

Strategie

Jörg Langer



Streitwagen des Grauens. Früher waren Strategiespiele nur was für, nun, nennen wir sie »speziell Interessierte«. Dann kamen Perlen wie **Civilization**, gefolgt von den ersten Echtzeit-Titeln wie **WarCraft** – und plötzlich war Strategie der Hit. Doch mancher Publisher sehnt sich wohl nach der »guten alten« Zeit zurück (erstes Adjektiv stelle man sich bitte in 9-, letzteres in 90-Punkt-Schriftgröße vor). Wie anders ließe sich die Existenz von **Chariots of War** erklären? Mieser Aufbauart gekoppelt mit hässlich dargestellten Schlachten, in denen ich nichts tun kann – das wird nur noch unterboten von den unsichtbaren Panzern im sterbenslangweiligen Komplexitätsmonster **Super Power**.

Sieg im zweiten Versuch. Mit **America** hatte sich Data Becker Anfang 2002 nicht gerade mit Ruhm bekleckert. Denn die Rechnung »Wir klauen bei AoE 2, was wir können, und versetzen alles in den Wilden Westen« scheiterte am »können«. Gerade mal 67 % waren die Wertungsquittung. Doch Data Becker hat bestmöglich reagiert und am inoffiziellen Nachfolger fast alles verbessert. **No Man's Land** schafft damit den Sprung in die 80er-Region – als wirklich großer Kritikpunkt fällt mir nur die peinliche Sprachausgabe ein.

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	Indiziertes Spiel	Echtzeit-Strategie	03/02	91%
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	Battle Realms	Echtzeit-Strategie	01/02	87%
10	Commandos 2	Echtzeit-Taktik	10/01	87%
11	Die Sims	Aufbauspiel	03/00	87%
12	Empire Earth	Echtzeit-Strategie	01/02	86%
13	Heroes of Might & Magic 4	Strategiespiel	06/02	86%
14	Robin Hood	Echtzeit-Taktik	12/02	86%
15	Stronghold Crusader	Echtzeit-Strategie	11/02	85%
16	Black & White (dt.)	Aufbauspiel	05/01	85%
17	Siedler 4	Aufbauspiel	04/01	85%
18	Disciples 2	Strategiespiel	03/02	85%
19	Port Royale (1.20)	Aufbauspiel	09/02	84%
20	Praetorians	Echtzeit-Taktik	04/02	84%
21	American Conquest	Echtzeit-Strategie	02/03	83%
22	Sudden Strike 2	Echtzeit-Taktik	07/02	83%
23	Star Trek Armada 2	Echtzeit-Strategie	01/02	83%
24	Haegemonia	Echtzeit-Strategie	02/03	82%
25	No Man's Land	Echtzeit-Strategie	NEU	81%

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

Strategie-Inhalt

Tests

No Man's Land	76
WC 3: Frozen Throne (Battlenet-Test)	79
Expedition nach Tikal	80
Chariots of War	80
Super Power	80
Virtual City	80
Disciples 2: Guardians	81

Im Western viel Neues

No Man's Land

Mit Kanonen, Schiffen oder Indianermagie erobern Sie Amerika. Abwechslungsreiche Missionen und sechs Völker treffen auf einen biederen Aufbauart.



Zwischensequenzen erzählen die **Geschichte** vom Konflikt zwischen Weißen und Indianern.



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

WWW

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

Facts

- 3 Kampagnen
- 6 Geschichten
- 6 Völker
- 30 Missionen
- 70 Einheiten

Machen Sie mit uns eine kleine Zeitreise in eine Epoche, als Amerikas Wildnis noch unerforscht war. Rund 200 Jahre umfasst der inoffizielle **America-Nachfolger No Man's Land**, von den spanischen Konquistadores des 17. Jahrhunderts über die Indianerkriege bis zum Eisenbahn-Bau ab 1830. Sechs spannende Storys lang erleben Sie dramatische Echtzeit-Kämpfe mit originellen Spezialtruppen wie Medizinmännern und Scharfschützen.

Gold für den König

Wie **Age of Empires 2** setzt **No Man's Land** auf stark geskriptete Missionen. In der ersten Kampagne forschen Sie als Gesandter des spanischen Königs nach dem Verbleib ausstehender Goldlieferungen. Schon bald werden Sie in Seeschlachten verwickelt, erkunden mit kleinen Trupps den mexikanischen Dschungel und stürmen Forts der verfeindeten Engländer. In der folgenden Kampagne

(in zwei Geschichten unterteilt) bekämpfen Sie als Häuptling der Wald- und Prärie-Indianer weiße Trapper und überfallen Bahnstationen.

