

# Strategie

Jörg Langer



**Man siedelt.** Wir Deutschen sind doch arg durchschaubar: Brav trinken wir unseren Gerstensaft, füllen Bausparverträge, sehen allabendlich **Wer wird Millionär?** und spielen jedes Aufbauspiel, das in die Läden kommt.

**Cultures 2** ist immerhin eine erfrischende Abwechslung im Anno-Siedler-Einheitsbrei, da es nicht nur Gebäude oder Massenaufläufe kennt, sondern den einzelnen Figuren viel Bedeutung schenkt. Einige unserer Kritikpunkte am Vorgänger wurden verbessert; vor allem die nun grundsätzlich auf zwei Arten zu lösenden Missionen gefallen mir. Viel verschenkt wurde dagegen bei **Schiene & Straße**: Mit mehr Sorgfalt und besserem Interface hätte es **Railroad Tycoon 2** überholen können.

**Echtzeit-Reigen.** Ich weiß gar nicht, ob ich mich mehr auf **C&C Generals** oder **Rise of Nations** freuen soll – beide natürlich noch Zukunftsmusik. Näher liegt der Release von **WarCraft 3**, das auf großen grünen Hufen herandonnert. Wirklich spielen kann ich an Neuigkeiten **Warrior Kings** und **Warlords Battlecry 2**. Ersteres erinnert mich mit seinen Formationen stark an **Shogun**, auch wenn der Wirtschaftspart schwächelt. Letzteres ist abermals ein Geheimtipp für Leute, die anspruchsvolle, aber hakelige Echtzeit-Taktik mögen.

## Strategie-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	<b>Age of Empires 2</b>	Echtzeit-Strategie	11/99	<b>93%</b>
2	<b>Civilization 3</b>	Strategiespiel	1/02	<b>91%</b>
3	<b>StarCraft</b>	Echtzeit-Strategie	6/98	<b>90%</b>
4	<b>Siedler 4</b>	Aufbauspiel	4/01	<b>88%</b>
5	<b>Sudden Strike</b>	Echtzeit-Strategie	11/00	<b>88%</b>
6	<b>Jagged Alliance 2</b>	Strategiespiel	6/99	<b>88%</b>
7	<b>Stronghold</b>	Echtzeit-Strategie	11/01	<b>87%</b>
8	<b>Battle Realms</b>	Echtzeit-Strategie	1/02	<b>87%</b>
9	<b>Commandos 2</b>	Echtzeit-Taktik	10/01	<b>87%</b>
10	<b>Emperor</b>	Echtzeit-Strategie	6/01	<b>87%</b>
11	<b>Tropico</b>	Aufbau-Strategie	6/01	<b>87%</b>
12	<b>C&amp;C Alarmstufe Rot 2</b>	Echtzeit-Strategie	11/00	<b>87%</b>
13	<b>Die Sims</b>	Aufbauspiel	3/00	<b>87%</b>
14	<b>Empire Earth</b>	Echtzeit-Strategie	1/02	<b>86%</b>
15	<b>Black &amp; White (dt.)</b>	Aufbauspiel	5/01	<b>85%</b>
16	<b>Patrizier 2</b>	Wirtschaftssimulation	1/01	<b>85%</b>
17	<b>Disciples 2</b>	Strategiespiel	3/02	<b>85%</b>
18	<b>MechCommander 2</b>	Echtzeit-Taktik	9/01	<b>85%</b>
19	<b>Wiggles</b>	Aufbauspiel	11/01	<b>85%</b>
20	<b>Homeworld: Cataclysm</b>	Echtzeit-Strategie	11/00	<b>85%</b>
21	<b>Zeus</b>	Aufbauspiel	12/00	<b>84%</b>
22	<b>Cultures 2</b>	Aufbauspiel	NEU	<b>83%</b>
23	<b>Star Trek Armada 2</b>	Echtzeit-Strategie	1/02	<b>83%</b>
24	<b>Swine</b>	Echtzeit-Strategie	12/01	<b>83%</b>
25	<b>Warrior Kings</b>	Echtzeit-Strategie	NEU	<b>81%</b>

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

## Strategie-Inhalt

### Tests

Cultures 2	.....80
Warrior Kings	.....84
Warlord Battlecry 2	.....87
Schiene & Straße	.....88
Freedom Force	.....90
Europa Universalis	.....91

Bjarni und die starken Männer

# Cultures 2

Unter Ihrer Führung retten Hausfrauen und Holzarbeiter in abwechslungsreichen Aufbaumissionen die Wikinger-Welt.



