

Strategie

Jörg Langer



Alarm! *Medieval* wurde vom fünften Platz der Strategie-Charts verdrängt. Was ist passiert? *Tropico 2* ist erschienen! Auch wenn die Seekämpfe nur als Textnachrichten stattfinden – das eigentliche Aufbauenspiel schlägt sogar *Anno 1503*. Schnuckelige, übersichtliche Grafik, komplexes übersichtliches Spielgeschehen. *Frontline Command* hingegen ist ein weiterer Stein in meiner persönlichen Bitmap-Brothers-Klagemauer: Die einst genialen Engländer (*Speedball 2* spiele ich heute noch, auf dem Gameboy Advance) sind endgültig in der Mittelmäßigkeit angekommen.

Die Rückkehr der Veteranen Die Weltraum-Eroberungsspiele scheinen sich aus dem Schwarzen Loch zurück zu melden: Letzten Monat langweilte mich *Master of Orion 3* (»MOO« erinnert ja an dösige Kühe; ganz passend, wie ich finde), in diesem Heft erzielt das viel geradlinigere *Galactic Civilizations* einen Achtungserfolg. Und der potenzielle Star, *Imperium Galactica 3*? Der dümpelt kraftlos im leeren All zwischen Programmiererteam und Publisher CDV. Vom konkreten »September 2003« ist der Release inzwischen auf ein nebulöses »Zweite Jahreshälfte 2003« gerutscht. Hoffentlich können sich die beiden Parteien irgendwann einigen ...

Strategie-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	WarCraft 3	Echtzeit-Strategie	8/02	93%
2	Age of Mythology	Echtzeit-Strategie	11/02	92%
3	Indiziertes Spiel	Echtzeit-Strategie	3/02	91%
4	Civilization 3	Strategiespiel	1/02	91%
5	Tropico 2	Aufbauspiel	NEU	88%
6	Medieval	Strategiespiel	10/02	88%
7	Anno 1503	Aufbauspiel	12/02	87%
8	Battle Realms	Echtzeit-Strategie	1/02	87%
9	Commandos 2	Echtzeit-Taktik	10/01	87%
10	Emperor	Echtzeit-Strategie	6/01	87%
11	Die Sims	Aufbauspiel	3/00	87%
12	Empire Earth	Echtzeit-Strategie	1/02	86%
13	Heroes of Might & Magic 4	Strategiespiel	6/02	86%
14	Robin Hood	Echtzeit-Taktik	12/02	86%
15	Stronghold Crusader	Echtzeit-Strategie	11/02	85%
16	Black & White (dt.)	Aufbauspiel	5/01	85%
17	Patrizier 2	Wirtschaftssimulation	1/01	85%
18	Siedler 4	Aufbauspiel	4/01	85%
19	Disciples 2	Strategiespiel	3/02	85%
20	Port Royale (1.20)	Aufbauspiel	9/02	84%
21	Praetorians	Echtzeit-Taktik	4/02	84%
22	American Conquest	Echtzeit-Strategie	02/03	83%
23	Sudden Strike 2	Echtzeit-Taktik	7/02	83%
24	Star Trek Armada 2	Echtzeit-Strategie	1/02	83%
25	Haegemonia	Echtzeit-Strategie	02/03	82%

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

Strategie-Inhalt

Tests

Tropico 2	86
Galactic Civilizations	92
World War 2 – Frontline Command	93
Dragon Throne	93
Casino Inc.	94
Die Sims – Megastar	94
Restaurant Empire	94
Wildlife Park	95



Paradies für Piraten

Tropico 2

Erst das Säbelrasseln, jetzt das Entermanöver: Mit einer Schatzkiste voll neuer Ideen, ausgeklügeltem Spieldesign und einem unverbrauchten Szenario erobert eine Handvoll Seeräuber den Aufbauhron von Anno 1503.

Weißer Strand unter Palmen, strahlender Sonnenschein, die Vögel zwitschern: Ein makelloses Urlaubsidyll – wären da nicht diese übel riechenden Kerle! Unterm rechten Arm ein Bierfass, im linken ein grell geschminktes Flittchen, grölen sie dämliche Sauflieder. Klingt wie eine typische Szene vom Ballermann 6. Wir befinden uns jedoch weder auf Mallorca, noch ist Jürgen Drews selbsternannter König dieser Proleten – sondern Sie!

Als Oberhaupt einer Piratenbande errichten Sie in **Tropico 2** das perfekte Party- und Plünderparadies. Mit sinnvollen Innovationen, durchdachter Bedienung und einer Extraportion Humor beweist das gemeinsame Baby von Poptop (**Tropico**) und Frogcity (**Imperialismus**), dass Aufbauspiele auch abseits ausgelatschter **Siedler**- und **Anno**-Pfade einen Riesenspaß machen.

Feierabend-Vergnügen

Jungfrauen rauben, Handelskoggen versenken, Edelmänner verprügeln: Der Arbeitstag eines Freibeuters ist hart, da will man sich nach Feierabend ordentlich amüsieren. Also verwandeln Sie in **Tropico 2** eine leere Karibik-Insel in ein blühendes Piraten-Domizil, das alles liefert, was ein echter Säbelschwinger braucht – von der Importkurtisane bis zum Entermesser. Die Drecksarbeit in den Industrie- und Landwirtschaftsbetrieben übernehmen natürlich verschleppte Gefangene – echte Seeräuber stemmen lieber Bierkrüge als Bauholz.