Im dritten Kapitel (drei Handlungsstränge) missionieren Sie per Mausclick als Pilger ganze Stämme von Ureinwohnern der Seeschlachten verwickelt, erkunden mit kleinen Trupps den mexikanischen Dschungel und stürmen Forts der verfeindeten Engländer. In der folgenden Kampagne

Gemeinsame Basis

Den Großteil der 30 Missionen beginnen Sie wie in **Age of Empires 2**: Zuerst errichten Sie eine Basis, bestehend aus Haupthaus, Kaserne, Wohnhäusern und diversen Spezialgebäuden. Letztere dienen allein dazu, Upgrades zu erforschen, um die Rüstungsstärke oder Waffenreichweite zu verbessern. Sechs Völker warten auf Ihren Befehl: Spanier, Engländer, Wald- und Prärie-Indianer, Patrioten sowie



Karibik-Zwist: Die **Galeonen** beschießen aus sicherer Entfernung den Hafen.



In **Formation** rücken die Engländer mit **Kampf-Dalmatinern** gegen unser Dorf vor.



Unsere Spanier greifen das Fort an und nehmen die verteidigenden Engländer in die Zange. Vor allem die Kanonen (links) beschädigen die Gebäude massiv.

Siedler. Doch deren Basisbau unterscheidet sich kaum – was dem Spanier seine Kaserne, ist dem Patriot das Militärlager, und der Indianer nennt es förmlich »Ausbildungsstätte«.

Die Ressourcen Gold, Nahrung und Holz genügen allen Parteien, um Gebäude zu errichten und zu forschen. Bei so vielen Ähnlichkeiten zum Klassiker der

Ensemble Studios verwundert es wenig, dass die bewährte »Mit Linksklick markieren, mit rechts losschicken«-Steuerung eins zu eins übernommen wurde.

Allein unter Frauen

Neben den Standardvorgaben wie »Baue Basis und vernichte den Gegner« erwarten Sie in gut einem Drittel der Missionen Spe-

zialaufgaben. So schleichen Sie als Indianerhäuptling über eine Insel, um 30 Squaws aus den Klauen der hochgerüsteten Spanier zu befreien. Ihr einziger Vorteil: Nur Sie können sich durch den dichten Wald bewegen. Kommen Sie in die Nähe der Frauen, flüchten sie automatisch. Ein anderes Mal gilt es, als Prärieindianer eine Büffelherde

schneller zu erlegen als weiße Trapper. Haben die Kerle 20 Tiere erlegt, bevor Sie 1.500 Nahrungseinheiten aus den Bisons gewonnen haben, verlieren Sie.

Sehr häufig tauchen innerhalb einer Mission neue Ziele auf, sobald Sie die alten Aufträge erledigt haben. Wenn Sie als Patriot zum Beispiel brav das Haupthaus eines englischen

Technik-Check

Auflösung

No Man's Land unterstützt Auflösungen zwischen 800 mal 600 und 1600 mal 1200 Bildpunkten, das Sichtfeld bleibt stets gleich. Bei der Farbtiefe wählen Sie zwischen 16 und 32 Bit.

RAM/Festplatte

Sie benötigen mindestens 128 MByte RAM; wir empfehlen 256 MByte für deutlich bessere Performance. No Man's Land besiedelt 800 MByte auf der Festplatte.

Tuning-Tipps

- 1 Durch Abstellen der Schatten unter »Optionen/Grafik« steigt die Framerate um bis zu 20 Prozent.
- 2 Ruckelt der Mauszeiger, aktivieren Sie »Hardwaremausunterstützung«. So bewegt sich der Zeiger flüssig.
- 3 Wenn Sie von Objekten verdeckte Einheiten ausblenden, erhalten Sie circa fünf Prozent Leistung.
- 4 Verringerte Details bringen bis zu zehn Prozent mehr Performance, verschlechtern aber die Optik. **FC**

Die Performance-Tabelle (alle Angaben mit 256 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	800x600x16 (min. Details)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800x600x32 (max. Details)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1.500 MHz	1024x768x32 (max. Details)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1280x1024x16 (min. Details)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
2.000 MHz	1280x1024x32 (max. Details)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1600x1200x32 (max. Details)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

