

Strategie

Jörg Langer



Hochmut kommt vor... dem Fall. Wieso denke ich nur an dieses Sprichwort, sobald ich mich mit dem Optionsmenü von **Master of Orion 3** beschäftige? Weil es dort tatsächlich zwei Erinnerungs-Timer gibt. Die Entwickler wollen damit sagen: »Unser Spiel ist soooo Sucht erzeugend, da helfen wir dir, zumindest um 3 Uhr nachts ins Bett zu kommen!« Mir wäre es lieber gewesen, man könnte stattdessen die Auflösung verändern – die einzige vorhandene (1024x768) hat verwaschene Buchstaben und ist auf Laptops mit großem Display unerträglich. Derartige Komfortmängel sind bei **Master of Orion 3** Legion, trotzdem hat Heiko Klinge stellenweise Spielspaß aufgestöbert.

Totaler Spaß. Jeder Spielefan braucht sein Steckenpferd, und meins ist **Medieval**. Aktuell freue ich mich über das gute Addon **Viking Invasion**, mit einer ganz neuen »Kampagne«: die Britischen Inseln samt Pikten, Schotten und Wikingern. Dabei nervt mich aber, dass Activision die schlechte Übersetzung nicht verbessert hat. Neben Stilblüten sind immer noch dicke Fehler drin: So heißt es statt »Burg erstürmen?« weiterhin »Belagerung abbrechen?« – ich klicke regelmäßig auf »Nein« statt auf »Ja« und wundere mich, dass meine Truppen nichts tun.

Strategie-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	WarCraft 3	Echtzeit-Strategie	08/02	93%
2	Age of Mythology	Echtzeit-Strategie	11/02	92%
3	Indiziertes Spiel	Echtzeit-Strategie	–	91%
4	Civilization 3	Strategiespiel	01/02	91%
5	Medieval	Strategiespiel	10/02	88%
6	Anno 1503	Aufbauspiel	12/02	87%
7	Battle Realms	Echtzeit-Strategie	01/02	87%
8	Commandos 2	Echtzeit-Taktik	10/01	87%
9	Emperor	Echtzeit-Strategie	06/01	87%
10	Tropico	Aufbau-Strategie	06/01	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	Patrizier 2	Wirtschaftssimulation	01/01	85%
18	Siedler 4	Aufbauspiel	04/01	85%
19	Disciples 2	Strategiespiel	03/02	85%
20	Port Royale (1.20)	Aufbauspiel	09/02	84%
21	Praetorians	Echtzeit-Taktik	04/02	84%
22	American Conquest	Echtzeit-Strategie	02/03	83%
23	Sudden Strike 2	Echtzeit-Taktik	07/02	83%
24	Star Trek Armada 2	Echtzeit-Strategie	01/02	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

Medieval: Viking Invasion	78
Warrior Kings Battles	79
Master of Orion 3	80
Jurassic Park	
Operation Genesis	82
Das achte Weltwunder	83
Heroes 4: Winds of War	83
Gefeuert	83

Erbarmen, die Dänen kommen!

Medieval viking Invasion

Das Vorzeige-Strategiespiel erhält mit Britannien einen völlig neuen Schauplatz.



Vom Hügel herunter werfen sich unsere Iren (Grün) auf die gelb-roten Massen der Northumbrier.

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

Die Britischen Inseln des Jahres 793 sind ein zerrissenes Land: Längst wurden die Romano-Briten zwischen Angeln, Sachsen und Walisern aufgerieben, im Norden drängten die Schotten die Pikten zurück. Da erscheinen an einem nebligen Morgen Drachenboote vor der Ostküste Englands, bärtige Krieger mit Äxten warten an Land. Unter dem Rabenbanner beginnen die aus Dänemark und Norwegen stammenden Wikinger einen unaufhaltenden Plünderungszug.

Komplett neue Karte

Anders als im **Shogun**-Addon spendiert Creative Assembly **Medieval** mit **Viking Invasion** eine zusätzliche Landkarte samt vielen neuen Einheiten und Gebäuden. Die acht Parteien verfügen über Exklusiv-Truppen, etwa Kurzspeer-Werfer (Iren), Huskarle (Sachsen) und todesverachtende Berserker (Wikinger).

