

Strategie

Jörg Langer



Kampf um Anno. Wie bei allen Großprojekten scheiden sich auch an **Anno 1503** die Geister. Die einen fragen sich, ob die Designer vier Jahre nichts anderes gemacht haben, außer Hunderte von Tier- und Gebäudegrafiken zu pinseln. Die zu schwere Kampagne und das verhunzte Kampfsystem scheinen ihnen nach »Wertungs-Strafe« zu rufen. Die anderen verweisen auf die wieder einmal enorme Langzeitmotivation, wenn man im Endlos-Modus schnuckelige Siedlungen zu perfekt funktionierenden Wirtschaftszentren hochpäpelt. Nach wochenlanger Diskussion steht für uns fest: ein Punkt weniger als beim Vorgänger, aber immer noch Top-5 der Strategiespiele.

Ranglisten-Pflege. Angesichts eines **Anno 1503** sind 88 % für **Siedler 4** nicht mehr zeitgemäß und werden nach unten korrigiert. **Jagged Alliance 2** (Test in 6/99, 88 %) sowie **Wiggles** (11/01, 85 %) fliegen ersatzlos raus. Ersteres ist zwar der letzte gute Vertreter des Subgenres Rundentaktik, aber ohne Perspektive auf einen Nachfolger oder auch nur Klon. Das witzige **Wiggles** hingegen hat keinen bleibenden Eindruck im Strategiegenre hinterlassen – das aber ist Voraussetzung für eine längere Verweildauer in unseren Hitlisten.

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	Civilization 3	Strategiespiel	1/02	91%
4	Medieval	Strategiespiel	10/02	88%
5	Anno 1503	Aufbauspiel	NEU	87%
6	Battle Realms	Echtzeit-Strategie	1/02	87%
7	Commandos 2	Echtzeit-Taktik	10/01	87%
8	Emperor	Echtzeit-Strategie	6/01	87%
9	Tropico	Aufbau-Strategie	6/01	87%
10	Die Sims	Aufbauspiel	3/00	87%
11	Empire Earth	Echtzeit-Strategie	1/02	86%
12	Heroes of Might & Magic 4	Strategiespiel	6/02	86%
13	Robin Hood	Echtzeit-Taktik	NEU	86%
14	Stronghold Crusader	Echtzeit-Strategie	11/02	85%
15	Black & White dt.	Aufbauspiel	5/01	85%
16	Patrizier 2	Wirtschaftssimulation	1/01	85%
17	Siedler 4	Aufbauspiel	4/01	85%
18	Disciples 2	Strategiespiel	3/02	85%
19	MechCommander 2	Echtzeit-Taktik	9/01	85%
20	Port Royale (1.20)	Aufbauspiel	9/02	84%
21	Zeus	Aufbauspiel	12/00	84%
22	Sudden Strike 2	Echtzeit-Taktik	7/02	83%
23	Cultures 2	Aufbauspiel	5/01	83%
24	Star Trek Armada 2	Echtzeit-Strategie	1/02	83%
25	The Partners	Aufbauspiel	11/02	81%

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

Strategie-Inhalt

Titelstory: Anno 1503

Tipps-Booklet	3
Der Test	52
Ausklapp-Riesenkarte	53

Tests

Robin Hood	90
Rollercoaster Tycoon	94
Battle Realms Addon	95
Emergency 2	95
Platoon	96
Dawn of Empire • Far West	97
Cultures 2 Addon	98
Strategic Command	98
Carcassonne • Pusher	99

Pixel in Strumpfhosen

Robin Hood

Wir sind in der englischen Version mit den »fröhlichen Mannen« ins Abenteuer gezogen, um Lösegeld für König Richard zu sammeln.



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



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

Zwei Bogenschützen stehen 150 Fuß von einer Zielscheibe entfernt – dem Sieger winken zur Belohnung ein silberner Pfeil und ein Kuss der Prinzessin. Alles scheint bereits entschieden, als der erste Recke die Mitte der Scheibe trifft. Doch dann tritt der seltsame Typ in den grünen Filzklamotten zum Schuss an. Sein Pfeil schneidet die spannungsgeladene Luft und spaltet das Geschoss seines Widersachers – voll ins Schwarze! Nur ein Mann kann so mit dem Bogen umgehen...

Im Echtzeit-Taktikspiel **Robin Hood** von Spellbound (**Desperados**) übernehmen Sie die Rolle des berühmten Helden in Strumpfhosen. Getreu der Legende versucht der Rebell, das Lösegeld für Kreuzfahrer-König Richard aufzutreiben. Denn nur der kann dem thronräuberischen Prinz John das Handwerk legen.

Der Wald ruft

Robin und sein Freund Stuteley sind zu Beginn des Spiels Ihre einzigen Hauptcharaktere, unterstützt von drei Nebendarstellern mit zufallsgenerierten Namen wie Percy Padfood. Vier weitere Helden und mehr Zufallsfolge bekommen Sie nach und nach als Belohnung für bestandene Missionen. Die Vagabunden halten sich im Sherwood Forest versteckt. Der ist von drei Straßen und fünf großen Städten umgeben. Alle Orte sind auf einer großen Übersichtskarte zusammengefasst, auf der Sie nach Belieben Ihr nächstes Ziel anwählen. Das Spiel zeigt Ihnen jeweils die Stellen in der Grafschaft, an denen Sie gebraucht werden. Welchen Brennpunkt Sie wählen, bleibt Ihnen überlassen. Eine Sanduhr über den Zielorten zeigt dabei

an, wie lange ein Einsatz noch anwählbar ist. Nach einem bestandenen Abenteuer kehren die Vagabunden zur Rast in den Wald zurück, um später gestärkt wieder zuzuschlagen.

