

Strategie

Jörg Langer



Mythologisch, praktisch, GUT! Herr Ritter möge mir die Anspielung auf seinen Slogan verzeihen, doch **Age of Mythology** zu testen war die reine Freude: superzugänglich, tolle Grafik, spannende Kampagne – und dazu das unverwechselbare **Age of Empires**-Spielgefühl. An das Design-Wunder **WarCraft 3** reicht Ensembles neuer Echtzeit-Brocken zwar nicht ganz heran, doch in Sachen Vielfalt, Mehrspielermodi und (Pseudo-)Realismus liegt **AoM** vorne. Sie werden mir glauben, dass wir ziemlich stolz sind, Ihnen dieses Spitzenspiel exklusiv präsentieren zu können! Blöd lief aus meiner Sicht nur der Multiplayer-Test: Betaversionsgestählt hat mich Markus ziemlich eingedost...

In den Olymp ... dürfen sich diesen Monat gleich zwei ruhmreiche Veteranen zurückziehen: Nach genau drei Jahren muss **Age of Empires 2** seinem inoffiziellen Nachfolger weichen – vom Test in GameStar 11/99 bis vor drei Monaten hielt **AoE 2** unangefochten die Genre-Spitze besetzt. Noch länger tummelte sich **StarCraft** in unserer Hitliste – satte vier Jahre und fünf Monate! Schon nach einem Jahr wird hingegen das damals hoch innovative **Stronghold** durch sein Vollpreis-Addon ersetzt, Wertungsabzug inklusive.

Strategie-Charts

| Platz | Spiel | Genre | Test in | Wertung |
|-------|---------------------------|-----------------------|---------|---------|
| 1 | WarCraft 3 | Echtzeit-Strategie | 8/02 | 93% |
| 2 | Age of Mythology | Echtzeit-Strategie | NEU | 92% |
| 3 | Civilization 3 | Strategiespiel | 1/02 | 91% |
| 4 | Medieval | Strategiespiel | 10/02 | 88% |
| 5 | Siedler 4 | Aufbauspiel | 4/01 | 88% |
| 6 | Jagged Alliance 2 | Strategiespiel | 6/99 | 88% |
| 7 | Battle Realms | Echtzeit-Strategie | 1/02 | 87% |
| 8 | Commandos 2 | Echtzeit-Taktik | 10/01 | 87% |
| 9 | Emperor | Echtzeit-Strategie | 6/01 | 87% |
| 10 | Tropico | Aufbau-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 | Stronghold Crusader | Echtzeit-Strategie | NEU | 85% |
| 15 | Black & White (dt.) | Aufbauspiel | 5/01 | 85% |
| 16 | Patrizier 2 | Wirtschaftssimulation | 1/01 | 85% |
| 17 | Disciples 2 | Strategiespiel | 3/02 | 85% |
| 18 | MechCommander 2 | Echtzeit-Taktik | 9/01 | 85% |
| 19 | Wiggles | Aufbauspiel | 11/01 | 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 | NEU | 81% |

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

Strategie-Inhalt

Titelstory

Age of Mythology

| | |
|-----------------------------------|----|
| Mega-Test | 62 |
| Kampf der Echtzeit-Giganten | 69 |
| Die drei Kulturen | 70 |

Tests

| | |
|------------------------------------|-----|
| Stronghold Crusader | 98 |
| The Partners | 102 |
| Empire Earth: | |
| Zeitalter der Eroberungen | 104 |
| Die Sims: Tierisch gut drauf | 106 |
| Celtic Kings | 106 |
| Frontline Attack | 106 |
| Project Stars | 106 |

Addon oder Fortsetzung?



Stronghold Crusader

Feste Mauern und hohe Türme ragen aus dem Sand empor – die europäischen Aufbauritter kämpfen im Heiligen Land gegen die Sarazenen.

Facts

- 8 neue Einheiten
- 22 Warentypen
- 53 Mehrspieler-Karten
- 50 Karten im Kreuzritterpfad
- 9 Burgenbau-Maps
- komfortabler Editor



Unsere Invasionsarmee tappt kurz vor der feindlichen Burg in eine von **Brandpfeilen** ausgelöste Feuerfalle.

mens und neuen Wüsten-Szenarios sind die Sarazenen keinesfalls der Hauptgegner: Auch Sultan und Saladin benutzen mit Vorliebe abendländische Truppen. Die acht neuen Sarazenen-Einheiten darf jeder Feldherr bauen. Meuchelmörder sind bis kurz vor der Mauer unsichtbar, die sie dann zwecks Toröffnung erklimmen. Besonders flink agieren die berittenen Bogenschützen, die in der Bewegung schießen dürfen. Fackeltragende Sklaven zünden in großen Gruppen schutzlose Farmen an, Feuerwerfer verteilen töpfchenweise Brandsätze in der Gegnerbasis.