Wer die Nordmänner übernimmt, muss erst mal zu Geld kommen, statt gleich mit einem mittelgroßen Reich zu starten. Doch dank Seeherrschaft können Sie überall anlanden, plündern und wieder verschwinden. Insgesamt spielt sich das Wikinger-Szenario überschaubarer und kampflastiger als die gewohnten Kampagnen, da es weniger Provinzen und Gebäudetypen hat. Einzige Siegbedingung: »Bezwinge alle«.

Viele Verbesserungen

Auch in den drei Europa-Kampagnen finden Sie frische Truppentypen, etwa Slawische Infanterie oder die Orgelkanone. Sizilianer, Ungarn und Aragoner sind zu spielbaren Mächten

befördert worden. Natürlich funktionieren alle Addon-Verbesserungen auch hier, zum Beispiel sortierbare Listen und eine Übersicht über kürzlich erworbene (Un-)Tugenden. Neuerdings sehen Sie vor jedem Gefecht eine Vorschau des Schlachtfelds samt Kampfeinheiten. Sie dürfen schnell noch speichern oder bestimmen, welche Verstärkungen in welcher Reihenfolge aufmarschieren.

Bei den Belagerungen hat Creative Assembly einen unserer Vorschläge eingebaut: Auch der Belagerer erleidet nun Monat für Monat Verluste, sodass er sich häufiger zu Sturmangriffen entscheiden dürfte. Die sehen mit kochendem Öl und Brandpfeilen eine Winzigkeit



Die neue Schlacht-Vorschau hilft enorm.



Unsere Sachsen halten Süd-England.

schöner aus als bislang. Multiplayer-Fans haben jetzt die Wahl zwischen 24 Fraktionen und 479 Schlachtfeldern. **LA**

Jörg Langer

Gelungenes Addon



So viel Produktpflege ist vorbildlich, gerade das Kampfvorbereitungsmenü erweist sich als echte Wohltat! Die neue Kampagne taugt für mehrere Wochenenden, da-

nach werden Sie aber zu den Kreuzzügen zurückkehren. Die sind einfach komplexer und profitieren ja auch von den Verbesserungen, unter anderem bei der strategischen und taktischen KI. Schade nur, dass es die Änderungen nicht einzeln per Patch geben wird. Aber den Kauf von Viking Invasion werden Sie nicht bereuen!

Viking Invasion

Strategiespiel-Addon



Publisher: Activision, (01805) 225 155
Sprache: Deutsch
Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 18 S. Handbuch

Release (D): 2.5.2003
Preis: ca. 30 Euro
USK-Freigabe: ab 12 Jahre

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

Eingewöhnung: 1 Stunde Solo-Spaß: 40 Stunden Multiplayer-Spaß: 20 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

- Pro**
- neues Szenario plus Verbesserungen
 - Schlacht-Vorbereitungsmenü
 - sehr guter Strategiemodus
 - strategisch starke, taktisch gute KI
 - realistische Schlachten

- Kontra**
- Pixelgrafik wirkt veraltet
 - weiterhin simple Diplomatie
 - keine Multiplayer-Kampagne

MULTIPLAYER

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

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch, Team-Deathmatch

HARDWARE-KONFIGURATION

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

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 800 MHz	CPU mit 1,2 GHz	CPU mit 1,8 GHz
128 MByte RAM	256 MByte RAM	512 MByte RAM
1,9 GByte Gesamt-Installation	1,9 GByte Gesamt-Installation	1,9 GByte Gesamt-Installation
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

ALTERNATIVEN

Praetorians (GS 04/03, 84%)
Ähnliche Schlachten mit Regimentern und Papier-Stein-Schere-Prinzip; lineare Missionen.

Warrior Kings Battles (GS 05/03, 81%)
Fantasy-Mittelalter mit Kampagnenkarte; ansonsten typische Echtzeit-Strategie samt Basisbau.

WERTUNG

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

Gelungenes Addon zum besten Strategie-plus-Taktik-Spiel.



Warrior Kings Battles

Anspruchsvolle Kämpfe um Bonus-Länder.



Der Nachschubwagen (rechts) versorgt unsere Katapulte mit Munition.

