher: Microsoft, (0180) 525 19 99 Release (D): 24.10.2003
Sprache: Deutsch Preis: ca. 25 Euro
Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, Tech.-Karte, 22 S. USK-Freigabe: ab 12 Jahre

Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Eingewöhnung: 30 Minuten Solo-Spaß: 12 Stunden Multiplayer-Spaß: 50 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro	Kontra
• eindrucksvolle Titanen	• kurze Kampagne
• packende Hintergrundstory	• keine neuen Landschaftstypen
• neue Götterfähigkeiten	• teils lächerliche Synchronstimmen
• innovative Mythen-Monster	

MULTIPLAYER

Internet (4 Spieler) Netzwerk (4 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Eroberung, Blitzspiel, Deathmatch

HARDWARE-KONFIGURATION

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

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 600 MHz	CPU mit 750 MHz	CPU mit 1,0 GHz
128 MByte RAM	256 MByte RAM	256 MByte RAM
1,3 GByte Installationsgröße	1,3 GByte Installationsgröße	1,3 GByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

ALTERNATIVEN

WarCraft 3 (93%, GS 08/02) Die Genre-Referenz dank mitreißender Kampagne und Helden-Tuning. Mit Addon noch besser!
Empires (86%, GS 11/03) Epische Gefechte über fünf Epochen. Klaut gerne Spiel-Elemente nahezu aller Echtzeit-Hits.

WERTUNG

Grafik:	Sehr gut
Sound:	Gut
Bedienung:	Sehr gut
Spieltiefe:	Sehr gut
Multiplayer:	Sehr gut

Gehaltvolles Addon zum Mythen-Strategiespiel.



Etherlords 2

Das etwas andere Kartenspiel.



Etherlords 2 glänzt mit gut modellierten Kreaturen und hübschen Zaubereffekten.

WWW Das Spielprinzip von **Etherlords 2** ähnelt **Magic – The Gathering**: Sie steuern einen Helden, der genau wie alle Geg-

ner eine Auswahl von zahlreiche Spielkarten (insgesamt über 200) besitzt. Diese ermöglichen offensive und defensive Zauber sowie das Beschwören von Monstern. Aus Ihrem Stapel wählen Sie 16 aktive Karten, die Sie dann im Gefecht einsetzen dürfen.

Die Vielfalt an magischen Sprüchen erlaubt zahlreiche Taktiken. Je besser die Magieformel, desto mehr Ätherpunkte (Zauberenergie) kostet ihr Einsatz. Zu Beginn des Gefechts erscheinen fünf Karten Ihres aktiven Stapels (Deck) in der Bereitschaftsleiste, jede Runde kommt eine weitere hinzu. Da die Reihenfolge zufällig ist, entscheidet auch Glück über den Kampfangang – also sollten Sie vor jeder Schlacht speichern. **GV**

Georg Valtin

Glückspilze bevorzugt

Wie beim ersten Teil muss ich mich erst daran gewöhnen, dass neben meinen taktischen Entscheidungen das Glück die Hauptrolle in Etherlords 2 spielt. Wenn ich beim Kampf gegen einen starken Gegner meine schwächsten Karten am Anfang bekomme, kann ich gleich neu laden und neu angreifen.

Ansonsten bietet das Spiel in fünf fordernden Kampagnen packende Rundenscharmützel, wobei jeder Kampf anders verläuft und dank zahlreicher Sprüche und Kreaturen keine Langeweile aufkommt.

Etherlords 2

Taktik



Publisher: Strategy First, www.strategyfirst.com Release (D): 9.10.2003
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorbereitung) Preis: ca. 50 Euro
Ausstattung: Mini-Box, 2 CDs, 40 S. Handbuch USK-Freigabe: nicht geprüft

Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Eingewöhnung: 1 Stunde Solo-Spaß: 60 Stunden Multiplayer-Spaß: 20 Stunden

HARDWARE-KONFIGURATION

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

MINIMUM

CPU mit 600 MHz
128 MByte RAM
2 GByte Installationsgröße
3D-Karte

STANDARD

CPU mit 1,0 GHz
256 MByte RAM
2,0 GByte Installationsgröße
Geforce-Karte

OPTIMUM

CPU mit 1,4 GHz
512 MByte RAM
2,0 GByte Installationsgröße
Geforce-2-Karte

WERTUNG

Grafik:	_____	Gut
Sound:	_____	Befriedigend
Bedienung:	_____	Gut
Spieltiefe:	_____	Sehr Gut
Multiplayer:	_____	Gut

Umfangreiche Rundenstrategiespiel mit Tiefgang.