In unterschiedlichen Gebäuden fertigen die Waldbewohner alles, was sie zum Kampf für die Gerechtigkeit brauchen. Dazu brauchen Sie bloß den jeweiligen Nebendarsteller am entsprechenden Gebäude zu platzieren. So entsehen einzelne Pfeile für Robin, oder Heilkräuter (päppeln die Gesundheit der müden Krieger wieder auf). Obendrein darf jeder Rebell seine Angriffswerte mit Schwert und Bogen in je fünf Stufen verbessern, indem Sie ihn an der richtigen Stelle parken. Von da an trainiert er automatisch – sogar, wenn Sie unterwegs sind. Diese Rollenspiel-Elemente sorgen als nette Abwechslung zwi-

schon den Aufträgen dafür, dass Ihnen Ihre Lieblingscharaktere mit der Zeit sogar noch mehr ans Herz wachsen.

Stadtstreichende Beutelschneider

Vor jedem Einsatz stellen Sie eine Gruppe von bis zu sechs Leuten zusammen und streifen per Übersichtskarte durch die Grafschaft, immer nur ein Ziel vor Augen: Gold anhäufen. Dazu dringen die fröhlichen Mannen in Festungen ein oder locken Steuertransporte des Sheriffs in einen Hinterhalt. Anders als die Wald-Überfälle dürfen Sie die Stadt-Szenarien nicht überspringen, denn die treiben die Story des Spiels voran.

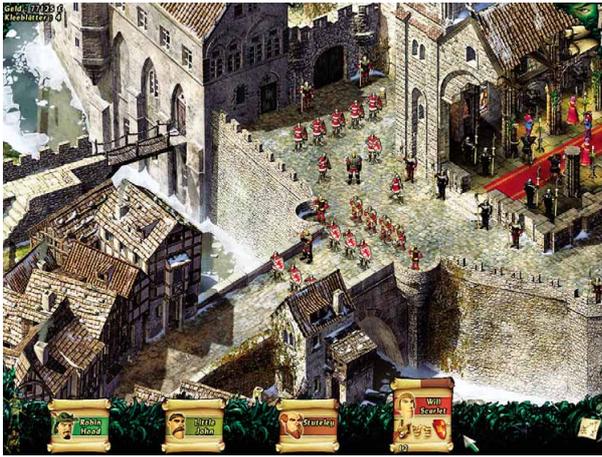
Manche der Festungen besuchen Sie sogar mehrmals. So trifft Robin in Nottingham zuerst Lady Marianne und kehrt an einem anderen Tag zurück, um an einem Schützenfest teilzunehmen. In allen Aufträgen versuchen Sie, die Häscher des Sheriffs zu umgehen und eine Zielperson oder einen Zielort zu erreichen. Das kann manchmal sehr knifflig sein – etwa, wenn Sie mit Ihren Helden eine Burg infiltrieren sollen, ohne einen Tropfen Blut zu vergießen. Gold finden Sie in den Städten selten: Es ist entweder in Kisten oder in den Börsen der Wachen versteckt.

Facts

- 6 Helden
- 3 Nebencharakter-Klassen
- 37 Missionen
- 5 große Städte
- 3 Hinterhalt-Schauplätze



Beim Schützenfest gewinnen wir den silbernen Pfeil – riskieren aber eine Gefangennahme durch den Sheriff.



In der schwer bewachten Kirche muss Robin die Vermählung von Marianne und Prinz John stoppen. Bei dem großen Wachaufgebot ist eine List angesagt.



Während einer Schlacht in die Enge getrieben, flüchtet sich Robin in einen Speisesaal.

Wald-Wegzoll

Um fette Beute für das Lösegeldkonto zu sammeln, überfallen Sie Geldtransporte an den Waldkreuzungen. Die Hinterhalte spielen sich ähnlich wie eine Stadt-Mission: Nachdem die Kutsche in einer Skriptsequenz in die Falle geht, verteilen sich die Soldaten der Eskorte auf der Karte und suchen nach den Räubern. Die liegen im Gebüsch versteckt und müssen listige Tricks anwenden, um an das Gold zu kommen. Bogenschützen dürfen auf kleine Zielscheiben zwischen den Bäumen schießen, um etwa Netzfallen auszulösen. Zusätzlich sind überall auf den kleinen Kreuzungskulissen Fallgruben verteilt, in die Sie arglose Wachen locken. Sobald Sie alle Schutztruppen ausgeschaltet haben, ist der Weg zur Beute frei und die Mission gewonnen.

Die Mischung macht's

Insgesamt 19 Fertigkeiten gibt es, etwa Heilen oder mit einem

Schild Pfeile abwehren. Die sechs Hauptcharaktere haben je drei davon, die Nebencharaktere zwei – teilweise die gleichen wie die Helden. Um eine Truppe mit allen Fähigkeitsgebieten aufzustellen, müssen Sie allerdings erst einmal sämtliche Helden finden oder auch retten. Robins Vetter Will Scarlet sitzt zum Beispiel im Kerker – erst nach seiner Befreiung steuern Sie den Morgensternschwinger.

Sind erst einmal alle sechs Heroen beisammen, erledigen



Die farbigen Sichtkegel verraten, ob Wachen Sie sehen können.



Aus zwölf Screenshots zusammengesetzt: Die großen Städte im Spiel sind detailliert vorgehendert.

Sie durch geschicktes Kombinieren ihrer Fertigkeiten auch verzwickte Situationen. So kann Robin zwar hervorragend schießen oder Wachen K.o. schlagen, nicht aber deren Körper weg-schaffen. Dafür ist der kräftige Little John zuständig, der wiederum sehr behäbig durch die Levels stapft. Damit sich Aktionsketten leichter koordinieren lassen, haben die Entwickler die Programmier-Funktion aus **Desperados** übernommen. Mit deren Hilfe reihen Sie zuerst die

gewünschten Aktionen für je einen Helden aneinander und lösen sie dann bequem durch Druck auf die Leertaste aus.