Für **Warrior Kings Battles** haben die Entwickler das Konzept des Vorgängers **Warrior Kings** umgestrickt. Die Geschichte spielt 100 Jahre nach dem Ende von Teil 1: Der Spie-

ler muss das erneut zerfallene Reich Orbis wiedervereinen und 22 Provinzen erobern. Wie gewohnt organisieren Sie zuerst eine funktionierende Versorgung mit Nahrung, Holz, Stein und Gold. Damit produzieren Sie Einheiten, die für Sie in die Schlacht ziehen. Durch zeitweise Bündnisse halten Sie sich den Rücken frei. Für jeden gewonnenen Spielabschnitt gibt's Boni wie Rohstoffe, die Sie in der nächsten, frei wählbaren Provinz einsetzen können. Während sich spielerisch und steuerungstechnisch einiges getan hat (die nervigen Kamerafahrten zum Beispiel gibt's endlich nicht mehr), dümpelt **Warrior Kings Battles** grafisch immer noch auf mittlerem Niveau. **MIC**

Mick Schnelle

Tolle Taktik – schmumpfig verpackt

Auch der neueste Teil der Warrior-Kings-Reihe gefällt mir gut. Besonders der neue »Erobere alle Provinzen«-Modus samt Bonus-System ist Klasse. Aber nach wie vor ist mir die Steuerung zu fummelig: Aus der 3D-Perspektive ist es praktisch unspielbar. Wegen der unscheinbaren Grafik und den Steuerungsmacken wird wohl auch Battles nur ein Geheimtipp für Genrefans bleiben.

Warrior Kings Battles Echtzeit-Strategiespiel



Publisher: Empire, (0180) 525 20 06 Release (D): 26.3.2003
 Sprache: Englisch, Deutsch in Vorbereitung Preis: ca. 40 Euro
 Ausstattung: 1 CD, DVD-Box, 62 S. Hdb. auf CD USK-Freigabe: ab 12 Jahre

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

Eingewöhnung: 2 Stunden Solo-Spaß: 20 Stunden Multiplayer-Spaß: über 10 Stunden

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	CPU mit 900 MHz	CPU mit 1,4 GHz
128 MByte RAM	256 MByte RAM	256 MByte RAM
600 MByte Installationsgröße	600 MByte Installationsgröße	600 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

WERTUNG

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

Spannende Kämpfe mit kleinen Steuerungsmacken.



All-Mächtige Komplexität

Master of Orion 3

Runden-Strategie, so komplex wie der Weltraum: Unendliche Weiten, viele Rätsel, schwarze Spielspaß-Löcher. Trotzdem lohnt sich für Unerschrockene die Einarbeitungszeit.