Hokus Pokus



Sims-Addon: Wir lassen ein Geisterpaar tanzen.

Auf Harry Potters Spuren wandelt das Addon **Hokus Pokus** zum Aufbauspiel **Die Sims**. Ihre Hauptprogramm-Familie zieht in eines von drei Geisterhäusern in der neuen Grusel-Nachbarschaft. Oder sie amüsiert sich in Vergnügungsparks und auf Friedhöfen. Ähnlich wie im **Megastar**-Addon arbeiten Sie sich vom Partyzauberer hoch zum Mega-Magier. **MS**

Genre: Aufbauspiel-Addon
Publisher: Electronic Arts, (0190) 754 464
Preis: ca. 30 Euro
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Spieler: 1
Sprache: Deutsch
Minimum: CPU mit 233 MHz
 64 MB RAM, 3D-Karte

86% SPIELSPASS

Railroad Pioneer



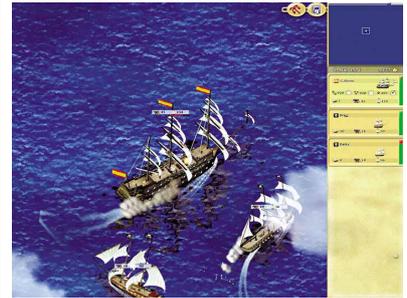
Unser Zug erreicht das Kohlebergwerk.

Als Eisenbahnmogul versorgen Sie den amerikanischen Kontinent in **Railroad Pioneer** mit einem Schienennetz. Besonderheit: Bevor Sie Gleise verlegen, müssen Sie die Karte erst erkunden. Davon abgesehen bietet die Wirtschaftssimulation Bekanntes. Züge zusammenstellen, Handelsrouten einrichten und Konkurrenten sabotieren – gut, aber nicht innovativ. **GV**

Genre: Wirtschaftssimulation
Publisher: Jowood, (0700) 227 877 678
Preis: ca. 40 Euro
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Spieler: 1 bis 3
Sprache: Deutsch
Minimum: CPU mit 750 MHz
 128 MB RAM

73% SPIELSPASS

Piraten



Mir unserer Galeone versenken wir Piraten.

Wie in Sid Meiers Klassiker **Pirates** segeln Sie in **Piraten** durch die Karibik, handeln mit Waren, suchen Schätze und erfüllen Missionen. Feindliche Pötte lassen sich in simplen Seegefechten kapern oder versenken. Nach einigen Stunden wird's langweilig, dann sind alle Schiffe gesehen und Güter verschachert. Für die Kaperfahrt zwischendurch eignet sich das Spiel aber bestens. **GR**

Genre: Strategiespiel
Publisher: Take 2, (0190) 873 268 36
Preis: ca. 25 Euro
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Spieler: 1
Sprache: Deutsch
Minimum: CPU mit 400 MHz
 64 MB RAM, 3D-Karte

68% SPIELSPASS

Vegas Tycoon



Ein gutes Casino lockt Tag und Nacht Besucher an.

Als Casino-Mogul wollen Sie in der Wirtschaftssimulation **Vegas Tycoon** die Spielermetropole beherrschen. Auf einem Grundstück errichten Sie in sehenswerter 3D-Grafik Hotels, Bars und Casinos. Bei letzteren kümmern Sie sich ins Detail um die Inneneinrichtung oder beauftragen einen Assistenten damit. Die unlogischen Menüs nerven nur zu Beginn. **MS**

Genre: Wirtschaftssimulation
Publisher: Koch Media, (0180) 565 60 08
Preis: ca. 45 Euro
Anspruch: Einsteiger
Spieler: nicht vorhanden
Sprache: Deutsch
Minimum: CPU mit 1,4 GHz
 256 MB RAM, 3D-Karte

72% SPIELSPASS

Der Planer 3



Wir wählen aus mehreren Aufträgen.