Solospaß und Grafikfrust

Der erste Feldzug dient komplett der Einführung in die rudimentären Spielelemente – wie dem Aufbau einer funktionierenden Siedlung und der Pflege der Untertanen. In den beiden nächsten Kampagnen

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

Im Tipps-Teil:
Kampagnen-
komplettlösung

Zur Linken unserer neu gebauten Burg in Palästina erhebt sich der Schutzwall des fiesenen Kalifen, während rechts der Sultan Verwünschungen von seinem Söller brüllt. Als mittelalterlicher **Stronghold**-Herrscher sind Sie mittlerweile im Heiligen Land angekommen, wo Sie sich fröhlich mit den vier alten Gegnern und vier neuen anlegen: Saladin, Richard Löwenherz, Der Kalif und Der Sultan. Erwarten Sie aber kein völlig neues Spiel; Take 2 hat bewusst die »2« hinter **Stronghold** weggelassen.

Fantastischer Plänkel-Modus

Vorbei ist es mit dem einsamen Wegweiser am Kartenrand, der in der erfolgreichen Mischung aus Aufbau und Echtzeitstrategie Invasionen ankündigte. Im inoffiziellen Nachfolger (Wir könnten auch sagen: Vollpreis-Addon) **Stronghold Crusader** bauen die gegnerischen Burgherren gleichzeitig mit Ihnen ihre Burgen auf ein und derselben Karte. Neben vier neuen Kampagnen gibt's den fantastischen Plänkel-Modus,

bei dem Sie wie in einer Multiplayer-Partie gegen bis zu sieben KI-Lords antreten. Und die agieren wirklich schlaue! Der Kreuzritterpfad setzt Ihnen 50 solcher Plänkel-Karten vor.

Die Entwickler haben wenig am Spielprinzip verändert. Noch immer ziehen Sie eine mittelalterliche Burg hoch und handeln mit den gleichen 22 Warentypen. Durch die bekannten 20 Kampfeinheiten, wie Armbrustschützen und Ritter, halten Sie Angreifer von Ihrer Festung fern. Trotz des Na-



In **Mehrspieler-Partien** haben Sie mit dem Gegner schon vor dem Kampf fast Hautkontakt.

Die acht neuen Truppentypen

Feuersklave: Die billigen Leibigenen sind zwar äußerst schlecht gepanzert, laufen aber zügig und legen mit ihren Fackeln unvermeidete Gebäude blitzschnell in Schutt und Asche.



Arabischer Bogenschütze: Er gleicht in fast allen Werten seinem abendländischen Zunftgenossen. Für den Sarazenen müssen Sie aber keinen Bogen schnitzen.



Steinschleuderer: Günstiger zu haben als die Kollegen mit dem Flitzbogen. Dafür machen die Steinschleuderer weniger Schaden bei gegnerischen Truppen und verkraften nur kleine Treffermengen.



Meuchelmörder: Mit seinem Enterhaken erklettert er Mauern und öffnet feindliche Torhäuser. Bis kurz vor die Gegnerbasis ist der Durchschnittskämpfer außerdem unsichtbar.





Tja, es läuft recht gut für Euch, was? Das – äh – das kann sich ja auch noch

Solche Musterfestungen am rohstoffverwöhnten Kartenrand können Sie in **Geplänkel-Partien** nur selten ungestört errichten, weil Ihre Gegner ständig angreifen.

erlernen Sie, die Araber-Einheiten zu führen und zu bekämpfen. Der letzte Feldzug soll an die Herausforderungen des Kreuzritterpfads heranführen. Das klappt aber nur bedingt, weil die Einzelspieler-Missionen zu einfach und zu kurz geraten sind. Außerdem erreichen sie nicht die Vielfalt und Atmosphäre der exzellenten **Stronghold-Kampagne**, die zudem lustige

Dialoge der Kontrahenten zeigt. Die Grafik-Engine entstammt dem Vorgänger, was nicht gerade für Vorzeigegrafik à la **Age of Mythology** bürgt. Das einzige neue Terrain-Set kommt in einer Mischung aus Beige und Ocker-gelb daher, was zwar realistisch, auf die Dauer aber eintönig ist. Die 2D-Burgen wirken recht detailreich, aber trotzdem grafisch nicht mehr zeitgemäß.

Je mehr, desto fröhlicher

Wenn Sie die Kampagnen absolviert haben, wartet der Kreuzritterpfad mit 50 Einzelspieler-Karten in aufsteigender Schwierigkeit, um Ihr Können als Burgherr im Heiligen Land zu testen. Dabei beginnen Sie mit einem Scharmützel gegen einen harmlosen Opponenten und streiten sich zum Ende hin mit bis zu sieben Widersachern. Fällt Ihnen ein Kampf zu schwer, dürfen Sie einen von drei Jokern verwenden und damit die Mission überspringen. Ähnlich wie auf den 53 Multiplayer- und Geplänkel-Karten schrumpfen weitläufige Wüsten-Areale bei sechs bis acht Burgherrn zum beengten Sand-Gerangel. Dabei bietet **Crusader** für Mehrspieler-Gefechte eine interessante Neuerung: Während auf ausbalancierten Standard-Maps jeder Teilnehmer gleiche Chancen

hat, finden sich auf »unausgewogenen« Schlachtfeldern gelegentlich Steinbrüche nur an ei-



Zusammen mit unserem **Verbündeten** kesseln wir die arabischen Reiter ein.