Auf CD/DVD:
Video-Special



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

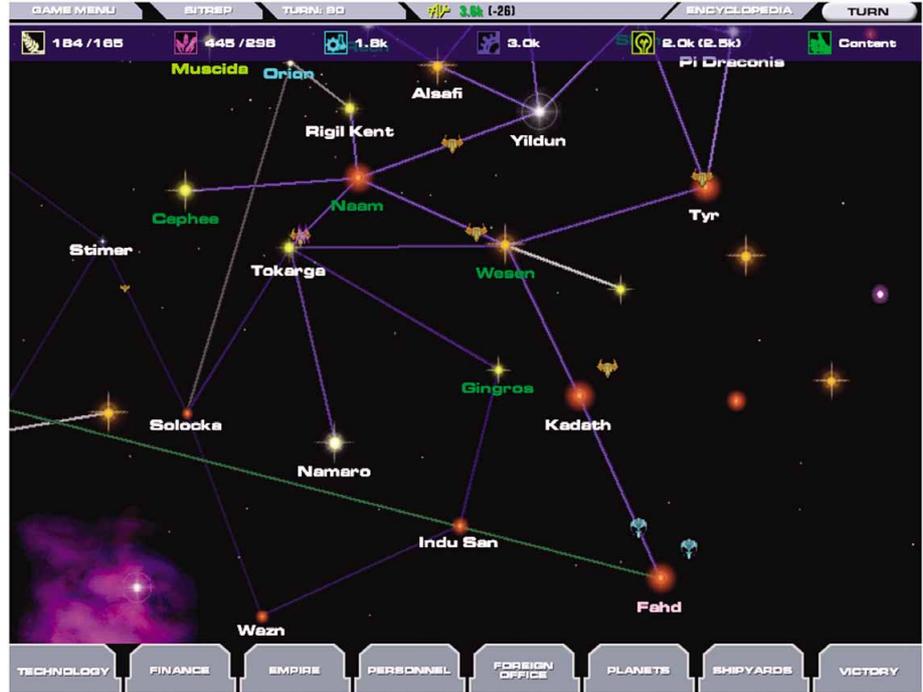


Im Tipps-Teil:
Einsteiger-Taktiken

Als *Master of Orion 3*-Spieler können Sie über die Probleme von Bundeskanzler Gerhard Schröder nur milde lächeln: Der Kanzler streitet sich mit der Opposition, Sie debattieren mit Alien-Rassen. Er hat schlechte Umfrage-Werte, Sie ganze Planeten-Aufstände. Er plagt sich mit den Sorgen Deutschlands, Sie mit denen des Universums. *Master of Orion 3* belastet Sie pro Runde mit mehr Herausforderungen als manch anderes Strategie-Spiel während einer ganzen Partie.

Humanoid oder kybernetisch regieren

Zu Beginn eines Spiels wählen angehende Weltraum-Imperatoren eines von 16 Alien-Völkern. Die unterscheiden sich gewaltig: So reicht humanoiden Wesen Nahrung zum Sattwerden, während die kybernetischen Rassen zusätzlich noch Mineralien knuspern. Was der einen Rasse ein Paradies ist, taugt der nächsten nur als Minenwelt. Drei Siegbedingungen gibt's: alle an-



Auf der dreh- und zoombaren **Sternenkarte** erkunden Sie die Galaxie und verschieben Ihre Flotten.

deren Alien-Spezies aus dem Universum fegen, fünf Artefakte finden (schwer) oder die Präsidentschaft im galaktischen Senat erreichen (leicht).

Auf dem Weg zur All-Macht besiedeln Sie Planeten, führen diplomatische Verhandlungen, organisieren über 300 Forschungsprogramme und schlagen Raumschlachten. So weit, so bekannt aus den legendären Vorgängern – was *Master of Orion 3* anders macht, liegt in den zahllosen Details: Jeder Planet hat ein eigenes Ökosystem mit acht Regionen, die jeweils unterschiedliche Voraussetzungen für Industrie und Landwirtschaft bieten. In diesen Gebieten bestimmen Sie jeweils bis zu zwei von acht so genannten DEAs (Dominant Economic Activities), die die Region etwa für militärische, Regie-

rungs- oder Erholungs-Zwecke reservieren. Welche Gebäude errichtet werden, hängt von den Ressourcen und Ihren bisher erforschten Technologien ab.

Menü-Chaos

Was in der Theorie bereits kompliziert klingt, spielt sich in der Praxis noch viel umständlicher. Mit einem gadenlos verschach-

Jörg Langer



Fans: Probe spielen!

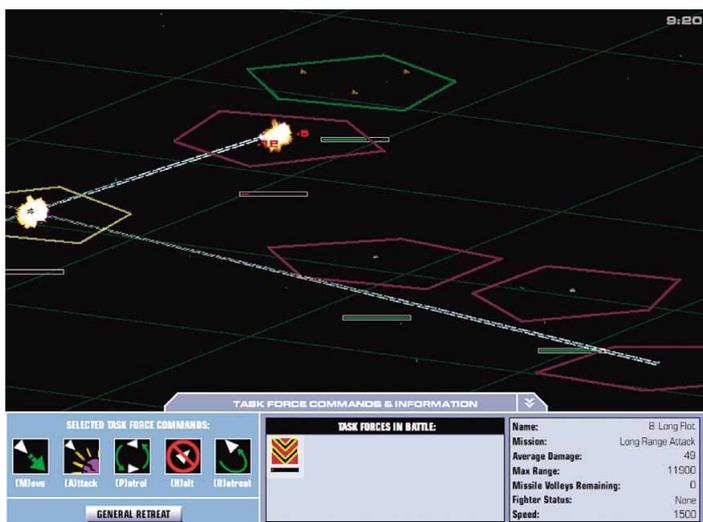
Ich kann mir bei aller Bescheidenheit schwerlich einen größeren Fan der Serie vorstellen als mich selbst: Hunderte von Stunden hab' ich mit MOO und MOO 2 zugebracht, Teil 1 für

PC Player und Teil 2 für GameStar als Vollversion ergattert. Doch Teil 3? Zu viele Menüs, miserabelste Grafik, seltsame Menüführung.