Mit Hilfe ausgeklügelter Detail-Einstellungen regeln Sie den Arbeitsablauf eines Transport-Unternehmens. Graue Menüs erinnern an eine Tabellen-Kalkulation und wechseln sich ab mit sinnlosen Elementen wie dem Privatleben Ihres Spediteurs. Die Bedienung ist umständlich. Ältere Wirtschaftssimulationen wie **Patrizier 2** sind stimmungsvoller und zugänglicher. **GR**

Genre: Wirtschaftssimulation
Publisher: Phenomedia, (02327) 997 550
Preis: ca. 20 Euro
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Spieler: 1
Sprache: Deutsch
Minimum: CPU mit 600 MHz
 64 MB RAM

54% SPIELSPASS

Empire of Magic



Die Taktikkämpfe sind langweilig und hässlich.

Ein dunkler Nekromant bedroht in **Empire of Magic** das Königreich. Also ziehen Sie rundenbasiert Soldaten über eine hässliche Karte. Und fechten bei Monster-Begegnungen langweilige Taktikkämpfe aus, die sich auf das Erteilen von Angriffsbefehlen beschränken. Das hat schon der erste Teil von **Heroes of Might & Magic** schöner und spannender hingekriegt. Nicht kaufen! **GR**

Genre: Rundenstrategie
Publisher: Schanz Interactive, (0190) 846 026
Preis: ca. 25 Euro
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Spieler: 1 bis 2
Sprache: Deutsch
Minimum: CPU mit 400 MHz
 64 MB RAM

19% SPIELSPASS

Solon Heritage Sternens. Catan Squad Assault



Eine **Minenstation** steht unter Solon-Jäger-Beschuss.

Das Addon zum Weltraum-Strategiespiel **Haegemonia** hat nur zwölf Szenarios sowie ein paar neue Schiffe. Eine Kampagne haben sich die Entwickler von **Solon Heritage** gespart. Dank vieler Detailverbesserungen flutschen die komplexen Forschungs- und Produktionsabläufe besser. Allerdings kommt ohne Story kaum Atmosphäre auf – deshalb Wertungsabzug. **MS**

Genre:	Strategie-Addon
Publisher:	Wanadoo, (0190) 846 026
Preis:	ca. 20 Euro
Anspruch:	Fortgeschrittene
Spieler:	1 bis 8
Sprache:	Deutsch
Minimum:	CPU mit 1,0 GHz 256 MB RAM, 3D-Karte



Den Kampf gegen Piraten entscheidet der **Würfel**.

Bei der Brettspielumsetzung **Sternens. Schiff Catan** bauen zwei Duellanten per Würfel und Karten ihre Raumschiffe aus, handeln mit Gütern, gründen Kolonien und kämpfen gegen Piraten. Mit cleveren KI-Gegnern, Kampagne und Mehrspieler-Modus holen die Entwickler das Maximale aus der Vorlage heraus. Ein idealer Trainingspartner für Fans des Brett-Originals. **HK**

Genre:	Strategiespiel
Publisher:	Take 2 (01805) 217 316
Preis:	ca. 30 Euro
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene
Spieler:	1 bis 2
Sprache:	Deutsch
Minimum:	CPU mit 600 MHz, 256 MB RAM



Selten war der **D-Day** so unübersichtlich.

Die Entwickler von **Squad Assault** wursteten den Zweiten Weltkrieg in ein häßliches, schwer zu steuerndes Strategiespiel. Zu Beginn einer Schlacht wählen Sie aus einem zu kleinen Menü Befehle. Doch das Spielgeschehen ist unübersichtlich, denn wichtige Ereignisse erscheinen lediglich als leicht übersehbare Textmeldung. Trotz hoher Spieltiefe nicht empfehlenswert. **GR**

Genre:	Echtzeit-Strategiespiel
Publisher:	gmx Media, www.gmxmedia.net
Preis:	ca. 45 Euro
Anspruch:	Profis
Spieler:	1
Sprache:	Englisch
Minimum:	CPU mit 800 MHz 256 MB RAM, 3D-Karte



Auf CD/DVD:
Kuriositäten-Kabinett