Flinten und Bier

Die meiste Spielzeit verbringen Piratenkönige mit Planung und Aufbau des Freibeuter-Paradieses. Kneipen, Gaststätten, Casinos und Freudenhäuser moti-



Bei feindlichen Flottenangriffen zeigen nette **Rendervideos** den Schlachtverlauf.



Wirtshaus
Ein gutes Etablissement, das leckere Obsttörtchen und Rum verkauft.

Die **GameStar-Trauminsel**: Direkt am Hafen liegen Wohnungs- (1) und Vergnügungsviertel (2). So kommen die Piraten schnell zur Kneipe. Ein gewaltiges Fort (3) schützt die Docks (4). Sägemühlen (5) liefern Holz für den Bau von Schiffen wie der Fregatte (6). Unsere reichen Geiseln übernachten im Luxushotel (7), mittellose Häftlinge landen im Gefängnis (8).

vieren die Crew und verhindern Meutereien. Bier, Ananas-Törtchen und Flinten kommen von Ihren Farmen und Industriebetrieben im Inselinneren. Sämtliche Produktionsketten bleiben

überschaubar: Farmer ernten Zuckerrohr, das in der Brennerei zu Rum veredelt wird, der schließlich in der Kneipe die Piratenkehlen erfreut. Besondere Gebäude wie Kirche oder Bor-

dell dürfen Sie erst bauen, wenn Ihre Piraten das jeweilige Fachpersonal entführt haben. Wo Sie in **Tropico** noch umständlich Transportfirmen errichten mussten, hat jetzt jedes

Gebäude seinen eigenen, automatisch arbeitenden Träger. Dadurch spielt sich **Tropico 2** einerseits unkomplizierter, andererseits auch anspruchsvoller als der Vorgänger: Ohne ein ef-



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

Piraten-Einnahmequellen

Kaperfahrten



Pro: Ertragreichste Einnahmequelle, erhöht die Charakterwerte Ihrer Piraten.

Kontra: Möglicher und kostspieliger Verlust von Seeräubern, Waffen oder Schiffen.

Geiselnahme



Pro: Ideal bei akuten Goldproblemen, da das Lösegeld sofort überwiesen wird.

Kontra: Reiche Geiseln blockieren wertvolle Plätze in Kneipen, Spielhöhlen und Bordellen.

Schmugglertreff



Pro: Kolonialmächte kaufen automatisch Warenüberschuss. Beziehung verbessert sich.

Kontra: Handelspartner erfahren die Position Ihrer Insel. Die Gefahr einer Invasion steigt.

WWW

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

Facts

- Kampagne mit 16 Missionen
- 9 Szenarios
- 71 Gebäude
- 39 Edikte
- 6 Schiffstypen

Kampf der Aufbaugiganten

	Tropico 2	Anno 1503
		
Grafik	71 detaillierte Gebäude, nur ein Terrainsset, kaum Spezialeffekte, wenig Animationen. Inselwelten wirken etwas steril. 	345 Bauwerke und fünf Klimazonen sorgen für optische Abwechslung. Lebendige Inseln dank vieler Tiere und Animationen. 
Kampagne	In 16 Missionen lernt der Piratenkönig Stück für Stück das Spiel kennen. Wenig Abwechslung, aber spannende Aufgaben. Texte erzählen eine langweilige Story. 	Zwölf Missionen sehr schwankender Qualität, die sich ausschließlich an Anno-Experten richten. Die schwache Geschichte wird mit Texten und Bildern erzählt. 
Bedienung	Durchdachte Steuerung mit Menü-Verknüpfungen. Tolle Hilfsfunktionen wie Enzyklopädie und Statistikaufteilung. Berater Smitty und Bewohner weisen auf Probleme hin. 	Saubere Menüführung mit kleineren Komfortmängeln. Zu wenig Feedback von der Bevölkerung bei Siedlungs-Schwierigkeiten. Statistiken fehlen komplett. 
Aufbau	Gebäude brauchen sowohl Arbeiter als auch Bauzeit. Kidnappen von Spezialisten schaltet neue Häuser frei. Motivierendes Upgrade-System. Spannend: Landschaftsverzierungen beeinflussen das Inselleben. 	Bei ausreichenden Ressourcen kann das betriebsfertige Gebäude sofort platziert werden. Forschung und Erreichen der nächsten Evolutionsstufe schaltet Bauwerke frei. Verzierungen dienen nur der Optik. 
Wirtschaft	Innovativ: Raubzüge finanzieren die Infrastruktur. Kurze Produktionsketten halten die Wirtschaft einfach, aber spannend. Handel läuft automatisch über den Schmugglertreff. 	43 komplexe Warenkreisläufe zwingen zu ständigen Optimierungen. Spannender, aber fummeliger Handel mit Piraten und Computergegnern anhand von Schiffen. 
Kampf	Aufstände, Invasionen und Seeschlachten laufen ohne Beteiligung des Spielers. Taktische Einflussmöglichkeiten nur über generelle Befehle und Bau von Schutzgebäuden. 	14 Militäreinheiten und sechs Schiffstypen treffen in Echtzeitgefechten aufeinander. Miserable Wegfindung und verkokste Steuerung verderben jedoch den Spaß. 
Fazit	 Tropico 2 belebt das Genre durch das innovative Wirtschaftssystem. Ausgeklügeltes Spieldesign und die solide Kampagne hieven das Piratenspiel trotz grafischer Defizite auf den Aufbauhron.	 Mängel bei Bedienung und den Echtzeitkämpfen kosten dem nach wie vor schönsten Aufbauspiel die Genre-Führung. Mit dem lange überfälligen KI-Patch könnte Anno 1503 aber die Revanche gelingen.