Wer sich nach langer Eingewöhnung mit der Tatsache abfindet, dass er gar nicht alles bestimmen soll, sondern nur globale Richtlinien und entscheidende Aktionen – der mag sich für MOO 3 begeistern. Ich spiel' in Sachen Komplexitätsmonster lieber Medieval oder Hearts of Iron.



Jeder **Planet** hat acht Regionen, die Sie unterschiedlich nutzen können.



In grottenhässlichen, anspruchlosen **Echtzeit-Schlachten** bekämpfen sich Winz-Raumschiffe.

telten und unlogischen Menü-System gibt sich **Master of Orion 3** redlich Mühe, das Verständnis der komplexen Spielmechanik so lange wie möglich hinauszuzögern. So finden Sie den wichtigen Raumschiffbau in einem Unterfenster des Wirtschaftsmenüs auf dem Planeten-Bildschirm – pfui!

Da selbst Strategie-Profis nach dem zwanzigsten besiedelten Himmelskörper die Übersicht entgleitet, greifen Ihnen virtuelle Berater kräftig unter die Imperator-Arme. Die KI-Helfer kümmern sich auf Wunsch um jede Spiel-Entscheidung, von der DEA-Verteilung bis zum Flottenbau. Was bei Wirtschafts- und Kolonisierungsfragen recht gut funktioniert, versagt bei militärischen Problemen: Ihr Verteidigungsminister baut fröhlich total veraltete Raumschiffe oder bastelt Truppentranspor-

ter, obwohl es gar keine Truppen zu transportieren gibt.

Alien-Allianzen

Eine große Stärke von **Master of Orion 3** ist das umfangreiche Diplomatie-System. Mit Ihren Gesprächspartnern schachern Sie um Handelsverträge, schmieden Militär-Allianzen oder schleimen sich einfach nur ein. Manchmal reagieren die Alien-Kollegen arg unlogisch: So beschloss der galaktische Senat bereits nach drei friedlichen Spielrunden einen Krieg gegen unser Volk, während das Auffliegen eines unserer Spione keinerlei Konsequenzen hatte.

Kommt es trotz aller Diplomatie zu handfesten Verschrotungs-Aktionen, entscheidet das Schiffsdesign über Sieg oder Niederlage. Im spaßigen Baukasten-Menü schrauben Sie frisch erforschte Laser auf Ihre

Sternenzerstörer oder verpassen Ihren Kolonisierungs-Raumern einen verbesserten Schild.

Pixelhaufen statt Raumschiffe

Die Schlachten selbst werfen die Frage auf, warum man beim gelungenen Schiffsdesign-Modus so viel Kreativität investiert hat. Winzige Pixelhaufen, die sich mit roten Strichen beschießen, lassen den Science-Fiction-Opas **Raumpatrouille Orion** wie ein Special-Effects-Feuwerk wirken. Auch taktisch sind die Echtzeit-Gefechte mies: Ihre Befehlsgewalt beschränkt sich auf die Kommandos Bewegen, Angreifen, Patrouillieren und Fliehen – eines Sternengenerals unwürdig. Formationen oder Spezialfähigkeiten hat anscheinend ein Schwarzes Loch verschluckt.

Bei den Bodenkämpfen haben Sie deutlich mehr – wenn auch fragwürdige – Eingriffsmöglichkeiten wie den Einsatz chemischer Waffen oder den »akzeptierten Kollateralschaden«. Zu sehen bekommen Sie

Heiko Klinge



Strategie für die Universität

Bin ich Student oder Spieltester? Die ersten 15 Stunden mit **Master of Orion 3** erinnern an so manche Uni-Vorlesung: Hunderte

scheinbar sinnlose Tafelbild-Menüs vermitteln Tausende von Infos ohne irgendeinen erkennbaren Zusammenhang. Auch Begleittliteratur (Handbuch) und Tutoren (Tutorials, On-Screen-Hilfe) verwirren mehr, als sie helfen.