Kinderleicht kämpfen

Werden Sie doch einmal von den Häschern des Sheriffs gestellt, müssen Sie nicht gleich die komfortable Schnellade-Funktion bemühen. Denn echte Helden erkämpfen sich in der Not auch mit dem Schwert den Weg in die Freiheit. Sie malen ähnlich wie in **Black & White** mit gedrückter



Viele der Gebäude sind begehbar und bergen Geheimnisse.

Markus Schwerdtel



Her mit den Strumpfhosen!

Als alten Commandos-Kämpfer und Desperados-Outlaw hat mich Robin Hood sofort gefesselt. Denn Spellbound hat das bewährte

Taktik-Spielprinzip noch mal richtig aufgebohrt. Dank der Rollenspiel-Elemente sind mir Robin und seine Mannen viel näher als die vorgegebenen Charaktere vergleichbarer Titel. Allerdings wären mehr und vor allem innovativere Spezialfähigkeiten schön gewesen. Warum kann etwa Lady Marianne keine Wachen betören wie die Desperados-Kollegin Kate O'Hara? Der Höhepunkt sind die Schlachten um Städte und Burgen gegen Ende der Gutmenschkarriere. Nur wenn ich mit meinen Leuten strategisch wichtige Stellen besetze, fallen die Bastionen, und die Gerechtigkeit siegt. In solch heroischen Momenten stört mich auch nicht die viel zu pixelige Grafik der Figuren.

Maustaste einfache Zeichen auf den Bildschirm, die Ihr jeweiliger Schützling in eine Kampfbewegung umsetzt – einfacher geht es kaum. Sollte die Übermacht an Feinden dennoch mal zu groß

Patrick Hartmann



Auf nach Sherwood!

Die nicht-lineare Kampagne ist den Entwicklern sehr gut gelungen. Durch die Auswahl meines nächsten Einsatzortes auf der Übersichtskarte habe ich zumindest

eine perfekte Illusion von Freiheit – auch wenn die Story ihren vorgefertigten Lauf nimmt. Das einfache Kampfsystem spart mir so manchen Schweißausbruch, den mir das oft stressige Commandos 2 bescherte. Und die idyllischen 2D-Städtchen haben es mir wirklich angetan. Leicht vergesse ich im Sherwood Forest die Zeit, knoble an Lösungswegen und werfe sie über den Haufen, weil meiner Gruppe eine Schlägerei mit den Wachen dazwischengekommen ist. So entstehen trotz der berechenbaren Story viele Spannungsmomente.

Auf Desperados-Niveau

Trotzdem kann Robin Hood Desperados nicht überholen, vor allem weil die Nebendarsteller teilweise die gleichen Talente haben wie die Heroen. Deshalb kommen die lustigen Mannen nicht so einzigartig rüber wie die Revolverhelden aus dem Wilden Westen. Dennoch können Sie schon einmal Kassetten mit Irish-Folk-Liedern bereitlegen, denn der Trip in den Sherwood Forest ist ein Muss für alle Taktik-Fans.

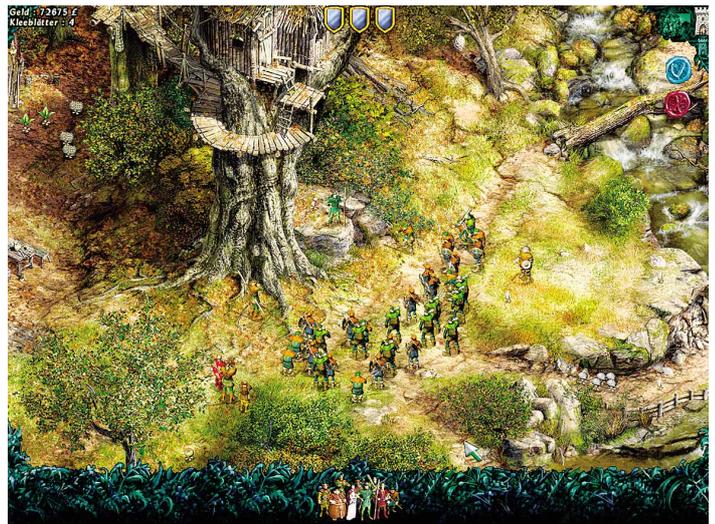
sein, dann hilft langsames Zurückweichen und letztlich die Flucht. Das kostet Sie allerdings deftig Lebenspunkte, wodurch spätere Auseinandersetzungen mit den Wachen erheblich schwerer geraten. Alternativ dürfen Sie in Kämpfe verwickelte Schergen mit freien Teammitgliedern niederschlagen.

Soldaten im Schatten

In **Robin Hood** sehen Sie schon zu Beginn alle auf der Karte befindlichen Figuren als Silhouetten an ihren jeweiligen Positionen. Doch lässt sich erst durch direkten Sichtkontakt erkennen, ob es ein gefährlicher Elitesoldat ist oder ein spielendes Kind. Deshalb bedarf es immer höchster Wachsamkeit. Wer nicht selbst um jede Ecke schleichen will, der kann sich in den Städten an die örtlichen Bettler wenden; denen löst ein Beutel mit Münzen die Zunge. Und die ortskundigen Stadtreicher teilen mit Ihnen ihr Wissen über Truppenaufstellungen oder den Verbleib einer Zielperson. Die auf den Karten verstreuten NPCs und vor allem die Soldaten verhalten sich sehr realistisch: Wachen reagieren empfindlich auf Geräusche; harmlose Marktweiber verraten Sie durch ein lautes »Wenn das nicht Robin ist!«. Dann stürmen gleich Dutzende von Soldaten auf Sie zu. Deshalb fordern die höheren Levels der Kampagne mit sehr großer Gegnerdichte vom Spieler ein Höchstmaß an Konzentration.