Ein ausgeklügeltes **Schwerindustrie-Viertel** versorgt uns mit Entmessern, Musketen und Kanonen.

kommen die Raubeine zur Belohnung ein schöneres Haus. Das ist auch für den Spieler enorm motivierend, hat aber einen Haken: Mit jeder Beförderung wachsen auch die acht Piraten-Bedürfnisse, zum Beispiel Fressgelage oder Goldhorten. Reicht dem Leichtmatrosen noch eine schäbige Tierkampfarena, um seine Spielleidenschaft auszutoben, verlangt ein Kapitän schon ein edles Kasino.

Gefangene behandeln Sie dagegen weitaus weniger zuvorkommend. Wichtigster Charakterwert ist bei ihnen die Resignation: Piraten-Aufseher und gruselige Landschaftsverzierungen nehmen Ihren Arbeitern den Mut und verhindern so Ausbruchsversuche. Geiseln, die Ihre Jungs von Kaperfahrten mitbringen, genießen allerdings einen Sonderstatus: Statt auf den Feldern zu schufteln, blockieren sie wertvolle Plätze in den Vergnügungs-Etablissements, und Ihre Piraten bleiben vor der Tür. Allerdings steigt das Lösegeld, je länger Sie sich diese Frechheit gefallen lassen.

Plünder-Probleme

Läuft die Insel-Infrastruktur wie am Schnürchen, und liegt der erste Schoner ausgerüstet vor Anker, wird es Zeit für zünftige



Wird ein Seeräuber wütend, fordert er den nächsten Inselbewohner zum **Duell**.

fektives Wegenetz und sinnvoll verteilte Produktionszentren lässt sich kein Palmentopf mehr gewinnen. Abseits der Waren-

kreisläufe gibt es viele Gebäude, die Ihr strategisches Repertoire erweitern. So verhökern Sie im Schmugglertreff überschüssige

Waren, steigern in Schulen die Kampfkraft Ihrer Crew oder recyceln auf dem Friedhof Piratenleichen zu Skelett-Arbeitern.

Schöner wohnen

Wer oft und kräftig das Holzbein schwingt und Rum bechert, braucht ein weiches Bett zwecks anschließender Ausnüchterung. Wie in **Sim City 4** markieren Sie per Maus Wohngebiete; je nach Rang und Geldbeutel bauen dort die Piraten selbstständig ihre Eigenheime. Wenn sie in der Schule oder auf hoher See ihre fünf Fähigkeiten (etwa Fechtkunst oder Navigation) verbessern und damit auch ihren Status steigern, be-

Auf der **Strategie-karte** verschieben Sie Ihre Piratenschiffe auf der Suche nach Siedlungen, Forts und Handelsrouten.



Markus Schwerdtel



Entern ohne Haken

Beim Klabaubermann, was für ein Spaß! Das Leben als karibischer Piraten-Potentat gefällt mir viel besser als die Machthaber-Rolle im mittelalterlich-miefigen

Anno 1503. Meine Männer werden dank eigener Namen und Charakterwerte im Lauf der Zeit zu echten Kaper-Kumpanen, mit denen ich gerne mal einen Rum heben würde. Und wenn die Stimmung in meinem Piraten-Paradies doch mal gen Meeresgrund sinkt, wartet die Lösung stets nur wenige Mausclicks entfernt. Für den dritten Teil sollte Poptop aber endlich die holz-beinige 2D-Grafik über die Planke schicken und vernünftige Seeschlachten einbauen.

Mick Schnelle



Kein Anno-Killer

Tropico 2 lässt mich im Gegensatz zu den Kollegen eher kalt. Grafisch kann es mit meinem Liebling Anno 1503 nicht mithalten, spielerisch sind mir die Levels zu

ähnlich. Und warum finden die Seeschlachten nur in den unzugänglichen Tiefen der CPU statt? Sicher, auf der Habenseite ist das vorbildliche Info-System, das mir sofort mitteilt, wann und vor allem warum etwas im Argen liegt. An Tropico 2 werden vor allem Fans des Vorgängers Spaß haben. Mir gefallen Siedler und Anno aber immer noch eine Spur besser.



Auf den **Farmen** und in der Zigarrenreherei schufteten die Gefangenen. Automatisch arbeitende Träger kümmern sich um den Gütertransport. Gruselige Landschaftsverzerrungen erhöhen ihre Angst und verhindern so Ausbruchsversuche.