Mit **Pechgießern** halten wir uns den Feind von der Mauer.



Unsere teure **Ritter-Formation** verlässt die Burg.

Feuerwerfer: Verursacht mit seinen Brandbomben immensen Schaden. Allerdings auch bei den eigenen Truppen, die den Flammen zu nahe kommen.



Berittener Bogenschütze: Schnell und wendig. Diese Reiter verschießen sogar aus der Bewegung wahre Pfeilhagel gegen die Einheiten Ihres Widersachers.



Feuer-Balliste: Bemannt mit zwei Baumeistern, wirft diese Belagerungsmaschine Feurgeschosse auch über intakte Mauern.



Schwertkämpfer: Er entspricht etwa dem europäischen Gegenstück aus dem Vorgänger: Eine solide Mischung aus Panzerung und Angriffskraft. Ideal gegen Bogenschützen.





Unser Verbündeter baut keinen Steinwurf entfernt und macht uns kostbares Ackerland streitig.

Heiko Klinge



Zwiespalt im Mauerwerk

Zwei Herzen schlagen ach in meiner Burgherren-Brust: Das eine freut sich über frischen Baustoff, coole neue Einheiten wie den Attentäter und die bewährt spannende Mischung aus Aufbau und Brachial-Schlachten. Das andere ist ein wenig enttäuscht: Zu einfallslos spielen sich die Einzelspieler-Missionen im Vergleich zur großartigen Stronghold-Kampagne! Der Mehrspieler-Modus ist hingegen schlichtweg brillant. Single-Feldherren empfehle ich die Burgen von Medieval als Belagerungs-Alternative.

Patrick Hartmann



Wüstenfüchse

Die Mehrspieler-Gefechte auf den Sandkarten sind erstaunlich kurzweilig. Auf den »unausgeglichener« Karten ringe ich fast mehr mit den Verbündeten um

Rohstoffe als mit dem Gegner. Die KI-Burgherren kommen sehr glaubwürdig rüber, und schon nach kurzer Zeit habe ich meine bevorzugten Verbündeten und meine Lieblingsfeinde ausgemacht. Durch die vielen Optionen spielt sich bei Crusader kaum eine Partie wie die andere.

Sonne und Schatten

Allerdings ist der Schwierigkeitsgrad des Kreuzritterpfades fast zu hoch. Mir gingen auf der Hälfte des Weges langsam die Ideen aus, wie ich mit der Übermacht an Feinden fertig werden soll. Die nur noch zweckmäßige Grafik trübt mir außerdem den Spaß am endlosen Burgenbau-Modus – hier besteht für Stronghold 2 dringender Entrümpelungsbedarf.

nem Standort. Oder ein Burgengrundstein liegt in der Mitte der Karte auf einer rohstoffverwöhnten Anhöhe und ist von vier Bergfrieden umgeben, die keine angeschlossene Grünfläche haben. Auf solchen »unbalanced«-Maps entstehen besonders interessante Taktiken und Teampaarungen. Die Allianzen legen Sie bequem an einem Runden Tisch fest, sie gelten für die komplette Partie. Vakante Plätze auf der Sandkampfbahn übernimmt auf Wunsch auch der Computer, egal, ob als Freund oder Feind.

Graue Silizium-Zellen

Veteranen kennen aus Stronghold noch die vier thronräuberischen KI-Halunken, wie die Ratte oder den Wolf. Die bekommen jetzt Gesellschaft von vier neuen Fürsten: Richard Löwenherz, Saladin, dem Kalifen und dem Sultan. Alle acht haben ihre eigenen Bau-Methoden und verfolgen individuelle Strategien. Richard ist etwa ein aggressiver Kämpfer, der sofort eine starke Armee ausbildet und damit zum Feind rollt. Der vorsichtige Saladin hingegen zieht zuerst eine Bilderbuchburg hoch, bevor er auch nur einen Lanzenträger vor die Zugbrücke schickt. Dadurch spielen sich auch Partien gegen die KI sehr unterschiedlich. Außerdem erleichtert Ihnen dieses Verhaltensmuster der künst-

lichen Burgherren die Wahl eines Gefechtspartners. Irgendwann Sie sich zum Beispiel gerne ein, dann wählen Sie Richard als Verbündeten, damit er für Sie kämpft. Der Computer spielt seine Rolle stets vorbildlich und sehr überzeugend.

Die Qual der Wahl

Außer einem guten Verbündeten oder passendem Gegner finden Sie in Crusader noch eine Vielzahl von Optionen, mit denen Sie das Spiel Ihren Vorlieben angleichen. Dazu gehören drei Mehrspieler-Modi. In »Normal«-Partien geht alles seinen gewohnten Stronghold-Gang. Wenige Truppen und wenig Gold verlangen eine ausgedehnte Aufbau-Phase, bevor es zur Schlacht kommt. Daneben gibt es noch die »Kreuzritter«-Einstellungen, bei denen Ihnen eine große Startarmee gehorcht, aber die Kassen leer sind. »Deathmatch«-Begegnungen spendieren eine randvolle Schatzkammer bei kleinem Grundmilitär. Um sich nach

der Wahl des Modus noch einen Vorsprung vor der Konkurrenz zu sichern, bestimmen Sie in fünf Stufen die Goldmenge zu Ihren Gunsten oder dem eigenen Nachteil. Kurz vor dem Start einer Begegnung regeln Sie dann noch Details: Mit »Keine Rinder« schalten Sie das Kadaver-Katapultieren in fremde Burghöfe ab oder sichern mit »Keine Eile« einen geruhsamen Spielbeginn ohne Angriffe.