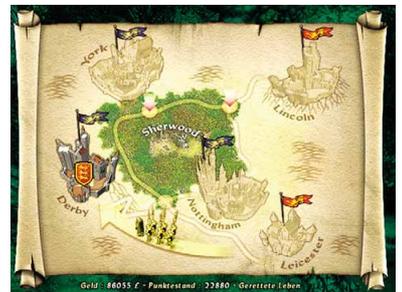
Großes Finale

Während der zahlreichen Kommandounternehmen befreit Robin außer neuen Vagabunden auch angelsächsische Lehnsherren, denen der Sheriff ihr Land geraubt hat. Wenn Sie erst einmal genug Gold für Richards Lösegeld beisammenhaben, fangen diese Adligen an, gegen die Städte des Tyrannen zu marschieren – und umgekehrt. Findet ein solcher Belagerungsfeldzug statt, fordern die Angelsachsen Ihre Gefolgschaft. Dann liegt es wieder bei Ihnen, ob Sie Truppen – also ein paar Getreue aus dem Lager – oder Geld schicken. Alternativ nimmt Robin



Versammlung im **Sherwood Forest**: Robin sucht Freiwillige für eine Belagerung.

sogar selbst am Kampf teil. Dann kommen Sie mit Ihrer Truppe mitten in der tobenden Schlacht an und säubern wichtige Positionen von gegnerischen Wachen. Robin fährt dabei aber nicht plötzlich Katapulte auf: Abgesehen von den überall laufenden Kämpfen spielen sich die Belagerungen wie alle anderen Aufträge auch.



Die **Übersichtskarte** zeigt die nächsten Ziele an.

Robin Hood

Echtzeit-Taktikspiel



Publisher: Wanadoo, (0190) 846 027 Release (D): 15.11.2002
 Sprache: Englisch, Deutsch in Vorbereitung Preis: ca. 45 Euro
 Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 40 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: 40 Stunden Multiplayer-Spaß: -

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro

- sehr spannende Missionen
- einfaches Kampfsystem
- kleine Rollenspiel-Elemente
- relative Handlungsfreiheit
- detaillierte Hintergrundgrafik
- glaubhaftes NPC-Verhalten

Kontra

- Figuren-Grafik zu pixelig
- Aufgaben wiederholen sich
- hoher Schwierigkeitsgrad

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

Voodoo2 TNT Voodoo3 TNT2 Voodoo5 Geforce 1/2 MX Kryo2 Geforce 2 Geforce 3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 400 MHz	CPU mit 800 MHz	CPU mit 1,2 GHz
128 MByte RAM	256 MByte RAM	256 MByte RAM
970 MByte Installationsgröße	970 MByte Installationsgröße	970 MByte Installationsgröße

ALTERNATIVEN

Commandos 2 (87%, GS 10/01)

Anspruchsvoller Taktik-Tüftelerei mit sehr fummeliger Steuerung, aber exzellenter Grafik.

Desperados (86%, GS 5/01)

Wild-West-Taktik mit atmosphärischen Missionen und deftigem Schwierigkeitsgrad.

WERTUNG

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

Taktik-Spaß im berühmten Robin-Hood-Szenario.



Abzocker-Kirmes aus dem vergangenen Jahrtausend

Rollercoaster Tycoon 2

Skandalverdächtig: Mit alter Grafik-Engine und fortgeschrittener Innovationslosigkeit sorgt Chris Taylors Rollercoaster Tycoon 2 für jede Menge Rummel.

Spiele-Entwickler Chris Sawyer nimmt uns mit auf eine Reise in das Jahr 1999 – könnte man zumindest glauben. Denn sein **Rollercoaster Tycoon 2** unterscheidet sich praktisch nicht vom drei Jahre alten Vorgänger. Und das, obwohl Grafik und Steuerung schon bei jenem Überraschungshit dringend verbesserungswürdig waren.

Krömel-Kirmes

Wie im ersten Teil kümmern Sie sich auch diesmal wieder um Aufbau und Management eines Vergnügungsparks. Dazu errichten Sie in der simplen Iso-Grafik Karussells, Autoskooter und natürlich die namensgebenden Achterbahnen. An den Wegrändern platzierte Imbissbuden und Souvenirstände sorgen dafür, dass die Besucher zusätzliches Geld für Burger, Eis und Krimskrams ausgeben. Dabei kann Ihnen das Wetter einen Strich durch die Rechnung machen. Bei Regen weigert sich das Publikum, die Attraktionen zu nutzen, oder verlässt gar den Park. Dem wirken Sie durch den Verkauf von Regenschirmen am Infostand entgegen.

Wo ist der Unterschied?

Fans des Vorgängers werden mit **Rollercoaster Tycoon 2** ein Déjà-vu erleben: Jedes Grafikpixel gleicht beinahe eins zu eins dem seinerzeit schon angestaubten Vorgänger. Auch spielerisch hat sich nichts getan. Der Weg zu einem erfolgreichen Park liegt in der Optimierung Ihrer Fahrgeschäfte. So stellen Sie für

jede Bahn separat ein, wie viele Wagen gleichzeitig auf der Strecke sind und wie lange die Mindestwartezeit zwischen den einzelnen Fahrten dauert. Echtzeitangaben verraten Geschwindigkeit und Belastung durch GKräfte. Werden die zu hoch, übergeben sich die Besucher.

Verlieren können Sie eine Partie nur mutwillig. Einzig der Bau einer Achterbahn gestaltet sich nach wie vor so fummelig, dass Ihnen beim Anlegen von Warteschlangen und Ausgangswegen die Zeit davonrennt. Immerhin verschwinden Bäume jetzt automatisch beim Bau. Für etwas Erleichterung sorgt der neue



Imbissstände bringen zusätzliches Geld in die Kasse.