**Facts**

- 11 Missionen
- 8 Einzelszenarios
- 18 Mehrspielerkarten
- 42 Gebäude
- 54 Waren und Gegenstände

Wikingerhüptling Bjarni plagen schaurige Visionen. Schuld daran ist nicht der alte Met von letzter Woche, sondern der bevorstehende Weltuntergang Ragnarök. Gemeinsam mit Verbündeten aus Europa und dem Nahen Osten müssen Sie als Bjarni die Midgardschlange besiegen, um die Katastrophe zu verhindern. Trotz der kriegerischen Hintergrund-

geschichte bleiben sich die Entwickler von Funatics bei **Cultures 2** treu: Wie im Vorgänger bauen Sie ein Wikingerdorf und kümmern sich persönlich um die kleinsten Bedürfnisse Ihrer Untertanen. Die elf umfangreichen Missionen erinnern mit ihren vielen Nebenaufgaben an das **Regengott**-Addon des ersten Teils: Kämpfe, Botengänge und drängende Produktionsaufträge sollen Abwechslung in den Siedel-Alltag bringen. Allenfalls kleine Mängel bremsen den Aufbauspaß.

Helden überreden, sich dem Kampf gegen die Midgardschlange anzuschließen. Die anfangs oft feindselig gestimmten Völker kooperieren nicht ohne Gegenleistung. Mal beschützen Sie deshalb ein Dorf vor einem Wolfsrudel, mal braucht eine verliebte Prinzessin eine Eskorte durchs Gebirge zum Traualtar. Gerade diese Rumlauf-Aufträge werden jedoch schnell langweilig. Selbst in der höchsten der drei Geschwindigkeitsstufen dauert es mehrere Minuten, bis die Königstochter ankommt. Noch dazu müssen Sie ihr mit unzähligen Mausclicks häppchenweise den Weg zeigen, weil sich das Dummerle sonst verläuft und im räuberverseuchten Wald einfach stehen bleibt. Dafür gibt's als Belohnung Truppen, die Sie für eine Schlacht gegen barbarische Invasoren gut brauchen

**Helden unterwegs**

Von Grönland aus macht sich Bjarni in der ersten Mission mit seinem Volk auf nach Frankreich. Von dort reist er im Lauf des Spiels nach Byzanz und schließlich in das Reich der Sarazenen im Orient. In jedem Land soll der Hüptling einen

können. Sehr schön: Wer nicht kämpfen will, zahlt 20 Rüstungen und Speere Tribut an den Feind. Der ist dann zufrieden und verdrückt sich freiwillig.



Im übersichtlichen **Untertanen-Menü** verteilen Sie Arbeit und Wohnraum für Ihre Bevölkerungsmassen.

**WWW**

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

Im **Tipps-Teil**:  
Einsteigertipps



Die **Mühle** verarbeitet das Getreide der **Farm** links zu Mehl. Der **Bäcker** unten macht daraus schließlich Brot.

**Chauvis mit Schnauzbart**

Im Gegensatz zu anderen Aufbauspielen kommandieren Sie in **Cultures 2** keine gesichtslosen Massen. Jeder Ihrer Bürger hat einen Namen und Bedürfnisse, die Sie stillen sollten. Dabei sind die Rollenverhältnisse ebenso klar wie altmodisch: Nahrung, Schlaf und Unterhaltung gibt's für verheiratete Wikinger am heimischen Herd bei der Gattin. Die Frauen des Stamms sind auch für den Nachwuchs zuständig und gebären auf Wunsch Mädchen oder Buben. Junggesellen kommen entweder bei einer Familie unter oder schlafen im Freien. Dann müssen sich die Singles auch Nahrung selber suchen. Allen Werktätigen weisen Sie einen Arbeitsplatz in einem der Gebäude zu. Dabei sammeln



Bjarnis **Katapult** zerschießt, unterstützt von Fußtruppen, die **Kaserne** des Gegners. Herumliegende Waren sackt er ein.

die Männer Erfahrung und können so immer kompliziertere Tätigkeiten ausführen. Ein Träger bildet sich etwa nacheinander zum Farmer, Müller und Bäcker fort, um schließlich als angesehen Braumeister zu enden. In großen Dörfern wird die Arbeitsvergabe jedoch oft lästig. Sie verbringen viel zu viel Zeit im Untertanenmenü, um dort Faulenzer aufzuspüren oder Schuhe und Werkzeug zu verteilen.