Kaperfahrten. Auf einer spartanischen Karte der Karibik wählen Sie das Plünderziel. Sechs Schiffstypen, Entermanöver wie Beschuss und Schikanieren sowie die Piraten-Fähigkeiten liefern eigentlich eine perfekte Vorlage für spannende Seeschlachten. **Tropico 2** setzt diese Chance aber kläglich neben den Bug: Statt witziger Animationen oder zumindest schematisch

dargestellter Gefechte langweilende Textfenster – ärgerlich! Gut ist hingegen die dynamische Spielwelt, die strategisches und diplomatisches Fingerspitzengefühl erfordert. In jedem der Karibik-Territorien tummeln sich auch die Kolonialmächte England, Frankreich und Spanien. Wer nur in einem Abschnitt plündert, erhöht dort die Patrouillen-Frequenz von

Kriegsschiffen. Falls Sie lieber spanische als englische Dreimaster kapern, machen Sie sich Freunde in London, aber Feinde in Madrid. Mit Friedensverträgen, Kaperbriefen oder Gefangenen-Freilassungen lassen sich die Nationen prima gegeneinander ausspielen. Solche diplomatischen Aktionen beschließen Sie wie im Vorgänger per Edikt. Zum Erlass-Repertoire gehören aber auch unpolitische Befehle wie Freibier-Partys oder Piraten-Rekrutierungen.

Technik-Check

Auflösung

Tropico 2 unterstützt Auflösungen von 640 mal 480 bis 1600 mal 1200 Pixel. Den besten Kompromiss aus Optik und Performance bietet die 1024er-Stufe, darunter wird das Spiel grobkörnig und vor allem unübersichtlich.

RAM/Festplatte

Mit 64 MByte RAM ist Tropico 2 unspielbar, kaum besser sind 128 MByte. Erst ab 256 MByte macht das Programm Spaß, im Idealfall haben Sie 512 MByte. Auf der Platte belegt Tropico 2 1,8 GByte; die Auslagerungsdatei braucht 1,0 GByte.

Tuning-Tipps

- 1 Ruckelt Tropico 2, deaktivieren Sie zunächst unauffällige Details wie »Schatten« und »Ozean-Animation«.
- 2 Dann reduzieren Sie die übrigen Details. Leistung bringt geringere »Gebäude-« und »Bodentexturen«.
- 3 Stellen Sie die Auflösung auf unter 1024 mal 768 Pixel. Das bringt höhere Bildraten zu Lasten der Optik.
- 4 Fehlende Kurven in der Statistik aktivieren Sie mit »Einstellungen/Grafik/Reduziertes Grafik-Shifting«. **DV**

Die Performance-Tabelle (Alle Angaben mit max. Details und 256 MByte RAM)

CPU mit		TNT 2 (32 MB)	Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700	GF FX 5800/Ultra	Radeon 9800 Pro
600 MHz	640x480 (min. Details)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	640x480 (max. Details)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1.000 MHz	800x600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1.500 MHz	1024x768 (512 MByte)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1.500 MHz/XP/1500+	1600x1200	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1600x1200	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
2.000 MHz/XP/2000+	1600x1200	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

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



Im **Bordell** »Zur wilden Elvira« entspannen Piraten.

Aufbauhilfen



Der allgegenwärtige **Berater Smitty** weist auf Probleme hin und erklärt deren Lösung.



Zu jedem Schiff und Gebäude liefert die **Enzyklopädie** eine umfangreiche Beschreibung.



Eine lückenlose **Statistikabteilung** informiert Sie über jedes noch so kleine Inseldetail.



Beim Bau von **Farmen** wird automatisch die jeweilige Bodenbeschaffenheit eingeblendet.

dem immer im Griff. Jederzeit abrufbare Kommentare der Inselbewohner und umfangreiche Statistiken zeigen Ihnen genau, was Sie noch verbessern können. Der allgegenwärtige Berater Smitty meldet sich bei Problemen sofort zu Wort, erklärt, wie sie zu lösen sind, und gibt strategische Tipps – eine unschätzbare Hilfe! Einziger Bedienungs-Enterhaken: Die Wege dürfen Sie nur an Endstücken wieder abreißen. Wer bei einem geschlossenen Straßensystem zu wenig Platz fürs nächste Gebäude gelassen hat, muss ärgerlicherweise auf den letzten Spielstand zurückgreifen.

Hübsche Holzbeine

Tropico 2 ähnelt seinem Vorgänger grafisch wie ein Holzbein dem anderen, sieht aber immer noch hübsch aus. Große Stärke sind die liebevoll modellierten Gebäude, die in Sachen Detailgrad selbst die **Anno**-Bauwerke von der Planke schubsen. Obwohl der Wuselfaktor hinter **Anno 1503** und **Siedler 4** zurückbleibt, entdecken Sie an jeder Insecke witzige Überraschungen: Piraten-Aufseher züchtigen ihre Arbeiter mit nassen Handtüchern, und Katzen philosophieren per Mausclick über Charles Darwin.

Als musikalische Begleitung ertönen stimmungsvolle karibische Klänge, die aber hinter dem genialen Calypso-Soundtrack des Vorgängers zurückbleiben. Sprachausgabe und Soundeffekte verschießen dafür jede Menge Piraten-Atmosphä-

re aus den Lautsprechern. Besonderer Clou der deutschen Version: Berater Smitty wird vom Schauspieler Wolfgang Völz gesprochen, der rauhen Stimme von Käpt'n Blaubär.