Editor. Mit dessen Hilfe basteln Sie eigene Achterbahnen ohne Zeitdruck außerhalb des Spiels. Dazu gibt es neben 25 neuen Achterbahnen und 20 Szenarien einen Extra-Baukasten für neue Schaulägen. **MIC**

Mick Schnelle

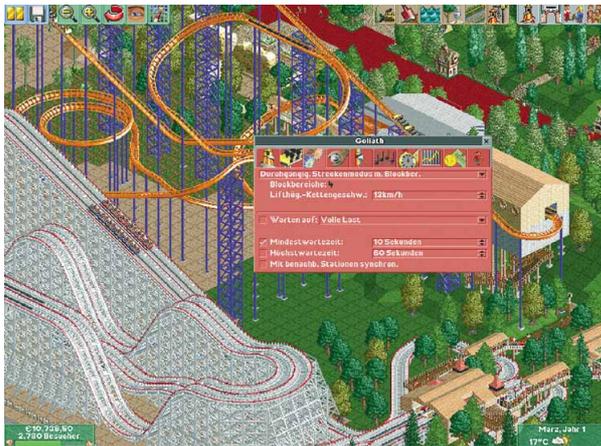


Altes Spiel zum neuen Preis

Was hat Chris Sawyer nur in den letzten drei Jahren gemacht? Rollercoaster Tycoon 2 ist gerademal ein mittelgroßes Addon statt

einer Neuentwicklung. Hier will man ganz eindeutig den zahlreichen Fans des Vorgängers dasselbe Spiel noch einmal zum Vollpreis andrehen. Natürlich, Spaß macht das Jahrmarkt-Management. Nur kann man anno 2002 grafisch erheblich mehr als die schwache Iso-Optik erwarten. Außerdem ist die nervtötende Steuerung beim Bau der komplexeren Achterbahnen immer noch eine Zumutung.

Ums kurz zu machen: Wer den Vorgänger noch nicht hat, bekommt ihn just dieser Tage günstig zum Budgetpreis. Die eingesparte Differenz zum zweiten Teil können Sie in eine Tageskarte fürs Phantasialand investieren.



Sogar die Ketten-geschwindigkeit für den **Lifthügel** können Sie für jede Bahn separat optimieren.

Rollercoaster Tycoon 2

Aufbauspiel



Publisher: Infogrames, (0190) 771 883
 Sprache: Deutsch
 Ausstattung: Minibox, 1 CD, 65 S. Handbuch
 Release (D): 15.10.2002
 Preis: ca. 50 Euro
 USK-Freigabe: ab 6 Jahre

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

Eingewöhnung: 10 Minuten Solo-Spaß: 20 Stunden Multiplayer-Spaß: -

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro	Kontra
gut zugänglich	veraltete Grafik
abwechslungsreiche Bahnen	fummelige Achterbahnbau
interessantes Mikromanagement	kaum Verbesserungen zum Vorgänger
hohe Langzeitmotivation	

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

Voodoo2 TNT Voodoo3 TNT2 Voodoo5 Geforce 1/2 MX Kryo2 Geforce 2 Geforce 3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz	CPU mit 400 MHz	CPU mit 500 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	128 MByte RAM
560 MByte Installationsgröße	560 MByte Installationsgröße	560 MByte Installationsgröße

ALTERNATIVEN

Tropico (87%, GS 6/01)
 Witziges und hoch motivierendes Aufbauspiel um eine korrupte, verarmte Bananenrepublik.

Rollercoaster Tycoon (79%, GS 4/99)
 Den spielerisch identischen Vorgänger gibt's mittlerweile als Budgetversion.

WERTUNG

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

Nette Rummel-Simulation mit viel Mikromanagement.



Battle Realms Addon

Winter of the Wolf: Langatmig.



Schneelandschaften erobern Sie erst spät im Spiel.

Für die Ehre seines Vaters kämpfte Held Kenji im 3D-Echtzeit-Strategiespiel **Battle Realms**. Das Addon **Winter of the Wolf** erzählt einen Nebenstrang der Hauptprogramms-Geschichte. Wolfclan-Führer Greyback muss seine Kameraden befreien und gegen den Lotusclan antreten. Für jede der vier Parteien aus **Battle Realms** gibt es zwei frische Einheiten. Der Gräber der Wölfe buddelt sich etwa an sonst unerreichbare Punkte auf

der Karte. Apropos Karte: Die neuen Schneelandschaften bekommen Sie erst sehr spät zu sehen. Zu Beginn des Spiels quälen Sie sich etwa fünf Stunden lang durch langweilige Höhlen, bevor es an der Oberfläche an Basisbau und große Schlachten geht. Aus **Battle Realms** stammen die kombinierbaren Rohstoffe Wasser, Reis und Pferde. Auch das innovative Forschungssystem ist wieder mit dabei, das Sie schon früh zum Kämpfen zwingt. Nur im Gefecht bekommen Sie Yin- und Yang-Punkte für Einheiten-Upgrades. **MS**

Genre: Echtzeit-Strategie

Publisher: Ubi Soft, (0190) 882 412 10

Preis: ca. 15 Euro

Anspruch: Fortgeschrittene, Profis

Spieler: 1 bis 8

Sprache: Deutsch

Minimum:

CPU mit 750 MHz

128 MB RAM



Emergency 2

Für geschultes Rettungspersonal.