### Wohnraum-Upgrades

Mühsam gelernte Produktionszusammenhänge aus **Cultures** müssen Sie für den zweiten Teil nicht über Bord werfen. Der Aufbau der Wirtschaft zu Beginn jeder Mission funktioniert fast wie im Vorgänger: Brot macht der Bäcker immer noch aus Wasser und Mehl. Im Vergleich zum Konkurrenten **Siedler 4** sind die Abläufe jedoch schwieriger zu überprüfen. Statt übersichtlicher Warenhaufen geben nur trockene Zahlen

Aufschluss über den aktuellen Stand. Neu ist die Möglichkeit, Häuser aufzustocken. Aus primitiven Werkstätten und Hütten werden mit fortgeschrittenen Materialien wie Marmor

und Dachziegeln imposante Gebäude. Zusätzlich rüsten Sie die Immobilien auf Wunsch mit Möbeln und Geschirr aus.

Die Bewohner danken Ihnen den Luxus mit kürzeren Ruhepausen. Palisaden und Wachtürme schützen die Siedlung gegen Übergriffe.

## Aufbau-Giganten im Vergleich

Cultures 2	Siedler 4
 <p><b>Bedienung:</b> Ein jeder einzelne Cultures-Bürger braucht genaue Anweisungen zu Wohn- und Arbeitsplatz. Partnerwahl und Kindersegen passieren lediglich auf Befehl. In großen Dörfern sind die Untertanen nur noch per Menü kontrollierbar.</p> <p><b>Wirtschaft:</b> In vierstufig ausbaubaren Gebäuden produzieren Ihre Leute 54 Waren. Den Werkstätten müssen Sie umständlich Fachkräfte aus 17 Berufszweigen zuweisen. Die Produktionsabläufe sind nur an Hand von Zahlen zu verfolgen und damit schwer zu optimieren.</p> <p><b>Militär:</b> Schwert-, Speer- und Bogenträger benutzen Waffen in zwei Qualitätsstufen. Außerdem tragen sie vier Rüstungsklassen, die ihre Geschwindigkeit beeinflussen. Zusätzliche Ausrüstung wie Heiltränke setzen die Soldaten nach eigenem Ermessen ein. <b>Wertung: 83%</b></p>	 <p><b>Bedienung:</b> Die vier Siedler-Völker (das Addon eingerechnet) sind sehr pflegeleicht und leben in Gemeinschaftswohnhäusern. Nahrung und Ruhe sind nicht nötig. Außer Soldaten und Spezialisten müssen Sie keine Figur einzeln steuern. Alles läuft automatisch.</p> <p><b>Wirtschaft:</b> Die Siedler kennen nur 37 Warentypen. Durch übersichtliche Stapel vor Produktionsgebäuden haben Sie Ihre Volkswirtschaft stets im Griff. Fachkräfte aus 44 Berufen werkeln selbstständig, genug Werkzeug vorausgesetzt. Der Warentransport ist extrem wichtig.</p> <p><b>Militär:</b> Schwert- und Speerträger rekrutieren Sie in drei Rängen. Jedes Volk verfügt zusätzlich über eine Spezialeinheit und zaubernde Priester. Hauptleute halten die teilweise riesigen Armeen zusammen. Wie auch bei Cultures gibt's Katapulte gegen Gebäude. <b>Wertung: 88%</b></p>

## Florian Stangl



### Kulturrevolution

Es mag ein wenig Voyeurismus sein, dass ich so gerne meinen Wikingern bei ihrem bunten Treiben zusehe. Cultures 2 unterscheidet sich durch die individuell

benannten Wuselwichte wohlthuend von ähnlichen Aufbauspielen. Die stärkere Gewichtung der Kämpfe wertet das Spiel im Vergleich zum Vorgänger nochmals auf.