Olympische Piratenspiele

Die Kampagne von **Tropico 2** erklärt Ihnen Mission für Mission alle Geheimnisse des Piratenlebens. In jedem der interessanten Aufträge bekommen Sie weitere Gebäude und lernen neue strategische Möglichkeiten kennen. So weit, so spannend – dummerweise präsentiert sich die Hintergrund-Story ähnlich dramatisch wie eine Sonderschicht Deckschrubben: Spartanische Texte erzählen die langweilige Geschichte einer Piraten-Karriere. Begleitende Videos oder Skript-Sequenzen hat anscheinend ein Seeungeheuer verschluckt. Motivierend: Nach jedem Kampagnen- und Einzelszenario bewertet eine Inselstatistik Ihre Leistungen als Piratenkönig und verleiht Medaillen. **HK**

Heiko Klinge



Schatzkiste voll Aufbauspaß

Ahoi, Matrosen! Wer diesen Aufbauspiel-Schatz nicht erbeutet, den lässt Käpt'n Klinge persönlich Kiel holen! In Sachen Spielde-

sign fesselt **Tropico 2** die versammelte Anno- und Siedler-Konkurrenz gnadenlos an den Mast. Meine Möglichkeiten als Piratenkönig scheinen unbegrenzt: Jage ich mit meiner Freigatten-Flotte englische Handelskoggen, oder konzentriere ich mich auf den Zigarrenschmuggel? Langeweile ist auf den Pirateninseln ein Fremdwort, irgendwo gibt es immer was zu tun. Und dank der vorbildlichen Bedienung mit vielen tollen Hilfs-Funktionen bleibt **Tropico 2** trotz aller Komplexität immer ein Spiel.

Basteln statt Kämpfen

Anders als die Kapitäns-Kollegen Mick und Markus habe ich keine Probleme mit den abstrakten Schiffschlachten. Bei einem Aufbau-spiel möchte ich hauptsächlich bauen, auf taktische Kämpfe kann ich verzichten. Viel mehr ärgert mich die spröde präsentierte Kampagne. Ich will endlich auch mal im Bastel-Genre spannende Zwischensequenzen erleben! Das ändert aber nichts am positiven Fazit: **Tropico 2** ist für mich schlichtweg das beste Aufbauspiel!

Tropico 2

Aufbaustrategie



Publisher: Take 2, (01805) 217 316 Release (D): 25.4.2003
 Sprache: Deutsch Preis: ca. 45 Euro
 Ausstattung: DVD-Box, 2 CDs, 92 S. Handbuch USK-Freigabe: ab 6 Jahre

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

Eingewöhnung: 2 Stunden Solo-Spaß: 50 Stunden Multiplayer-Spaß: -

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro	Kontra
+ erfrischendes Szenario	- abstrakte Seeschlachten
+ cleveres Wirtschafts-System	- spröde präsentierte Kampagne
+ viele sinnvolle Spielhilfen	- hakeliger Straßenbau
+ detailverliebtes Piratenleben	- enormer Speicherhunger
+ motivierende Bau-Belohnungen	

MULTIPLAYER

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

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: -

HARDWARE-KONFIGURATION

TNT2 Voodoo 5 Geforce 1/2 MX Geforce 2/4 MX Radeon 9000 Geforce 3 Geforce 4 Ti Radeon 9700

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 600 MHz	CPU mit 1,0 GHz	CPU mit 1,5 GHz
128 MByte RAM	256 MByte RAM	512 MByte RAM
2,8 GByte Installationsgröße	2,8 GByte Installationsgröße	2,8 GByte Installationsgröße
	3D-Karte	3D-Karte (64 MByte)

ALTERNATIVEN

Anno 1503 (87%, GS 12/02)

Aufbauspiel mit fummeligen Echtzeit-Kämpfen. Hübschere Grafik, spielerisch weniger ausgereift.

Port Royale (84%, GS 9/02)

Wirtschaftsspiel mit Piraten. Mehr Handel, weniger Aufbau; spannende Seeschlachten.

WERTUNG

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

Komplexes Aufbau-Paradies im Piraten-Milieu.



Der Bau von großen Schiffen wie dieser **Galeone** kostet viel Holz, Gold und Zeit.

Master of Orion light

Galactic Civilizations

Planetenkolonisation auf die leichte Art: Übersichtlich und ohne Menüwust erobern Sie als Vertreter der menschlichen Rasse eine ganze Galaxie.

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

Hurra! Endlich haben unsere Wissenschaftler den Überlicht-Antrieb erfunden. Grund genug, das Weltall zu erobern. Nur haben sich das fünf Alienrassen ebenfalls vorgenommen. In **Galactic Civilizations** führen Sie die Menschheit rundenweise zu den Sternen – leicht, locker, unkompliziert, und ohne in Komplexitätswahn à la **Master of Orion 3** zu verfallen.