In aller Ruhe

Für pazifistische Aufbaufreunde bietet das Spiel schließlich noch den »Burgenbau«-Modus. Außer Ihnen tummeln sich nur Kamele auf den neun Karten. Hier dürfen Sie gefahrlos sämtliche Gebäude errichten, neue Baureihenfolgen erproben oder ein Märchenschloss basteln. Das erlaubt auch der eingebaute Editor, mit dem Sie für Freunde oder den Eigengebrauch neue Schlachtfelder entwerfen. Bedauerlicherweise haben die Entwickler erneut keine Funktion zum Erstellen eigener Kampagnen geliefert. **PH**

Stronghold Crusader Echtzeit-Strategie

| | | | |
|--|---|---------------------------|---------------|
| | Publisher: Take 2, (01805) 217 316 | Release (D): 20.09.2002 | |
| | Sprache: Deutsch | Preis: ca. 49 Euro | |
| | Ausstattung: Euro-Box, 1 CD, 80 S. Handbuch | USK-Freigabe: ab 12 Jahre | |
| | Einsteiger | Fortgeschrittene | Profis |
| | 1 | 2 3 4 5 6 7 | 8 9 10 |

Eingewöhnung: 2 Stunden Solo-Spaß: 50 Stunden Multiplayer-Spaß: 80 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

| | |
|--|--|
| Pro | Kontra |
| <ul style="list-style-type: none"> Schlachten mit massenhaft Einheiten umfangreicher Wirtschaftspart »Unbalanced«-Maps für spannende Partien zahlreiche Modi für jeden Geschmack glaubwürdige KI-Burgherren | <ul style="list-style-type: none"> Grafik staubig wie Wüstensand teilweise zu hoher Schwierigkeitsgrad schwache Hintergrundstory/Kampagne |

MULTIPLAYER

Internet (32 Spieler) Netzwerk (32 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
1 Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch, Kreuzritter-Modus, Normal-Spiel

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo2 TNT Voodoo3 TNT2 Voodoo5 Geforce1/2/MX Kyro2 Geforce2 Geforce3

| MINIMUM | STANDARD | OPTIMUM |
|--|--|--|
| CPU mit 450 MHz 128 MByte RAM 650 MByte Installationsgröße | CPU mit 800 MHz 256 MByte RAM 650 MByte Installationsgröße | CPU mit 1,0 GHz 256 MByte RAM 650 MByte Installationsgröße |

ALTERNATIVEN

Age of Mythology (91%, GS 11/02) Geniale Echtzeit-Strategie mit gewaltigen Schlachten und exzellentem Multiplayer-Modus.
Medieval (88%, GS 10/02) Fast perfekter Mix aus Echtzeit-Taktik und Strategie; Belagerungen weniger detailliert.

WERTUNG

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

Guter Stronghold-Aufguss mit starker KI.





Gute Fälle, schlechte Fälle

The Partners

Der erste gute Sims-Klon ist da und dreht sich um Liebe und Intrigen in einer Anwaltskanzlei – Ally McBeal lässt grüßen.

gerade jetzt die sexy Mitarbeiterin Jessica ihren Einstand feiert. Natürlich wird Alan sich an sie heranmachen – aber Isabella darf ihn nicht dabei erwischen...

Ally McSims

Im Fernsehen gewinnt die Anwaltsserie **Ally McBeal** viele Zuschauerherzen, auf dem PC heißt das meistverkaufte Spiel aller Zeiten **Die Sims**. Kreuzt man beide, dann kommt **The Partners** heraus (bis auf die Verkäufe). Drei edle Anwaltskanzleien werden zu Puppenstuben, in die Sie hineinfassen dürfen, um die Einrichtung zu verschieben und die Insassen rumzuschubsen. Die jungen Juristen wandern von allein durch die Büroräume, lieben oder bekriegen sich und stellen allerhand Dummheiten an. Als heimlicher Drehbuchautor greifen

Sie mit Mausclicks ins Geschehen ein, wann immer etwas nicht nach Plan läuft. Benny baggert Wendy an, statt zu arbeiten? Befehlen Sie ihn über ein Kontextmenü zurück an den Schreibtisch! Hunter macht sich nichts aus Eva? Bringen Sie die beiden zum freundschaftlichen Plausch zusammen. Solche Arrangements haben nur Erfolg, wenn sich die beiden Partner auch leiden können – zwei Streithähne tauschen beim Gesprächstermin statt Worte eher Ohrfeigen aus.

Ich muss mal brüllen

Das Leben und Treiben des typischen Junganwalts wird von neun Bedürfnissen gesteuert (siehe Kasten). Jede Person hat ein oder zwei Leidenschaften, denen sie besonders gerne frönt. So fühlen sich Arbeitstiere

schlecht, wenn sie längere Zeit nicht an einem Fall gesessen haben, Machtmenschen müssen alle paar Minuten einen Kollegen zusammenschreien.