Das Echtzeit-Strategiespiel **Emergency 2** macht aus Ihnen den Einsatzleiter einer Rettungsleitstelle. In stufenlos zoombarer, isometrischer 2D-Grafik konfrontiert Sie das Programm mit 25 Missionen. Die reichen vom Autounfall bis hin zur Tankerhavarie. Um die Krisen zu bewältigen, wählen Sie aus Ihrem Fuhrpark die erforderlichen Vehikel und bemannen sie mit Personal. Danach koordinieren Sie alle Rettungskräfte an der Unfallstelle. Dabei ist es wichtig, die stets tickende Uhr zu beachten, denn wenn etwa die Polizei zu spät den Verkehr umleitet, kommt es zu Folgeunfällen. Allerdings fällt es jedem, dessen letzter Erste-Hilfe-Kurs über ein Jahr zurückliegt, oft schwer, die komplette Situation einer Mission zu erfassen. So scheitern Sie an manchen Aufträgen beim ers-



Ein Polizei-Hubschrauber setzt unser Einsatzteam ab.

ten Versuch, weil Ihnen das Programm wichtige Details vor-enthält. Für eingefleischte **Notruf-Fans** ist **Emergency 2** aber einen Blick wert. **PH**

Genre: Echtzeit-Strategie

Publisher: Take 2, (01805) 217 316

Preis: ca. 30 Euro

Anspruch: Fortgeschrittene, Profis

Spieler: 1

Sprache: Deutsch

Minimum:

CPU mit 700 MHz

128 MB RAM



Far West

Bonanza mit dezemtem Italo-Touch.



Unser Versorgungswagen bringt Kaffee auf die Weide.

Polieren Sie schon mal die Cowboystiefel: In **Far West** müssen Sie sich als Rancher beweisen. Dazu schicken Sie Rinderherden auf die Weide, heuern Cowboys an und senden Planwagen aus, die Ihre Leute mit Bohnen und Kaffee versorgen. Die Güte der Wiesen bestimmt, wie schnell sich Ihre Longhorns vermehren. Haben Sie genug beisammen, verscherbeln Sie die Kühe beim örtlichen Viehhändler für harte Dollars.

Damit kaufen Sie Nahrung oder Whisky zur Motivation lustloser Cowboys. Angehende Jäger halten gelegentlich auftauchende Wölfe in Schach. Die 3D-Grafik ist zwar nett animiert, allerdings werden spannende Dinge wie die Jagd auf Schwarzpelze gar nicht gezeigt. Und den Soundtrack haben die Entwickler komplett bei Ennio Morricone »entlehnt«. Wenigstens sorgt die Musik für Atmosphäre. Trotz der optischen Einschränkungen macht die Rinderzucht eine Weile Spaß. Auf Dauer passiert aber zu wenig Neues. **MIC**

Genre:	Wirtschaftssimulation
Publisher:	Jowood, (01602) 816 81 68
Preis:	ca. 42 Euro
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Minimum:	
	CPU mit 700 MHz
	128 MB RAM

62% SPIELSPANN

Dawn of Empire

Angriff der Korea-Klonkrieger!

Drei verfeindete Clans kämpfen im asiatischen Mittelalter auf einem fiktiven Kontinent um die Vorherrschaft. Die dünne Story des Echtzeit-Strategiespiels **Dawn of Empire** täuscht kaum hinweg über die frappierende Ähnlichkeit mit alten 2D-Strategiespielen aus dem Hause Blizzard. Schon ein Blick auf die isometrischen Schlachtfelder entlarvt den Titel aus Korea als schlecht übersetzten **WarCraft**-Klon. Auf hässlichen Landschaften bauen Sie in drei Einzelspieler-Kampagnen Gold, Nahrung und Holz ab, um Ihre Armee zu finanzieren. Je nach Stamm stehen Ihnen unterschiedliche Einheiten und Gebäude zur Verfügung, die sich aber bis auf die Optik gleichen. Kleiner Pluspunkt: Truppen steigen während Gefechten in Erfahrungsstufen auf und bekommen dadurch mehr Kampfkraft. Außerdem



Unsere Truppe hebt ein Banditen-Lager aus.

gibt es auf manchen Karten eine Unterwelt zum Erforschen. Dennoch retten weder diese Details noch der mitgelieferte Editor das Spiel vor dem Mittelmaß. **PH**

Genre:	Echtzeit-Strategie
Publisher:	Dartmoor, (05261) 660 731
Preis:	ca. 35 Euro
Anspruch:	Einsteiger
Spieler:	1 bis 8
Sprache:	Deutsch
Minimum:	
	CPU mit 300 MHz
	64 MB RAM

51% SPIELSPANN

Dschungel des Grauens

Platoon

Packen Sie festes Schuhwerk und starke Nerven ein: Mit einer Handvoll US-Elite-Soldaten durchkämmen Sie den rauen südostasiatischen Urwald.

Patrick Hartmann



Dschungel-Frust

Platoon nervt: Da kriecht mein Trupp auf der Karte in Richtung Feindbasis und gerät dabei in einen Hinterhalt. Noch bevor mir das Programm zeigt, woher die

Schüsse der Vietkong-Kämpfer kommen, hat die Hälfte meiner Jungs ins Gras gebissen. Ähnliches Beispiel: Mein Held entdeckt kurz vor Ende einer mehrstündigen Mission eine Mine, setzt aber unbeirrt den Weg fort, den ich ihm vor dem Fund zugewiesen habe – und Bumm! Wegen der verkorksten Speicherfunktion heißt es dann: Noch mal dasselbe, bitte. Die Ansätze sind gut, aber diese Design-Schnitzer bremsen nach wenigen Einsätzen jede Motivation aus.

Einheit durch brenzlige Kommandounternehmen.

In the Army now

In der bleihaltigen Luft Vietnams erwarten Sie 15 lustlos präsentierte Einzelspieler-Einsätze. In denen geht es entweder um simple Patrouillen oder (in höheren Missionen) etwa um die Rettung einer abgestürzten Flugzeugcrew. Ihnen untersteht eine kleine Truppe, die selten mehr als zehn Soldaten umfasst. Die Militärs setzen sich aus jeweils neun unterschiedlichen Klassen zusammen.

Zum Aufgebot gehören Recken wie etwa der M-60-Schütze oder ein Sanitäter. Zwei Eigenschaften Ihrer Männer sind von besonderer Wichtigkeit, nämlich Lebenspunkte und Ausdauer. Wenn Letztere aufgebraucht ist, muss die jeweilige Einheit kurz verschnaufen. Sinkt die Lebensenergie unter Null, stirbt der Soldat. Das hat bei den missionswichtigen Charakteren wie etwa Sergeant Lionsdale sogar das Scheitern des Auftrags zur Folge – ärgerlich, denn Sie dürfen nur nach bestandener Mission speichern.