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

Heiko Klinge



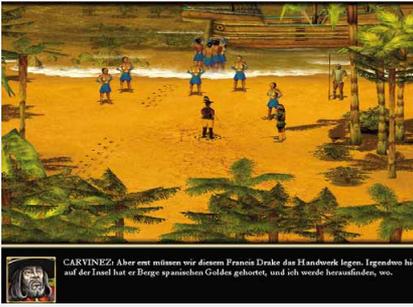
Karl-May-Spiel

Na, sowas! Da erwarte ich spielerisch verpackten Geschichtsunterricht und erlebe stattdessen spannende Wildwest-Stories im Stile Karl Mays. Es macht mir

dank der stimmigen Atmosphäre einfach Laune, mit meinen Rothäuten die Bleichgesichter aus der Prärie zu jagen. Schön ist auch der »reale« Maßstab (große Gebäude).

Besonders angetan haben es mir die coolen Indianerzauber, die nicht nur hübsch aussehen, sondern immer wieder neue Strategien ermöglichen. Schade, dass die Sonderfähigkeiten häufig zu kurz kommen – WarCraft 3 zeigt, wie's besser geht. Aber genug palavert, Häuptling Springende Klinge muss zurück auf den Kriegspfad!

Erlebte Geschichte



CARTINEZ: Aber erst müssen wir diesem Francis Drake das Handwerk legen. Irgendwo hier auf der Insel hat er Dinge spanisches Goldes gehortet, und ich werde herausfinden, wo.

Mit den Spaniern kämpfen Sie gegen Sir Francis Drake.



GRASVOGEL: Auch wir großen unseren Bruder vom Stamme der Comanchen.

Die vertriebenen Indianer suchen eine neue Heimat.



AARON HARPER: Brüder und Schwestern, seht das gelobte Land, das der Herr für uns bestimmt hat.

Als Pilgervater versuchen Sie die Ureinwohner zu bekehren.



SAMUEL SANDERS: Seine Schergen werden uns kein zweites Mal dabei stehen, den Bund der Ehe einzugehen!

Die Kolonisten kämpfen gegen die englischen Herrscher.

Forts sprengen, erscheint (in einer geskripteten Zwischensequenz) der wütende Kommandant, und macht Jagd auf Sie. Aus der heimlichen Sabotageaktion wird so eine wilde Flucht.

Starke Spezialeinheiten

Vor allem die Sondereinheiten sorgen dafür, dass sich die Kampagnen unterschiedlich spielen. Die offensiven Spanier dürfen



Das Hauptgebäude ist den heranfliegenden Brandpfeilen schutzlos ausgeliefert.

neben normalen Truppen wie Säbelkämpfern als einziges Volk Schiffe bauen, mit denen sie englische Kolonialhäfen zerstören. Gouverneure erschaffen auf Knopfdruck Gold, Pistolenschützen töten mit dem »Gezielten Schuss« Gegner auf der Stelle.

Bei den Indianern spielt Magie eine große Rolle: Der Mediziner löst Wirbelstürme oder Steinhagel aus und erweckt Verstorbene. Die frommen Pilgerväter wiederum heilen durch ein Gebet, und der Leichenbestatter der Siedler plündert Gold von den Toten.

Missklänge trotz Promis

Für die Sprachaufnahmen hat Publisher CDV Profis engagiert, unter anderem die deutsche Stimme von Wesley Snipes. Allerdings garantieren auch Köhner nicht immer Qualität: So benutzt der Snipes-Sprecher einen spanischen Akzent, der peinlich aufgesetzt klingt. Noch drolliger wird es bei den Nebenrollen: Häuptling Grasvogel (der heißt wirklich so) hört sich an, als hätte er zu viel vom berechtigten Kraut geraucht. Dafür ist die Musik vom Feinsten: Epische Westernthemen à la Ennio Morricone sorgen neben indianischem Trommelklang für die passende Untermalung.

Edles Ambiente

Optisch zeigt sich No Man's Land von der Schokoladenseite. Die Einheiten bewegen sich sehr schön animiert in die Schlacht, Soldaten und Indianer laden emsig ihre Pistolen

oder Gewehre nach. Und mit schicken Beleuchtungseffekten verhilft die No Man's Land-Engine dem Gelände zu einem sehr plastischen Look.