Kitzlig wird's, wenn sich die Libido zu Wort meldet. Denn hemmungsloses Baggern führt schnell zu Eifersüchteleien und vergiftet das Arbeitsklima. Unbefriedigte Bedürfnisse vermiesen die Laune des Anwalts und beeinträchtigen seine Arbeitsleistung. Das verhindern Sie, indem Sie passende Aktivitäten verordnen und hilfreiche Ausrüstung zur Verfügung stellen – eitle Juristinnen können sich nur dann den Lidschatten nachziehen, wenn auch ein Spiegel im Büro hängt. Andersrum springen die Partner leichter über ihren Schatten, wenn das »Ich würde gern mal wieder...«-Gefühl zu sehr drückt. Wer

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

Dicke Luft in der Kanzlei Gordon & Gordon: Star-Anwältin Isabella Gordon erwischt ihren Mann Alan beim heftigen Flirt mit einer Praktikantin. Stinksauer droht sie mit der Scheidung, sollte er noch einmal anderen Frauen schöne Augen machen. Pech nur, dass

Christian Schmidt



Eva mag Victoria nicht...

...und diese banale Nüchternheit fesselt mich in bester Soap-Manier stundenlang an den Bildschirm. Denn die beiden Frauen müssen

unbedingt als Freundinnen zur Anwalts-Tagung fahren, und so verpulvere ich ergebnislos meine besten Anbandelungs-Tricks – nur um dann immer Neue auszuhecken. Das spaßige Kuppelspiel in der Kanzlei ist selbst ein Traumpartner: humorvoll, überraschend, vielseitig, dabei durchaus anspruchsvoll.

Wie ein Ei dem anderen

Noch spannender wäre es freilich, wenn mehr unkontrollierbare Personen die Kanzlei unsicher machen würden; wenn meine Crew Klienten bei Laune halten müsste und der fiese Chef von selbst seine Runden drehen würde. Die eine oder andere sympathische Macke hätte meinen allzu ähnlichen Angestellten außerdem gut getan. Nach dem Durchspielen der drei Kampagnen ist der Spaß vorbei, weil neue Gebäude und langfristige Ziele (Karriere-Modus!) fehlen. Trotz des eingeschränkten Aufbau-Parts: Sims-süchtige Spieler müssen **The Partners** aber unbedingt anschauen.



Glückliche Paare in der Kanzlei Sea, Tex & Sun, nur der Chef steht einsam am Fax. Die Auswahl verrät Ihnen, was man mit dem Gerät so alles machen kann. Die Balken im Menü unten zeigen die Stimmung der aktiven Person.

wahnsinnige Lust auf eine Plauderei hat, der spricht zur Not sogar mit dem verhassten Kollegen – und verbessert so das gegenseitige Verhältnis.

Arbeiten? Oder tanzen?

Das Beeinflussen Ihrer Anwälte steht im Mittelpunkt von drei Kampagnen. Jede führt Sie in

eine andere Kanzlei: Bei Sea, Tex & Sun verdient sich die ehrgeizige Eva Tex ihre Sporen, Gordon & Gordon kämpfen mit Eheproblemen, Adios & Goodnight werden vom grantelnden Patriarchen J. R. Goodnight terrorisiert. Unter großzügigen Zeitlimits müssen Sie skurrile Aufgaben erfüllen. Mal soll die Belegschaft für einen Marathon trainieren, dann wieder Gerichtserfolge feiern oder einen Tanzwettbewerb gewinnen.

Beziehungskisten haben oft einen Haken: Bobby und Angelina sollen sich verlieben, ohne dass J. R. einen der Flirts mitbekommt. Victoria muss mit ihren Kolleginnen gut auskommen, darf sich aber nicht in einen der Männer vergucken. Gelegentlich schauen computergesteuerte Besucher vorbei, die Ihre Crew in Gespräche verwickeln. Quasi nebenbei sollten die Rechtsexperten auch vor Gericht gewinnen, damit Geld in der Kanzleikasse klingelt. Bis zu drei Angestellte bearbeiten die sporadisch eintrudelnden Fälle; je länger sie am Schreibtisch schuften und je besser die Stimmung des Hauptanwalts ist, desto sonniger die Erfolgsaussichten. Die Gerichtstermine bekommen Sie nicht zu Gesicht, eine simple Nachricht verkündet das Ergebnis.

Leben im Wohnbüro

Vom Bargeld, das gewonnene Fälle aufs Konto spülen, peppen Sie die Büros Ihrer Kanzlei mit allerhand Extras auf. Im Warenkatalog befindet sich von Möbeln über Elektrogeräte bis hin zu Luxusspielzeug alles, was Yuppie-Hezen höherschlagen lässt. Reine Dekorationsgegenstände gibt es (fast) keine, jedes Objekt dient der Bedürfnisbefriedigung. Grünzeug gießen wirkt entspannend, die Couch ist gleichzeitig Bett und Kuschelecke, die Vogelspinne im Terrarium kann zum Terror-Angriff auf Kollegen missbraucht werden. Weil die Mannschaft im Laufe der Kampagnen vom kleinen Start-Team auf sieben Mitarbeiter anwächst, wird der Büroraum schnell knapp;



Stürmische Liebe: Tanz den Tango mit mir, Kollege!

dann kaufen Sie ungenutzte Räume dazu. Das Gebäude-Layout ist dabei ebenso vorgegeben wie Wandfarben, Bodenbeläge und Lampen. Eigene Kanzleien dürfen Sie nicht erstellen.