Wer kennt nicht die legendäre Szene aus Oliver Stones Anti-Kriegsfilm **Platoon**? Willem Dafoe als Sergeant Elias sinkt von Vietkong-Kugeln getroffen zu Boden und reckt noch einmal die Hände gen Himmel. Mit der offiziellen Film-Lizenz schicken die ungarischen Entwickler von Digital Reality (**Imperium Galactica 2**) Sie in den Dschungel. Im Echtzeit-Taktikspiel **Platoon** führen Sie in der Rolle des US-Sergeants Lionsdale eine kleine



Sergeant Lionsdale fordert einen **Luftschlag** an, der eine Feindgruppe ausschaltet.

Kurzsichtige Kämpfer

Die Entwickler stellen sämtliche Schauplätze mit einer eigenen 3D-Engine dar. Die erlaubt es Ihnen, stufenlos das Spielfeld zu drehen und an Ihren Trupp heranzuzoomen. Der dreidimensionale Dschungel spielt eine taktische Rolle, denn Ihre Männer bekommen etwa robend hinter Bäumen einen saftigen Verteidigungsbonus. Das Programm berechnet keinen Sichtradius, sondern das exakte Blickfeld der einzelnen Akteure. So sehen Sie Gegner erst spät oder gar nicht, obwohl sich Ihre Männer dicht am Ziel befinden.

Zudem feuern alle Truppenteile nur nach direktem Befehl auf den Feind. Das treibt sowohl den Schwierigkeitsgrad in die Höhe als auch dem Spieler Tränen in die Augen. **PH**



Wir entschärfen entlang der Hauptstraße **Minen**, damit ein Konvoi gefahrlos passieren kann.

Platoon

Echtzeit-Taktik

Publisher: Ubi Soft, (0190) 882 412 10 Release (D): 21.11.2002
 Sprache: Englisch, Deutsch in Vorbereitung Preis: ca. 50 Euro
 Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 36 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: 20 Stunden Multiplayer-Spaß: 15 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro	Kontra
<ul style="list-style-type: none"> Terrain wirkt sich taktisch aus komfortable Dreh- und Zoomfunktion atmosphärischer Soundtrack unverbrauchtes Szenario 	<ul style="list-style-type: none"> lustlose Präsentation schlechtes Sichtfeld-System mangelhafte Speicherfunktion frustrierend schwierig

MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler) Netzwerk (2 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: 4 Multiplayer-Szenarien

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo2 TNT Voodoo3 TNT2 Voodoo5 Geforce 1/2 MX Kyro2 Geforce 2 Geforce 3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 600 MHz	CPU mit 1,0 GHz	CPU mit 1,4 GHz
128 MByte RAM	256 MByte RAM	512 MByte RAM
550 MByte Installationsgröße	550 MByte Installationsgröße	550 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

ALTERNATIVEN

Commandos 2 (87%, GS 10/01) Fordernde Spionage-Einsätze im Zweiten Weltkrieg mit fummeliger Steuerung und toller Optik.
Star Trek: Away Team (81%, GS 4/01) Atmosphärische Trekkie-Taktik mit spannenden Missionen, aber biederer Präsentation.

WERTUNG

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

Frustrierende Taktik-Tüftelei mit prominenter Filmlicenz.



Reise nach Nordland

Aufbau-Trip ohne Überraschungen.



Ein Handelsschiff unserer Wikinger entdeckt ein friedliches Frankendorf.

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

Ein kleiner Wikinger rettet die Welt im Aufbauspiel **Cultures 2**. Jetzt will Held Bjarni im Addon in einer Acht-Missionen-Kampagne zurück nach Hause. Doch die **Reise nach Nordland**

nimmt zahlreiche Umwege und führt sogar in die Götterwelt Asgard. Wie in **Cultures 2** errichten Sie auf 2D-Karten Ihre Siedlung und kümmern sich um die Bedürfnisse Ihrer Untertanen. In einer typischen Mission bauen Sie beispielsweise erst Ihre Basis auf und verteidigen sie dann gegen einfallende Feinde. Neu sind Wettereffekte, wie etwa Schneefall, die zur Atmosphäre beitragen. Außerdem gibt es sieben Tutorial-Missionen und drei Schwierigkeitsgrade für Einsteiger. Sechs Multiplayer-Karten versorgen diejenigen, die den Solo-Part durchhaben. Per Editor basteln Sie neue Szenarien für sich und Ihre Freunde. Übrigens benötigen Sie zum Spielen keine **Cultures 2**-Version. **PH**

Patrick Hartmann

Recycling-Reise

Es verwundert mich kaum, dass die Reise nach Nordland fast genauso Spaßig ist wie Cultures 2. Immerhin dient die gleiche Engine als Basis, und fast alle Spielelemente sind aus dem Hauptprogramm übernommen. Für Wikinger-Veteranen ist deshalb wenig Neues drin. Wer aber schon Cultures 2 mochte, für den lohnt sich trotzdem die Aufbau-Pauschalreise für 30 Euro. Alle anderen greifen ein wenig tiefer in den Sparstrumpf und holen sich lieber Anno 1503.

Reise nach Nordland

Aufbauspiel



Publisher: Funatics, (0190) 706 109 Release (D): 8.11.2002
Sprache: Deutsch Preis: ca. 30 Euro
Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 15 S. Handbuch USK-Freigabe: ohne Beschr.