Fans von Mehrspieler-Duellen freuen sich neben Standards wie King-of-the-Hill und Deathmatch über das originelle »Wer verlegt am schnellsten Schienen bis zum Kartenrand«. Außerdem können Sie einen Kopfgeldjäger auf die Kämpfer des Gegners ansetzen. MIC

Mick Schnelle



Wilder Trip im Westen

Nach dem biedereren America hat Related Designs mit No Man's Land den Schritt in die Genre-

Oberliga geschafft. Das liegt vor allem an den abwechslungsreichen Missionen, die mir jede Menge Spaß gemacht haben. Dabei sind die Einsätze stets fair und mit ein wenig Überlegen immer zu schaffen. Auch die Grafik passt gut dazu: Satte Farben erzeugen zusammen mit dem fantastischen Soundtrack ein stimmungsvolles Wildwest-Flair.

Sprachprobleme

Aber warum sind die gesprochenen Passagen, trotz Starbesetzung, so hölzern und unfreiwillig komisch? Außerdem hätte ich mir einen etwas innovativeren Aufbauart gewünscht. Viel zu nah klebt No Man's Land hier noch am alten Age of Empires 2. Das merkt man vor allem in den teilweise sehr langen, wenig spektakulären »Basisbau«-Phasen. Und dennoch, wenn Sie die Strategie-Referenz Frozen Throne bereits durch haben, sollten Sie gen Westen ziehen.

No Man's Land

Echtzeit-Strategiespiel



Publisher: CDV, (0180) 529 92 66 Release (D): 31.8.2003
 Sprache: Deutsch Preis: ca. 45 Euro
 Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 70 S. Handbuch USK-Freigabe: ab 12 Jahre

Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Eingewöhnung: 1 Stunde			Solo-Spaß: 25 Stunden				Multiplayer-Spaß: über 10 Stunden		

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro	Kontra
<ul style="list-style-type: none"> schöne 2D-Grafik viele Zwischensequenzen wendungsreiche Geschichten abwechslungsreiche Missionen 	<ul style="list-style-type: none"> langatmiger Aufbauart kaum Unterschiede beim Basisbau Sprecher teils unfreiwillig komisch

MULTIPLAYER

Internet (8 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
 Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch, King of the Hill, Bahnbau

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 1,0 GHz	CPU mit 1,5 GHz	CPU mit 2,0 GHz
128 MByte RAM	256 MByte RAM	512 MByte RAM
800 MByte Installationsgröße	800 MByte Installationsgröße	800 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

ALTERNATIVEN

Frozen Throne (94%, GS 08/03) Fantastisches Echtzeit-Epos mit hervorragender Story und einer perfekten Steuerung.
 Rise of Nations (87%, GS 07/03) Exzellent bedienbare Aufbauschlachten. Grafisch deutlich besser, erheblich mehr Völker.

WERTUNG

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

Schicke Wildwest-Strategie, biederer Aufbauartteil.



Battlenet-Nachtest

WarCraft 3 Frozen Throne



Blizzards Addon zeigt keine Schwächen: Auch der Mehrspielermodus wird besser.

Christian Schmidt



Genial im Netz

Die Gretchenfrage für Veteranen: Bleibt das Gleichgewicht der Völker erhalten? Wir können Entwarnung geben. Die vier Parteien haben nach wie

vor gleiche Chancen – wenn auch teilweise nur mit raffinierten Taktiken. Schon im Betatest putzten magische Heere und neue Helden-Kombos Standard-Armeen vom Bildschirm, inzwischen brodeln in den Foren die Strategie-Diskussionen.

Dem aufpolierten Battlenet fehlt noch der letzte Schliff: Die Clans bleiben ohne Ladder vorerst nur ein Spielzeug; das automatisierte Einklinken in Turniere setzt von Blizzard organisierte Wettkämpfe voraus.

Einmalige 94 Prozent bekam von uns das **WarCraft 3-Addon Frozen Throne** letzten Monat – und das nur für die Kampagne. Im Nachtest prüfen wir jetzt die Mehrspieler-Matches.

Die Magier kommen!