Eroberung mit System

Anders als im umständlichen Konkurrenzspiel haben Sie bei **Galactic Civilizations** die Menü-

führung nach einer Probepartie intuitiv: Mit Kolonisierungsschiffen bevölkern Sie auf einer 2D-Karte zufallsgenerierte Sonnensysteme. Auf deren Planeten können Sie sofort neue Schiffe bauen und für die Bevölkerungsentwicklung wichtige Errungenschaften einrichten: Privatfernsehen steigert etwa die Moral und Fruchtbarkeitsprogramme erhöhen Geburtenraten. Die Fertigstellung nimmt meist etliche Spielrunden in Anspruch. Währenddessen forschen Sie in sechs Bereichen wie Wirtschaft, Kommunikation oder Waffen, was Ihnen zu so wesentlichen Dingen wie einem Universal-Translator verhilft. Erst der erlaubt den Handel mit Aliens.

Technologie-Tausch

Über Schieberegler legen Sie die Steuern fest und bestimmen, wie viel Geld in Spionage oder »destabilisierende Maßnahmen« auf gegnerischen Welten investiert wird. Ebenfalls sehr wichtig: Handel. Dazu tauschen Sie mit Alien-Diplomaten Ihre Technologie gegen eine andere und verschachern gar ganze Sonnensysteme. Oder Sie richten Handelsrouten ein: Transportschiffe klappern diese ab und verhelfen Ihnen so (berechnet nach zurückgelegter Strecke) zu Bargeld.

Irgendwann müssen Sie Kriege führen: Spätestens wenn eine andere Rasse sich nicht von einem bestimmten Sternensystem trennen will, schlägt die Stunde der Schlachtschiffe. Allerdings verlaufen die Schlachten mangels spezieller Kampfgrafiken dramatisch undramatisch: Statt ansehlicher Weltraum-Gefechte beobachten Sie ohne Eingriffsmöglichkeit, ob ihre Flotte gewinnt oder verliert. **MIC**



Weil unsere Flotte das grüne Sonnensystem angegriffen hat, erklären uns Aliens den Krieg.



Über Schieberegler regeln Sie die Ausgaben und Steuern.

Mick Schnelle



Erobern ohne Ballast

Galactic Civilizations hat mir deutlich mehr Spaß gemacht als das sperrige Master of Orion 3. Sehr gelungen ist die straffe Menüführung, in der statt wirrer Icons Klartext steht. Und immer wieder bringen Zufallsereignisse wie ein herrenloses Raumschiff Abwechslung ins Spiel. Trotzdem gibt es jede Menge Leerlauf, wenn man zum Beispiel mal wieder 70 Runden auf die Fertigstellung des dringend benötigten Handels-Upgrades wartet. Außerdem ist der spartanische Kampfmodus ein Witz. Trotzdem: Wer nicht erst für Master of Orion 3 promovieren will, findet in Galactic Civilizations eine gut zugängliche Alternative.

Galactic Civilizations Rundenstrategie

Publisher: Modern Games, (02408) 959 209
 Sprache: Englisch
 Ausstattung: 1 CD, Mini-Box, 45 S. Hdb.
 Release (D): 12.6.2003
 Preis: ca. 40 Euro
 USK-Freigabe: nicht geprüft

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

Eingewöhnung: 1 Stunde Solo-Spaß: 15 Stunden Multiplayer-Spaß: -

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG	
Pro	Kontra
<ul style="list-style-type: none"> übersichtliche Menüs nachvollziehbare Spielmechanik Abwechslung durch Zufallsereignisse zufällig generiertes Universum 	<ul style="list-style-type: none"> simple Gefechte grafisch sehr blöder kein Mehrspielermodus

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

HARDWARE-KONFIGURATION
 TNT2 Woodoo 5 Geforce 1/2 MX Geforce 2/4 MX Radeon 9000 Geforce 3 Geforce 4 Ti Radeon 9700

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 400 MHz	CPU mit 600 MHz	CPU mit 800 MHz
128 MByte RAM	256 MByte RAM	256 MByte RAM
680 MByte Installationsgröße	680 MByte Installationsgröße	680 MByte Installationsgröße

ALTERNATIVEN
Alpha Centauri (90%, GS 03/99)
 Hervorragend spielbare, rundenweise Planeteneroberung mit ähnlich sparsamer Grafik.
Master of Orion 3 (64%, GS 05/03)
 Hochkomplexer Weltraum-Strategieklotz, dank Tiefgang immerhin noch ein Fall für Fans.

WERTUNG	
Grafik:	Ausreichend
Sound:	Befriedigend
Bedienung:	Gut
Spieltiefe:	Gut
Multiplayer:	Nicht vorhanden
Guter Kolonisations-Part, laue Kämpfe.	



Dragon Throne

Echtzeit-Strategie auf Chinesisch.



Unsere Leute stürmen über Leitern die Mauer.

Den Nachfolgern erfolgreicher Spiele ist selten mehr Anerkennung beschieden als ihren Vorgängern. Besonders dann, wenn Teil 2 keine wesentlichen Verbesserungen enthält. Aktueller Fall ist **Dragon Throne**, in dem Sie wie beim zwei Jahre alten **Three Kingdoms** in Echtzeit chinesische Truppen im Jahr 200 nach Christus befehligen. Wer die angestaubte 2D-Grafik sieht, glaubt spontan, eine Mod von **Age of Empires** im Asien-

Look vor Augen zu haben. Spielerisch gibt es nur minimale Unterschiede zum Vorgänger: So können Sie etwa jederzeit zwischen Landkarte und Stadtgebiet wechseln. Auf Letzterem errichten Sie Farmen, Minen und Rekrutierungsgebäude, die Ihnen wiederum zu neuen Truppen verhelfen. Klingt spannend, wird trotzdem schnell langweilig. Denn das Missionsziel in den drei Kampagnen ist stets dasselbe: Sämtliche gegnerischen Städte einnehmen. Investieren Sie das Geld lieber in einen Chinesisch-Kurs. **MTC**

Genre: Echtzeit-Strategiespiel
Publisher: Modern Games (02408) 959 209
Preis: ca. 30 Euro
Anspruch: Fortgeschrittene
Spieler: 1 bis 8
Sprache: Englisch

Minimum:
 CPU mit 300 MHz
 64 MB RAM



Frontline Command

Alliierten-Feldzug mit Macken.