Wer jedoch bereit ist, sich in die Materie einzuarbeiten, entdeckt nach einer langen, entbehrungsreichen Zeit tatsächlich so etwas wie Spielspaß. Wenn ich 80 Planeten, riesige Raumschiff-Flotten und einen ausgefuchsten Spionageapparat kontrolliere, fühle ich mich trotz aller KI- und Grafik-Mängel wie ein mächtiger Imperator. Wer möglichst schnell ein galaktisches Vergnügen erleben möchte, hält tunlichst Abstand! Arbeitswillige Strategie-Profis sollten **Master of Orion 3** aber eine Chance geben.

davon allerdings nichts: Außer den Weltraum-Schlachten spielen sich alle dramatischen Universums-Ereignisse in tristen Fenstern und Texten ab. **HK**

Master of Orion 3 Strategiespiel

Publisher: Infogrames, (0190) 771 882
Sprache: Englisch
Ausstattung: Mini-Box, 2 CDs, 160 Seiten

Release (D): 25.2.2003
Preis: ca. 45 Euro
USK-Freigabe: ab 12 Jahre

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

Eingewöhnung: 15 Stunden Solo-Spaß: 50 Stunden Multiplayer-Spaß: über 50 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

<p>Pro</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ schier unendliche Spieltiefe ➤ umfangreiches Diplomatie-System ➤ hilfreiche KI-Verwaltung ➤ jedes Volk spielt sich anders ➤ motivierendes Schiffsdesign 	<p>Kontra</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ erfordert tagelanges Einarbeiten ➤ teils unlogisches Gegner-Verhalten ➤ Militär-KI trifft schlechte Entscheidungen ➤ wirre Menüs ➤ sterbenslangweilige Echtzeit-Kämpfe
---	---

MULTIPLAYER

Internet (32 Spieler) Netzwerk (32 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: wie Solospiel (simultan mit Zeitlimit)

HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz	CPU mit 500 MHz	CPU mit 600 MHz
128 MByte RAM	128 MByte RAM	256 MByte RAM
610 MByte Installationsgröße	610 MByte Installationsgröße	610 MByte Installationsgröße

ALTERNATIVEN

<p>Civilization 3 (91%, GS 01/02)</p> <p>Wer aufs Weltall verzichten kann, greift besser immer noch besten Runden-Strategiespiel.</p>	<p>Alpha Centauri (90%, GS 03/99)</p> <p>Wesentlich spaßigeres Science-Fiction-Strategiespiel zum Taschengeld-Preis.</p>
--	---

WERTUNG

Grafik:	Mangelhaft
Sound:	Befriedigend
Bedienung:	Ausreichend
Spieltiefe:	Sehr gut
Multiplayer:	Befriedigend

Tonnenschwerer Strategie-Koloss mit vielen Mängeln.



Im **Diplomatie-Menü** feilschen Sie um Verträge, Technologien oder ganze Planeten.

Dino-Rummel und Gen-Baukasten

Jurassic Park

Als Manager des legendären Jurassic Parks klonen Sie in »Operation Genesis« Dinos und stellen die Viecher in einem prächtig gestalteten Park kostenpflichtig zur Schau.

Mick Schnelle



Netter Tycoon-Klon

Jurassic Park ist eine gute Konvertierung der alten Film-Lizenz. Es macht eine ganze Weile Spaß, den Dinos zuzusehen, neue zu klonen und mit dem Heli-

kopter über den Park zu brettern. Allerdings ist die Steuerung zu umständlich: So müssen Sie stets den Weg über das Hauptmenü wählen, wenn Sie mehrfach in derselben Unterrubrik eine Aktion ausführen wollen. Außerdem findet man eigentlich nie die optimale Spiel-Perspektive. Als Fan der Filme habe ich gern an meinen Parks herumgebaut. Knallharte Zoo-Tycoon-Spieler werden allerdings unterfordert.

ten Insel. Sie kümmern sich darum, neue Saurier zu erzeugen und mit denen in einem selbsterrichteten Themenpark eine Fünf-Sterne-Wertung für gelungene Attraktionen zu kassieren.