Wer eine Verlagerung im Gleichgewicht der Parteien befürchtet hat, darf beruhigt sein: Nach wie vor werden alle vier Rassen gespielt. Magische Einheiten sind (noch) populärer geworden – das liegt vor allem daran, dass arkaner Schaden nun besonders effektiv gegen schwer gepanzerte Einheiten ist. Weil neue Luft-einheiten ins Rennen gehen, gewinnt der Kampf am Himmel (vor allem für die Orcs) an Attraktivität. Zugleich stärkt Blizzard mit neuen Türmen und dezent gesenkten Baukosten die Verteidigung von Spieler-Lagern in der Aufbauphase. Ein Wermutstropfen: Die Seeschlachten, schon in der Kampagne eher stiefmütterlich behandelt, fehlen in Mehrspieler-Gefechten.

Clans und Turniere

Neben dem Spiel hat Blizzard auch das Battlenet aufgebohrt.

So gibt's jetzt endlich die lang geforderte Clan-Funktion. Mindestens zehn Spieler müssen sich zusammenfinden, um ein eigenes Team gründen zu dürfen. Clan-Mitglieder freuen sich dann über eine Mini-Hierarchie, einen privaten Chat-Kanal und ein einzigartiges, angehängtes Kürzel. Die versprochene Ladder, also eine Rangliste für Clans, bleibt Blizzard bislang schuldig. Neu sind die automatisierten Turniere, die festen Regeln und einem standardisierten Zeitplan folgen. Mit einem



Oft gesehen: **Magier-Armeen** plus Helden-Zauber.

Knopfdruck kann jeder Spieler teilnehmen, unabhängig von Rang und Erfahrung. **CS**



Wenn sich im **Team-Match** vier Parteien gleichzeitig bekriegen, leidet teilweise die Übersicht.

WarCraft 3: Frozen Throne Strategie-Addon



Publisher: Vivendi (06103) 994 040 Release (D): 14.7.2003
Sprache: Deutsch Preis: ca. 25 Euro
Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 32 S. Handbuch USK-Freigabe: ab 12 Jahre

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

Eingewöhnung: 15 Minuten Solo-Spaß: 40 Stunden Multiplayer-Spaß: 100 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

- Pro**
- neue Taktiken und Armee-Kombinationen
 - exzellentes Balancing
 - 62 frische Karten
 - Clan-Funktion
 - automatisierte Turniere

- Kontra**
- Seeschlachten nur in Solo-Kampagne
 - keine Zufallskarten
 - Clan-Ladder fehlt noch

MULTIPLAYER

Internet (12 Spieler) Netzwerk (12 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch, kooperatives Spiel

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 450 MHz	CPU mit 800 MHz	CPU mit 1,4 GHz
128 MByte RAM	256 MByte RAM	512 MByte RAM
1,0 GByte Installationsgröße	1,0 GByte Installationsgröße	1,0 GByte Installationsgröße
Geforce-Karte, 56k-Modem	Geforce-2-Karte, ISDN	Geforce-3-Karte, DSL

ALTERNATIVEN

Age of Mythology (92%, GS 11/02)
Drei ausgewogene Völker und eine solide Fanbasis sorgen für spaßige Mehrspieler-Matches.

Rise of Nations (87%, GS 7/03)
Interessant für Teamspieler: Der Echtzeit-Neuling hat spannende Diplomatie-Funktionen.

WERTUNG

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

Auch im Mehrspieler-Modus die klare Nummer 1.



Auf CD/DVD: Patch



Im Tipps-Teil: Multiplayer-Taktiken

Expedition nach Tikal

Tempelhatz im Brettspiel-Dschungel.



Taucht der Vulkan auf, werden alle Punkte ausgezählt.

Brettspiele machen mit einer fröhlich zankenden Spielerschar am meisten Spaß. Unter diesem Problem leidet auch Expedition nach Tikal – obwohl die Pixel-Fassung sehr gelungen ist. Rundenweise legen Sie Geländeteile im virtuellen Pappschungel aus und bewegen kleine Klötzchen auf punktespendende Tempelfelder, um diese in Besitz zu nehmen. Zieht eine der bis zu vier beteiligten Parteien eine Vulkankar-

te, werden die bis dahin gesammelten Punkte ausgezählt, die Spielfigur entsprechend weitergezogen, und das Ganze beginnt von vorn. Gewonnen hat, wer als Erster das Zielfeld erreicht. Die Computergegner spielen dabei sehr gut; auf dem höchsten der drei Schwierigkeitsgrade haben sogar erfahrene Tikal-Experten Mühe. Optisch sieht's aus wie die Pappvorlage, immerhin sind Büsche und Bäume animiert. Tikal ist der ideale Trainingspartner für eine Partie gegen echte Menschen, ersetzt diese aber nicht. **MIC**