Vor dem Hintergrund der Landung der Alliierten in der Normandie 1944 übernehmen Sie im neuen Echtzeit-Strategiespiel der Bitmap Brothers (**Z2**) das Kommando über die US-Truppen. **World War 2 – Frontline Command** bietet 25 abwechslungsreiche Missionen, die sich aber teils arg in die Länge ziehen. In beiden Schwierigkeitsgraden agieren die KI-Gegner sehr solide und entdecken auch Täuschungsmanöver. Feinde reagieren sogar auf Schussgeräusche außerhalb ihres Sichtfeldes und verschanzen sich in Gebäuden, um Ihren Truppen aufzulauern. Vor taktische Herausforderungen stellt Sie das aber nur selten, meist hebt der berühmte Tank-Rush die KI aus. Das vom Hersteller angekündigte Moral-System der Truppen bleibt ohne spielerische Auswirkungen. Abzüge gibt es auch



Unser Truppen zerstören ein besetztes Gebäude.

für hässliche 3D-Landschaften und polygonarme Einheiten. Dafür hat das Spiel eine klasse Steuerung mit Hotkeys für alle wichtigen Funktionen. **GV**

Genre: Echtzeitstrategie
Publisher: Deep Silver, (01805) 656 008
Preis: ca. 45 Euro
Anspruch: Profis
Spieler: 1 bis 4
Sprache: Deutsch
Minimum:
 CPU mit 500 MHz
 128 MB RAM, 3D-Karte



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

Casino Inc.

Harte Arbeit statt Glücksspiel.



Grimmig beobachtet unser Rausschmeißer in der Mitte die Spieltische.

Die Bank gewinnt immer. Mit dieser Binsenweisheit und etwas Startkapital sollen Sie in Konamis **Casino Inc.** zum Glücksspiel-Tycoon aufsteigen.

In drei Städten lösen Sie dafür nacheinander jeweils acht Aufgaben (bestimmte Besucherzahl oder vorgegebener Umsatz). Zuerst eröffnen Sie Casinos mit Geldautomaten, Roulettetischen sowie anderem Spielbank-Zubehör und warten auf Kundschaft. Die kommt umso zahlreicher, je besser Sie für Unterhaltung sorgen. Dazu eignen sich Kinos, Discos und sogar eine Hochzeitskapelle. Techniker, Türsteher und Wachpersonal achten automatisch darauf, dass alles mit rechten Dingen zugeht. Erwischen die Wächter einen Betrüger, lassen Sie den Kerl einfach rausschmeißen. Oder Ihre Leute »disziplinieren« ihn im Keller – dann schädigt er fortan die Konkurrenz. **MIC**

Mick Schnelle

Leicht und hakelig

Casino Inc. spielt sich besser, als es die lahme Grafik vermuten lässt. Das liegt vor allem an den sehr klaren Zielvorgaben: Dadurch bleiben Spielkonzept und die Anforderungen an den Spieler immer transparent. Sie wissen genau, welche Fehlentscheidung zu leeren Kassen geführt hat. Blöd nur, dass kleine Macken in der Steuerung (Drehung nur per Tastatur, Menüs manchmal unlogisch) den Spaß einschränken. Wen die sterile Optik nicht stört, wird eine Weile Spaß am Glücksspiel-Tycoon haben.

Casino Inc.

Wirtschaftssimulation



Publisher: Konami, (0190) 824 694
 Sprache: Deutsch
 Ausstattung: 1 CD, DVD-Box, 30 S. Handbuch
 Release (D): 31.3.2003
 Preis: ca. 45 Euro
 USK-Freigabe: ab 12 Jahre

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

Eingewöhnung: 1 Stunde Solo-Spaß: 15 Stunden Multiplayer-Spaß: -

HARDWARE-KONFIGURATION
 ■ TNT 2 ■ Voodoo 5 ■ GeForce 1/2 MX ■ GeForce 2/4 MX ■ Radeon 9000 ■ GeForce 3 ■ GeForce 4 Ti ■ Radeon 9700

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 700 MHz 128 MByte RAM 1,0 GByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 1,0 GHz 256 MByte RAM 1,0 GByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 1,4 GHz 256 MByte RAM 1,0 GByte Installationsgröße 3D-Karte

WERTUNG

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

Abwechslungsreicher Glücksspiel-Manager.



Die Sims – Megastar

Das sechste Addon sucht den Superstar.