Anspruchsvolle Dinos

Am Anfang ist der Park öd und leer. Das ändert sich, sobald Sie ein paar Gehege samt Brutstation errichten und darin Urzeitechsen jeder Bauart klonen. Die dazu nötige DNS suchen weltweit operierende Grabungsteams in schmucklosen Menüs. Je nach Echsenart müssen Sie die Biester getrennt halten: Raptoren verspeisen gern Pflanzenfressende Dinos, die ihrerseits spezielle Bäume suchen. Grundsätzlich haben alle Arten Hunger und Durst. Bleiben diese Wünsche unerfüllt, laufen die Biester Amok, zerstören Zäune und fressen Gäste.

Ist in den Gehegen richtig was los, eröffnen Sie Ihren Park. Die Besucher wollen nicht nur die Urzeitechsen sehen, sondern sich auch an Frittenbuden verköstigen oder Souvenirs kaufen. Die Gebäude müssen Sie umständlich per Maus in den 3D-Arealen plazieren.

Besondere Aufgaben kommen dem Parkranger zu: Der fliegt mit dem Helikopter umher und impft die Tiere oder jagt Bestien, die ausgebrochen sind. Den Hubschrauber können Sie auch selbst steuern und die Viecher per Fadenkreuz ins Visier nehmen. Oder Sie starten mit einem Jeep und schießen Fotos. Je mehr Saurier auf einem Bild zu sehen sind, desto höher die Prämie für den Schnappschuss. Wer mag, kann sich ohne Aufbaupart ganz auf die actionreiche Rangearbeit stürzen. **MIC**



Unser Park wächst und gedeiht. Die **Stegosaurier** (oben) fühlen sich im Wasser wohl.

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

Die Lizenz ist alt, das Spiel brandneu: Vivendi Universal macht Sie in **Jurassic Park Operation Genesis** zum Verwalter der aus den Filmen bekannt-



Ausgrabungen finden rund um den Globus statt.



In den **Actioneinlagen** nehmen Sie Dinos aufs Korn.

Jurassic Park Op. Genesis Aufbaustrategie

Publisher: Vivendi Universal, (06103) 994 09 40 Release (D): 21.3.2003
 Sprache: Deutsch Preis: ca. 45 Euro
 Ausstattung: 1 CD, DVD-Box, 30 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: 10 Stunden Multiplayer-Spaß: -

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG	
Pro	Kontra
<ul style="list-style-type: none"> atmosphärisches Dino-Ambiente spaßige Actioneinlagen motivierendes Saurierklonen schön animierte Urzeitechsen 	<ul style="list-style-type: none"> lange Leerlaufphasen umständliche Steuerung schmucklose Menüs unübersichtliche Grafik

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

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: -

HARDWARE-KONFIGURATION
 TNT 2 Woodoo 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
600 MByte Installationsgröße	600 MByte Installationsgröße	600 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

ALTERNATIVEN
Zoo Tycoon (76%, GS 12/01)
 Grafisch erheblich schwächer, dafür wesentlich besser kontrollierbares Zoo-Management.
Rollercoaster Tycoon 2 (72%, GS 12/02)
 Anspruchsvolle, optisch aber veraltete Kirmesverwaltung für Genre-Experten.

WERTUNG	
Grafik:	Gut
Sound:	Gut
Bedienung:	Ausreichend
Spieltiefe:	Gut
Multiplayer:	Nicht vorhanden

Umständlich zu steuernder Dinopark-Manager.



Das achte Weltwunder

Siedeln gegen das Böse.



Unsere Truppen stürmen das gegnerische Lager – doch da lauern Drachen!

Wie, noch ein Cultures-Ab-
leger? Nach **Die Reise nach Nordland** präsentiert Funatics mit **Das achte Weltwunder** bereits das zweite allein lauffähige Addon zu ihrem Auf-

bauspiel **Cultures 2**. Die acht neuen Missionen sind alle sehr spannend: Dabei müssen Sie mit den knuddeligen Wikingern die sieben Weltwunder der Antike neu errichten und ein achttes erschaffen. Am Anfang steht immer der Bau eines funktionierenden Dorfes. Hilfreich sind versteckte Schatzkisten, die Ihnen zu fertigen Gebäuden verhelfen. Neu ist der CPU-Assistent: Der sorgt auf Wunsch für Nachwuchs und kümmert sich um lästige Details wie die Versorgung mit Schuhen. Floriert die Wirtschaft, können Sie sich an die zahlreichen Aufgaben wagen, wie die Produktion von Rohstoffen oder die Erforschung einer versteckten Höhle. **MIC**

Mick Schnelle

Nicht neu, aber gut

Wer dachte, dass aus Cultures mittlerweile völlig die Luft raus ist, hat sich getäuscht. Die Missionen spielen sich sehr abwechslungsreich und lassen Raum zum Experimentieren. Klasse auch die praktische Hilfefunktion. Fürs nächste Mal sollte Funatics aber unbedingt die Grafik komplett erneuern. Die hat trotz Vertex-Shading inzwischen einen Riesenbart. Wikingerfreunde werden trotzdem jede Menge Spaß haben.