Genre:	Brettspielumsetzung
Publisher:	Dartmoor, www.dartmoorsoft.com
Preis:	ca. 25 Euro
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene
Spieler:	1 bis 4
Sprache:	Deutsch
Minimum:	
	CPU mit 400 MHz
	64 MB RAM

62%
SPIELESPASS

Chariots of War

Echtzeit-Gefechte außer Kontrolle.

Das vermutlich blödeste Konzept im Genre Echtzeit-Strategie wird fortgesetzt. In Chariots of War können Sie wie beim Vorgänger Legion nicht in die Gefechte Ihrer Truppen eingreifen. Ja, Sie haben richtig gelesen: Als Feldherr dürfen Sie lediglich vor der Schlacht die Aufstellung und die Verzögerung festlegen, mit der sich die Soldaten in den Kampf werfen. Ab dann sind Sie dazu verdammt zuzusehen, wie Ihre ruckelig animierten Pixelkrieger mal wieder direkt am Feind vorbeilaufen. Dadurch wird die Arbeit, die Sie in die Vorbereitung gesteckt haben Makulatur. Als Führer einer von 58 vorchristlichen Nationen im Mittleren Osten gilt es, die Herrschaft über das Gebiet zu erlangen. In Städten errichten Sie Forts und Lager, aus denen Sie wiederum Ihre Armee rekrutieren. Diplo-



Pixelige Echtzeitschlachten ohne Eingreifmöglichkeit.

maten schließen Bündnisse. Doch der spielerische Tiefgang verpufft, denn die zufallsgesteuerten Schlachten ersticken jeden Spaß im Keim. **MIC**

Genre:	Echtzeitstrategie
Publisher:	Koch Media (0180) 525 20 09
Preis:	ca. 40 Euro
Anspruch:	Fortgeschrittene
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Minimum:	
	CPU mit 300 MHz
	64 MB RAM

31%
SPIELESPASS



Super Power

Weltherrschaft für Buchhalter.



Kaum zu erkennen: Die grüne Invasionsarmee.

Globale Strategie bis zum Abwinken: In Super Power übernehmen Sie eine von 140 Nationen und versuchen, rundenweise die Welt zu beherrschen. Wie in der echten Politik können Sie andere Staaten beeinflussen, indem Sie Revolten anzetteln, Sabotage verüben, Wahlen manipulieren oder mit den eigenen Streitkräften einfallen. Die wuseln in Fruchtfliegengröße und Echtzeit über eine hässliche 2D-Karte des be-

treffenden Gebiets. Nebenbei kümmern Sie sich um die eigene Wirtschaft, legen Steuern fest oder schließen Handelsverträge mit befreundeten Nationen. Das alles spielt sich in den Tiefen der CPU ab; Sie sehen lediglich farbige Balken, Zahlenkolonnen und eine langweilige Weltkarte. Spätestens nach zehn Zügen haben Sie sowieso den Überblick verloren, was welcher Ihrer 139 Gegner gerade tut. Detailverliebte Weltpolitik-Fans werden noch am ehesten Spaß an diesem Datenmoloch haben. Alle anderen: Finger weg! **MIC**

Genre:	Strategie
Publisher:	Dreamcatcher, dcegames.com
Preis:	ca. 28 Euro
Anspruch:	Profis
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Minimum:	
	CPU mit 300 MHz
	128 MB RAM

28%
SPIELESPASS



Virtual City

Stadtplanung zum Abgewöhnen.