Der große Umweg

Wer *Die Sims* gespielt hat, wird sich bei der Steuerung von *The Partners* sofort zu Hause fühlen – sogar das Menüdesign ist praktisch identisch. In der Spielsicht öffnet ein Rechtsklick auf einen Menschen oder Ge-

genstand ein Fenster, in dem alle Aktionsmöglichkeiten aufgelistet sind; praktische Icons verateten sofort, welches Bedürfnis dadurch befriedigt wird. Farbige Leisten am unteren Bildrand geben Aufschluss über das Triebleben Ihrer Anwälte. Die Juristen mögen zwar studiert haben, dafür mangelt es ihnen ab und zu an Alltags-Intelligenz – auf der Strecke von einem Büro ins andere machen sie gern den größtmöglichen Umweg oder vergessen Anweisungen. **CS**

Die neun Bedürfnisse



Neun Wege führen zum Anwalts-Glück: Erfolg, Liebe, Verführung, Macht, Entspannung, Freundschaft, Sport, Kultur und Aussehen.

The Partners Strategiespiel

Publisher: Ubi Soft, (0190) 882 412 10 Release (D): 4. 9.2002
 Sprache: Deutsch Preis: ca. 45 Euro
 Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 32 S. Handbuch USK-Freigabe: ohne Beschr.

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

Eingewöhnung: 30 Minuten Solo-Spaß: 40 Stunden Multiplayer-Spaß: –

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

| | |
|-------------------------------------|--|
| Pro | Kontra |
| + drei abwechslungsreiche Kampagnen | - die Anwälte gleichen sich zu sehr... |
| + viele Handlungsmöglichkeiten | - ...und sind nicht die Schlausten |
| + Büro-Baukasten | - keine langfristigen Ziele |
| + lockerer Humor | - nur drei Gebäude |
| + Eva ist süß | |

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

| MINIMUM | STANDARD | OPTIMUM |
|------------------------------|------------------------------|------------------------------|
| CPU mit 300 MHz | CPU mit 800 MHz | CPU mit 1,0 GHz |
| 64 MByte RAM | 128 MByte RAM | 256 MByte RAM |
| 600 MByte Installationsgröße | 600 MByte Installationsgröße | 600 MByte Installationsgröße |

ALTERNATIVEN

Die Sims (87%, GS 3/00) Der Klassiker simuliert das Leben einer Kleinfamilie. Mittlerweile gibt's vier Addons.

Hotel Gigant (75%, GS 7/02) Ähnlicher Look, aber hier ist knallhartes Wirtschaften im Hotelgewerbe angesagt.

WERTUNG

| | |
|--------------|-----------------|
| Grafik: | Gut |
| Sound: | Gut |
| Bedienung: | Gut |
| Spieltiefe: | Gut |
| Multiplayer: | Nicht vorhanden |

Witzige Anwalts-Soap: zusehen, eingreifen, kuppeln.

81% SPIELSPASS

Vom Mittelmeer zum Mars

Empire Earth Zeitalter der Eroberungen

500.000 Jahre sind nicht genug: Eine Weltraumepoche erweitert das Echtzeitepos.

Markus Schwerdtel



Geschichts-Nachschlag

Eigentlich hatte ich von Zeitalter der Eroberungen eher wenig erwartet: Einheiten und Levels gibt's schließlich mit jedem Addon. Aber die

neue Epoche macht richtig Spaß und wirkt im Gegensatz zu den Science-Fiction-Levels des Hauptprogramms nicht so aufgesetzt.

Doch warum sind die Fehler aus Empire Earth mit ins All gereist? Orientierungslose Raumschiffe und unhandliche Fliegersteuerung gehören schon lange ausgemerzt. Egal, die gewohnt erstklassigen Missionen verschönern mich problemlos mit den Mängeln.

Addon **Zeitalter der Eroberungen** kommt eine dreizehnte Epoche ins Spiel – zusätzlich zu den 15 neuen Einheiten und drei Kampagnen der Erweiterung. Kaum Überraschungen gibt es zunächst im Römer-Feldzug. Die Soldaten und Belagerungsmaschinen änderten sich gegenüber den altbekannten Antik-Levels nur minimal. Berühmte Weltkriegsgefechte im Pazifik spielen Sie in der zweiten Kampagne nach. Hier fällt wegen vieler Luftschlachten die verkorkste Flugzeugsteuerung besonders unangenehm auf, die schon im Hauptprogramm nervte. Echte Neuerungen warten dagegen im dritten Abschnitt: Im Weltraumzeitalter besiedeln Sie den Mars und kämpfen dort mit Konzernen und Kolonialnationen um Rohstoffe.