Nachdem beinahe jedes Land seinen Superstar per TV-Show sucht, darf nun auch das PC-Volk der Sims den Kühlbocks dieser Welt nacheifern: Das Addon **Die Sims – Megastar** ermöglicht den virtuellen Menschlein eine Karriere in der Film-, Musik- oder Modebranche. Per Taxi fahren Sie zuerst in die nagelneue Studio-Stadt. Hier nehmen Sie Platten auf, wackeln hüftschwingend über den Laufsteg oder verdingen sich als Schauspieler. Allerdings müssen sich auch die Sims den Erfolg hart erarbeiten: Für angehende Pop-Stars beginnt der Weg zum Ruhm mit Auftritten in Karaoke-Bars, während Schauspieler zunächst als Alleinunterhalter auf kleinen Bühnen hermalbern. Mit ausreichend Knete können Sie sich später sogar ein Heimstudio einrichten und verdrängen den Stress mit Lu-



Unser erster Auftritt verschreckt die Zuhörer.

xus-Accessoires wie der eigenen Bungee-Sprunganlage. Insgesamt ist **Megastar** eine der besten **Sims**-Erweiterungen mit vielen witzigen Neuerungen. **GV**

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



Restaurant Empire

Verkochte Spielidee, schlecht angerichtet.

Sein gelungenes Strategiespiel **Seven Kingdoms 2** verkaufte sich schlecht, der biedere **Hotel Gigant** dafür umso besser (zumindest in den USA). Kein Wunder, dass Programmier-Urgestein Trevor Chan in **Restaurant Empire** das Konzept der gastronomischen Wirtschaftssimulation erneut aufgreift. Nur leiten Sie diesmal einen Fress-tempel. Den richten Sie mit allerlei Mobiliar ein, engagieren Personal (Köche, Kellner, Küchenhilfen) und warten auf Gäste. Die kommen umso zahlreicher, je besser die Speisekarte mit leckeren Menüs gefüllt ist. Die Qualität der Speisen steuern Sie über die Güte der Zutaten – das ist schon die ganze Herausforderung. Wenig lecker ist die simpel texturierte 3D-Grafik. Auch das Spielkonzept erweist sich als so schmackhaft wie klare Wasserbrühe: Haben Sie Ihr



Die roten Icons weisen auf unzufriedene Gäste hin.

Restaurant erst mal eingerichtet, warten Sie untätig darauf, dass Umsatz, Gewinn oder Kundenzahl einen Grenzwert erreichen. Spaß macht das nicht. **MIC**

Genre: Wirtschaftssimulation
 Publisher: Vidsis, (040) 514 840 48
 Preis: ca. 40 Euro
 Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
 Spieler: 1
 Sprache: Deutsch
 Minimum:
 CPU mit 500 MHz
 128 MB RAM



Wildlife Park

Teilweise tranige Tierpflege.



Unser kleiner Panda sehnt sich in seinem Gehege nach einem Artgenossen.

WWW Sex ist eine knifflige Angelegenheit, erst recht für chinesische Riesen-Pandas hinter Gittern. Im Aufbauspiel **Wildlife Park** sorgen Sie deshalb in einer der 20 Missionen (inklusive vier

Tutorials) als Zoodirektor für ideale Vermehrungsbedingungen Ihrer 45 Tierarten. Bärchen-Nachwuchs gibt's nur im Luxusgehege mit Kratzbaum, Bambusblatt-Spender und Kletterlandschaft. Andere Viecher wie Haie oder Killerwale brauchen ein großes Wasserbecken – möglichst mit Plexiglaswänden, damit die Parkbesucher die Meeresräuber auch gut beobachten können. Dickes Manko: Stecken Sie in eine Koppel mit Okapi-Antilopen ein Rudel Löwen, bleibt alles friedlich. Die Raubkatzen verhungern lieber, als sich über die natürliche Nahrungsquelle herzumachen. In diesem Punkt ist Microsofts Konkurrent **Zoo Tycoon** realistischer und damit aufregender. **MS**

Markus Schwerdtel

Füttern erlaubt

Im echten Leben finde ich Zoos eher langweilig, doch die Pixelviecher aus Wildlife Park haben es mir angetan. Für die liebevolle Gehege-Ausstattung nehme ich mir gerne Zeit – ein Pausenmodus erleichtert die Planung. Blöd allerdings, dass selbst erbitterte Fressfeinde friedlich zusammenleben. Dank ständiger Geldprobleme und demonstrierender Tierschutz-Aktivisten ist Wildlife Park allerdings schwerer als Zoo Tycoon.

Wildlife Park

Aufbauspiel



Publisher: Deep Silver, (01805) 656 008 Release (D): 16.5.2003
 Sprache: Deutsch Preis: ca. 45 Euro
 Ausstattung: 1 CD, Mini-Box, 50 S. Handbuch USK-Freigabe: ohne Beschr.

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

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

HARDWARE-KONFIGURATION

TNT 2 Voodoo 5 Geforce 1/2 MX Geforce 2/4 MX Radeon 9000 Geforce 3 Geforce 4 Ti Radeon 9700

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 600 MHz	CPU mit 1,0 GHz	CPU mit 1,4 GHz
128 MByte RAM	256 MByte RAM	256 MByte RAM
540 MByte Installationsgröße	700 MByte Installationsgröße	700 MByte Installationsgröße

WERTUNG

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

Trotz kleiner Mängel spaßige Zoosimulation.