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

Eingewöhnung: 2 Stunden Solo-Spaß: 30 Stunden Multiplayer-Spaß: 15 Stunden

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo2 TNT Voodoo3 TNT2 Voodoo5 Geforce 1/2 MX Kyro2 Geforce 2 Geforce 3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 500 MHz 128 MByte RAM 350 MByte Installationsgröße	CPU mit 750 MHz 256 MByte RAM 350 MByte Installationsgröße	CPU mit 1,0 GHz 256 MByte RAM 350 MByte Installationsgröße

WERTUNG

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

Solides, allein lauffähiges Addon zu Cultures 2.



Strategic Command

Schlichte, spielswerte Weltkriegs-Strategie.



Invasion in Frankreich und Spanien; mitgeführte Hauptquartiere sichern die Versorgung.

Den Zweiten Weltkrieg in Europa behandelt **Strategic Command** in sechs Szenarios. Gekämpft wird um Ressourcen sowie Hauptstädte. Vereinfachung ist Trumpf: Jedes Icon symbolisiert eine ganze Armee, wenige Werte definieren die zwölf Einheitentypen.

1939 befindet sich Nazi-Deutschland im Krieg mit Polen, England und Frankreich. Die USA, Italien und Russland greifen wahlweise »historisch« oder »zufällig« ein: Dann kann ein weniger aggressives Vorgehen der Deutschen etwa den Kriegseintritt der USA hinauszögern. Wenn Achse oder Alliierte einen der 19 sonstigen Staaten attackieren, steuert die Gegenseite dessen Truppen.

Weitere Features: Hauptquartiere, Forschung in elf Kategorien wie »Industrie«, historische Ereignisse (etwa Vichy-Frankreich) sowie Parameter à la »Russische Partisanen«. **LA**

Jörg Langer

Simple und fordernd

Wargame-Enthusiasten fehlt sicher die übliche Munition-und-Sprit-Detaillflut. Globalstrategen aber frohlocken: Soll England auf Bombardements setzen, sich das irakische Erdöl sichern oder lieber in Norwegen intervenieren? Bleibt Russland neutral? Sollen die USA Portugal angreifen? Die KI ist stark, wenn auch nicht aggressiv genug, fordert aber mit optionalen Boni auch Profi-Strategen. Und die Replay-Funktion freut alle E-Mail-Spieler.

Strategic Command

Strategiespiel



Publisher: www.battlefront.com Release (D): nicht geplant
Sprache: Englisch Preis: ca. 35 Dollar (inkl. Versand)
Ausstattung: 1 CD, 52 S. (auf CD) USK-Freigabe: nicht geprüft

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

Eingewöhnung: 1 Stunde Solo-Spaß: 40 Stunden Multiplayer-Spaß: 60 Stunden

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo2 TNT Voodoo3 TNT2 Voodoo5 Geforce 1/2 MX Kyro2 Geforce 2 Geforce 3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 233 MHz 32 MByte RAM 50 MByte Installationsgröße	CPU mit 400 MHz 64 MByte RAM 50 MByte Installationsgröße	CPU mit 400 MHz 128 MByte RAM 50 MByte Installationsgröße

WERTUNG

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

Zweiter Weltkrieg für Globalstrategen.



Pusher

Spannende Schubsereien.



Dank **Kombo** verschwinden alle blauen Kugeln.

Gute Knobelspiele sind derzeit rar gesät. Doch Jowood schafft Abhilfe: **Pusher** bietet eine nette Mischung aus Tüftelei und gepflegter Hektik. Auf einem rechteckigen Spielfeld müssen Sie Kugeln von allen vier Seiten aufeinander schieben. Kommen drei oder mehr Murmeln einer Farbe zusammen, verschwinden sie, und es hagelt es Punkte. Allerdings können Sie jeden Ball höchstens zweimal bewegen. Da-

nach bleiben die Kugeln unverrückbar liegen. Währenddessen leert sich ein Zeitbalken. Ist der bei Null angekommen, haben Sie die Partie verloren. Durch geschickte Kombinationen gelangen Sie in den Genuss diverser Boni, wie doppelter Punktzahl oder ein paar Extra-Minuten. Weniger hektisch ist der Puzzle-Modus, in dem Sie in aller Ruhe vorgegebene Kugelanordnungen leer räumen müssen. **Pusher** sieht unspektakulär aus, macht aber zwischendurch für ein Stündchen immer wieder einigen Spaß. **MTC**

Genre:	Knobelspiel
Publisher:	Jowood, (0190) 771 883
Preis:	ca. 15 Euro
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Minimum:	
CPU mit 200 MHz	
16 MB RAM	

Carcassonne

Brave Brettspielumsetzung.



Zug für Zug legen wir neue **Karten** aneinander.

Umsetzungen von Brettspielen sind immer eine zweiseitige Angelegenheit: Zum einen soll die PC-Version den Fans der Pappvorlage gefallen. Zum anderen müssen sie sich mit speziell auf den Computer abgestimmter Strategiekonkurrenz messen. **Carcassonne** ist auf den ersten Blick ein dröges Ablegespiel. Wenn man sich aber in das trickreiche Regelwerk eingearbeitet hat, entpuppt es sich als interessanter Strategietitel

mit viel Pfiff. Sie legen Kärtchen, die mittelalterliche Flüsse, Wege, Städte und Klöster repräsentieren, rundenweise möglichst effektiv aneinander. Daneben besetzen oder blockieren Sie zentrale Positionen mit Spielfiguren und sammeln so Punkte. Das Gleiche tun bis zu fünf menschliche oder CPU-gesteuerte Konkurrenten. Wer das Brettspiel bereits besitzt, wird (mit Ausnahme der recht ordentlich spielenden Computergegner) wenig Neues finden. Für eine flotte Partie am PC ist **Carcassonne** aber allemal gut. **MTC**

Genre:	Strategie
Publisher:	Koch Media, (01805) 585 795
Preis:	ca. 15 Euro
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis
Spieler:	1 bis 5
Sprache:	Deutsch
Minimum:	
CPU mit 400 MHz	
64 MB RAM	