Bauern zur Bundeswehr

In der neuen Epoche starten Schlachtschiffe ins All. Die wirken optisch etwas bieder und

verhaken sich genauso oft untereinander wie ihre Wasservorgänger im Hauptprogramm. Dafür machen Einheiten wie der Cyber Ninja richtig Spaß: Der Kämpfer polt per Logikbombe Gegner zu Kumpels um.

Alle 21 Zivilisationen aus **Empire Earth** verfügen nun neben ihren spezifischen Werten über Spezialfähigkeiten. Spielen Sie etwa die Deutschen, machen Sie per »Bundeswehr«-Knopf alle Arbeiter zu Soldaten.

Die Entwickler haben sich die Kritik am harschen Schwierigkeitsgrad von **Empire Earth** zu

Herzen genommen: Vor jeder Mission wählen Sie jetzt eine von drei Abstufungen. Dennoch bleibt auch das Addon für Einsteiger zu schwer. **MS**



Die schmucklosen Raumschiffe bleiben oft hängen.

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

Die komplette Menschheitsgeschichte wollten Rick Goodman und sein Team im Echtzeit-Strategiespiel **Empire Earth** (Test im Budget-Teil) abhandeln. Offensichtlich hat der gute Rick jedoch ein paar Jährchen vergessen, denn mit dem



Amerikanische **Flug-Mechs** greifen auf dem Mars eine mit Energiezäunen gesicherte Rebellenbasis an.

Zeitalter der Eroberungen Strategie-Addon

Publisher: Vivendi Universal, (06103) 994 040 Release (D): 4.10.2002
Sprache: Deutsch Preis: ca. 30 Euro
Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 20 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: über 30 Stunden | | |

| DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG | |
|---|--|
| Pro | Kontra |
| <ul style="list-style-type: none"> fesselnde Missionen neue Epoche sehr umfangreich leicht verbesserte Grafik | <ul style="list-style-type: none"> Bedienungsmängel gewöhnungsbedürftiger Grafikstil kleiner Bildausschnitt |

| MULTIPLAYER | | | |
|---------------------------|----------------------|--|---------------------|
| Internet (8 Spieler) | Netzwerk (8 Spieler) | Modem (0 Spieler) | an 1 PC (0 Spieler) |
| Acht Spieler pro Original | | Multiplayer-Modi: Deathm, Team-Deathm, Weltwunder-Rennen | |

| HARDWARE-KONFIGURATION | | |
|------------------------------|------------------------------|------------------------------|
| MINIMUM | STANDARD | OPTIMUM |
| CPU mit 500 MHz | CPU mit 750 MHz | CPU mit 1,0 GHz |
| 64 MByte RAM | 128 MByte RAM | 256 MByte RAM |
| 200 MByte Installationsgröße | 200 MByte Installationsgröße | 200 MByte Installationsgröße |
| 3D-Karte, Hauptprogramm | 3D-Karte, Hauptprogramm | 3D-Karte, Hauptprogramm |

ALTERNATIVEN
WarCraft 3 (93%, GS 8/02)
 Mitreißende Kampagnen, Helden und tolle Spielteile machen Blizzards Meisterwerk zur Nummer 1.
Age of Empires 2 (93%, GS 11/99)
 Dank stimmigem Szenario und Multiplayer-tiefe Güte das beste Historien-Strategiespiel.

| WERTUNG | |
|--------------|--------------|
| Grafik: | Gut |
| Sound: | Gut |
| Bedienung: | Befriedigend |
| Spieltiefe: | Sehr gut |
| Multiplayer: | Sehr gut |



Gutes Addon zum epischen Geschichts-Strategiespiel.

Die Sims

Addon: Tierisch gut drauf.



Im Tierparadies warten putzige Hunde auf Ihre Sims.

Das Sims-Addon **Tierisch gut drauf** bringt sprichwörtlich neues Leben in die vier Wände des radebrechenden PC-Völkchens. Denn ab nun darf Ihre Sims-Familie Haustiere halten. Um an ein Kätzchen, einen Goldfisch oder gar eine Echse zu kommen, geht es per Shuttle-Bus ins Tierparadies. Damit die kleinen Racker Ihnen wohlgesonnen sind, bestechen Sie sie mit Leckereien und Spielzeug. Ein Trainer bringt

den lieben Tierchen auf Wunsch Benimm bei. Das ist vor allem im Park vonnöten, wenn Sie fremde Sims mit dem Begleiter beeindrucken und so neue Kontakte knüpfen wollen. Oder sobald Wettbewerbe in Gehorsam anstehen. Um die Erweiterung abzurunden, bietet das Addon fünf neue Berufe, 125 zusätzliche Objekte wie Hundehütten und eine komplett neue Nachbarschaft mit Läden und Cafés. Kurz: **Tierisch gut drauf** bereichert die Sims-Welt mit spannenden und sinnvollen Features – Fans kaufen's. **PET**

| | |
|-------------------|---------------------------------|
| Genre: | Aufbauspiel-Addon |
| Publisher: | Electronic Arts, (0190) 754 464 |
| Preis: | ca. 25 Euro |
| Anspruch: | Einsteiger, Fortgeschrittene |
| Spieler: | 1 |
| Sprache: | Deutsch |
| Minimum: | CPU mit 233 MHz 32 MB RAM |

Celtic Kings

Spannender Kampf gegen Rom.