Den Entwicklern von Virtual City ist ein wahres Kunststück gelungen: Ihr Stadt-Aufbau-Spiel ist deutlich hässlicher als das zehn Jahre alte Sim City 2000, ohne auch nur annähernd so viel Spaß zu machen. Dafür sorgt schon die umständliche Steuerung: Etliche Klicks sind nötig, damit Sie sich Übersicht über die Bevölkerungsentwicklung oder Kriminalität in Ihrer Stadt verschaffen. Die kaum identifizierbaren Icons am unteren Bildschirmrand tragen zur vollständigen Verwirrung bei. Überflüssigerweise gibt's Steuern immer erst am Ende eines Spieljahres, statt monatlich wie bei Sim City. Dadurch kann eine einzige Fehlentscheidung gleich ein Finanz-Fiasko auslösen. Außerdem schwanken die Bevölkerungszahlen grundlos schon mal um zehn bis 20 Prozent. Da helfen auch nette Erweiterungen



Hässliche Stadtansicht, unübersichtliche Steuerung.

des Spielkonzepts wie das ausbaubare Kommunikationsnetz nicht mehr. Alles in allem ist Virtual City nicht mal den Budgetpreis von 10 Euro wert. **MIC**

Genre:	Aufbauspiel
Publisher:	Koch Media, (0180) 525 20 09
Preis:	ca. 10 Euro
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Minimum:	
	CPU mit 400 MHz
	64 MB RAM

25%
SPIELESPASS



Disciples 2: Guardians

Spannender Missions-Nachschub für Rundenstrategen.

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

Schmale Kost für alle Fans des Runden-Strategiespiels **Disciples 2**: Im allein lauffähigen Addon **Guardians of the Light** setzen die Entwickler nur die Geschichte um zwei der vier Völker fort. Imperium und Zwerge bekommen je einen Feldzug mit drei umfangreichen Missionen. Außerdem sind die entsprechenden Kampagnen der beiden Parteien aus dem Hauptprogramm enthalten. Bis auf drei neue Elfen-Einheiten gibt es im Vergleich zu **Disciples 2** kaum Neuerungen auf den 2D-Karten. Trotzdem entfaltet sich schon nach kurzer Zeit der vom Hauptprogramm her gewohnte Suchtfaktor beim Erobern von Städten und Mana-Minen.

Friss die Hälfte

Dreist: Wer die Untoten oder die Legion spielen will, muss sich das zweite Addon **Servants of the Dark** kaufen (Test in der nächs-



In den **Schlachten** beharken sich die Kontrahenten mit effektgewaltigen Attacken.

ten Ausgabe). Denn selbst auf den 16 neuen Plänkelkarten von **Guardians of the Light** dürfen Sie die Bösen nicht steuern. Trotzdem machen die neuen Missionen Spaß und beschäftigen selbst Profis für über 20 Stunden. Jedoch müssen alle, die sich keinen **Disciples 2**-Spiel-

stand aufgehoben haben, die Grundkampagnen noch mal durchzocken. Denn nur Helden über Stufe 10 erhalten Zutritt zu den Addon-Aufträgen. Obendrauf gibt's einen Generator für Zufallskarten, der aber umständlich im Editor versteckt ist. **PH**
→ Originaltest in GameStar 03/02



Armeen verschieben Sie auf einer **2D-Weltkarte**.



Hauptstadtgebäude bestimmen über **Truppentypen**.

Patrick Hartmann

Beutelschneider!

Dreiste Diebe haben mir einfach zwei Kampagnen geklaut! Auf der Packung steht übersetzt »plus die Kampagnen aus Disciples 2«. Doch auf der CD gibt es nur die beiden von Imperium und Zwergen. Obendrein sind Disciples-2-Veteranen ohne gespeicherte Spielstände dazu verdammt, die Grundkampagnen erneut zu absolvieren. Für die Addon-Schlachten ist nämlich ein Level-10-Held Pflicht. Auch eine Art, über 30 Stunden Spielzeit zu generieren!

Wenigstens machen die neuen Karten trotz mangelnder Neuerungen genauso viel Spaß wie das Hauptprogramm und retten das Addon vor einer Abwertung.

Disciples 2: Guardians

Strategiespiel



Publisher: Strategy First, www.strategyfirst.com
Sprache: Englisch
Ausstattung: Mini-Box, 1 CD, 32 Seiten PDF

Release (D): 4.7.2003
Preis: ca. 30 Euro
USK-Freigabe: nicht geprüft

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

Eingewöhnung: 2 Stunden Solo-Spaß: 30 Stunden Multiplayer-Spaß: 10 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	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz 32 MByte RAM 1,1 GByte Installationsgröße	CPU mit 500 MHz 64 MByte RAM 1,1 GByte Installationsgröße	CPU mit 800 MHz 128 MByte RAM 1,1 GByte Installationsgröße

WERTUNG

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

Schmuckes, allein lauffähiges Strategiespiel-Addon.