Das achte Weltwunder
Aufbaustrategie

	Publisher: Funatics, www.funatics.de Sprache: Deutsch Ausstattung: 1 CD, DVD-Box, 10 S. Handbuch	Release (D): 21.3.2003 Preis: ca. 30 Euro USK-Freigabe: ohne Beschr.
	Einsteiger: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Eingewöhnung: 1 Stunde Solo-Spaß: 15 Stunden Multiplayer-Spaß: über 5 Stunden		
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 500 MHz 128 MByte RAM 350 MByte Installationsgröße	CPU mit 800 MHz 256 MByte RAM 350 MByte Installationsgröße	CPU mit 1,0 GHz 256 MByte RAM 350 MByte Installationsgröße
WERTUNG		
Grafik:		Gut
Sound:		Gut
Bedienung:		Gut
Spieltiefe:		Gut
Multiplayer:		Befriedigend
Abwechslungsreicher Cultures-Abkömmling.		

Winds of War

Schlankes Addon für Heroes 4.

Die neueste Erweiterung zum Strategiespiel **Heroes of Might & Magic 4** namens **Winds of War** erzählt die Geschichte von fünf Helden: Jeder dieser Recken versucht, in einer eigenen Kampagne über drei Missionen das Königreich Chanon zu erobern. Der danach freigeschaltete sechste Feldzug besteht nur aus der »Endschlacht«, in der alle Heroen gegeneinander um die Krone kämpfen – Sie müssen sich für einen der fünf entscheiden. Neuerungen suchen Fans allerdings mit der Lupe: Die Entwickler verteilen auf den Karten nur magere drei neue Kreaturen, wie den riesigen Mega-Drachen, und sechs neue Gebäude – Städte, Helden und Zaubersprüche bleiben gleich. Wer die kurzen Kampagnen durchhat, bekommt noch 45 Szenarien für Plänkel- und Mehrspielerpartien geliefert. 20



Katapulte richten verheerenden Schaden an.

davon sind Sieger-Karten aus einem Map-Wettbewerb. Allen **Heroes 4**-Freunden bietet **Winds of War** zwar neues Futter, aber auf Diätkost-Niveau. **PH**

Genre:
Strategiespiel-Addon

Publisher:	Infogrames, (0190) 771 883
Preis:	ca. 25 Euro
Anspruch:	Fortgeschrittene
Spieler:	1 bis 6
Sprache:	Deutsch
Minimum:	CPU mit 400 MHz 256 MB RAM

Gefeuert

Ein echter Kündigungsgrund.

Was tun, wenn man seinen Job verloren hat? Zum Arbeitsamt gehen? Den Kanzler um Hilfe bitten? Alles Quatsch, behauptet zumindest Blackstar. In **Gefeuert – Dein letzter Tag** üben Sie 20 Levels lang Rache und sabotieren die Büros des ehemaligen Arbeitgebers. Dazu wackeln Sie mit Ihrem ärmlich animierten Bildschirm-Kerl durch die simple Isografik, die noch aus der Prä-Sims-Ära zu stammen scheint. Per Mausklick verstopfen Sie Toiletten nach dem zweiten Spielabschnitt vergeht Ihnen die Lust weiterzuspielen. **MIC**



Die Toilette läuft über, jetzt den Kühlschrank abtauen.

als Fernsehshow noch einigen Spaß, ist **Gefeuert** nur langweilig. Spätestens nach dem zweiten Spielabschnitt vergeht Ihnen die Lust weiterzuspielen. **MIC**

Genre:
Strategie

Publisher:	Blackstar (0190) 888 025
Preis:	ca. 20 Euro
Anspruch:	Fortgeschrittene
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Minimum:	CPU mit 600 MHz 128 MB RAM