Unsere Katapulte beschießen die gegnerische Festung.

Ein gelungenen Mix aus Echtzeitstrategie und etwas Rollenspiel präsentiert Entwickler Haeminont mit **Celtic Kings**. Erfrischend flott steuern Sie den Helden Larax durchs von den Römern besetzte Gallien. Auf der Suche nach Rache kämpft er mal allein, mal als Anführer einer Armee 20 abwechslungsreiche Missionen lang gegen Teutonen und Römer. Viele geskriptete Events versorgen Larax innerhalb der Schlachten mit neuen Missionen und treiben die Handlung voran. Wichtig dabei: der stete Nachschub an Nahrung und Gold. Letzteres verhilft Ihnen zu neuen Truppen und Upgrades, die Sie in Siedlungen erhalten. Die errichten Sie nicht selbst, sondern müssen sie erobern. Befindet sich keine gegnerische Einheit in der Nähe, genügen Kriegsschreie, und die Bevölkerung

ergibt sich Ihren Mannen. In der Kampagne steuern Sie nur die Gallier, Skirmish-Mode und Multiplayer eröffnen Ihnen auch die Römerseite. **MIC**

| | |
|-------------------|------------------------------|
| Genre: | Echtzeit-Strategiespiel |
| Publisher: | Wanadoo, (0190) 523 85 67 |
| Preis: | ca. 50 Euro |
| Anspruch: | Einsteiger, Fortgeschrittene |
| Spieler: | 1 bis 8 |
| Sprache: | Englisch |
| Minimum: | CPU mit 400 MHz 64 MB RAM |

Frontline Attack

Schwieriges Weltkriegskommando.



Unser Trupp erobert die gegnerische Stellung.

Nach **World War 3** wagen sich die Reality Pump Studios mit **Frontline Attack** auf die Schlachtfelder des Zweiten Weltkriegs. Je zwei Kampagnen à sechs Missionen bestreiten Sie auf Seiten der Russen, Alliierten oder Deutschen. Mit den echten Schauplätzen verbindet diese Gefechte aber nur der Name. Den Basisbau haben die Entwickler noch stärker zurückgeschraubt als beim Science-Fiction-Vorgänger. Häufig kom-

men Sie nur an neue Fahrzeuge, indem Sie feindliche Panzer erobern. Ähnlich wie in **Sudden Strike** dürfen Sie Luftangriffe und Aufklärungsflieger anfordern. Grafisch hat sich im Vergleich zu **World War 3** sehr wenig getan: Nach wie vor kommandieren Sie etwas klobige Polygonpanzer über sterile 3D-Schlachtfelder. Wenn Ihnen das Vorgängerspiel gefallen hat und Sie sich mit dem happigen Schwierigkeitsgrad anfreunden, werden Sie auch die Zweite-Weltkriegs-Gefechte in **Frontline Attack** mögen. **MIC**

| | |
|-------------------|------------------------------|
| Genre: | Echtzeit-Strategiespiel |
| Publisher: | Eidos, (0190) 839 582 |
| Preis: | ca. 50 Euro |
| Anspruch: | Fortgeschrittene, Profis |
| Spieler: | 1 bis 8 |
| Sprache: | Deutsch |
| Minimum: | CPU mit 400 MHz 64 MB RAM |

Project Stars

Klonattacke, zweiter Versuch.



Verkorkste Steuerung vermiest die Raumschlachten.

Keine Sorge, falls Ihnen das Bild aus **Project Stars** bekannt vorkommt: In der Ausgabe 6/2002 hatten wir das Echtzeit-Strategiespiel bereits getestet, damals noch unter dem alten Namen **Starmageddon**. In die Händlerregale hat es das Programm jedoch nie geschafft. Mit einem neuen Titel und endlich auch mit Speicherfunktion hebt der **Homeworld**-Klon jetzt zum zweiten Anflug ab. Weit her ist es mit der Speicherei allerdings nicht: Zwischen den Missionen der beiden Kampagnen wird Ihr Fortschritt automatisch gesichert, während der Aufträge haben Sie nur einen Quicksave-Spielstand. Sobald Sie das Spiel verlassen, ist der aber futsch und taugt deshalb lediglich als Rücksetzpunkt in gefährlichen Schlachten. Zu diesem Bedienungsschnitzer passt, dass Sie sich im geräumigen,

hübschen 3D-All dank vermurkster Steuerung öfter mal verfliegen. Eine Übersichtskarte fehlt, Formations- oder Verhaltensbefehle gibt's auch nicht. **MS**

| | |
|-------------------|-------------------------------|
| Genre: | Echtzeit-Strategie |
| Publisher: | Acclaim, (0190) 824 663 |
| Preis: | ca. 40 Euro |
| Anspruch: | Fortgeschrittene, Profis |
| Spieler: | 1 bis 8 |
| Sprache: | Deutsch |
| Minimum: | CPU mit 700 MHz 128 MB RAM |