Manchmal allerdings würde ich am liebsten in die Maus beißen: In jeder Mission muss mein Dorf neu aufbauen. Eigentlich sollte gerade die durchgängige Handlung dieses auf Dauer nervige Manko verhindern.

## Markus Schwerdtel



### Hey, hey, Bjarni!

Viele der Neuerungen in Cultures 2 finde ich richtig gut: Aufrüstbare Gebäude halten die Siedlung übersichtlich klein und beherrschbar. Und der auf-

gebohrte Militärpart schlägt die konkurrierenden Siedler-Soldaten mit links.

Die abwechslungsreichen und auf zwei Arten lösbaren Missionen sind ebenfalls motivierend – wenn nur nicht immer diese elende Latscherei auf den Karten wäre. Dass ich mehrere Minuten von Pontius zu Pilatus renne, riecht für mich nach Spielzeitschinderei. Warrior Kings schafft es doch auch ohne Langeweile. Ein zweischneidiges Schwert sind erneut die individuellen Bürger: Manche Spieler lieben jeden einzelnen Untertanen, andere nervt die zeitraubende Verwaltung. Ich mag's ...



Bjarni treibt mit den Einwohnern von Alexandria Waffenhandel, um an andere Rohstoffe zu kommen.

### Mehr Militär

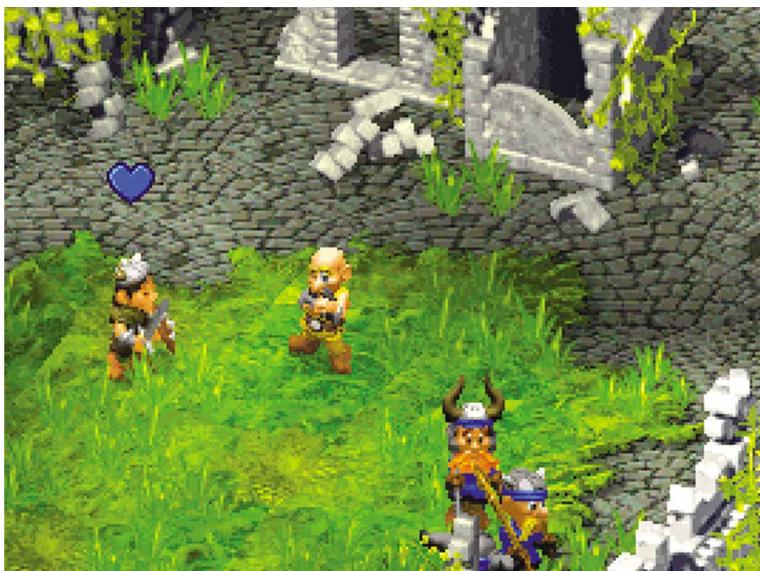
Kriegstreiber haben in Cultures 2 deutlich mehr Möglichkeiten als im Vorgänger. Speere, Schwerter und Bögen gibt es in zwei Qualitätsstufen, Rüstungen sogar in vier. So stellen Sie einen Trupp jedoch aus Versehen in einem Ödland stehen, verhungern die Leute einfach.

der Ausrüstung schnell in Arbeit aus. Zudem sind die Soldaten pflegebedürftig und brauchen ständig Futter. Das besorgen sich die Männer nur dann selbstständig, wenn eine Nahrungsquelle in der Nähe ist. Lassen Sie einen Trupp jedoch aus Versehen in einem Ödland stehen, verhungern die Leute einfach.

### Sechs Stämme

Wenn Sie die Midgardschlange besiegt haben, siedeln Sie im freien Spiel oder in acht Einzel-

szenarios weiter. Oder Sie plänckeln auf Mehrspielerkarten gegen Computergegner. Maximal sechs Häuptlinge treten im Multiplayer an, etwa im spaßigen Modus »Capture the Cow«. Möglichst schnell treiben Sie streunende Rindvieher in Ihr Dorf, bevor es der Gegner tut. Lobenswert: Eine CD reicht im LAN für alle Spieler. Technisch gleicht Cultures 2 dem ersten Teil. Wieder können Sie in eine spielerisch belanglose und pixelige Nahansicht zoomen. **MS**



Der pixelige Prinz missbraucht Sie in einer Nebenmission als Liebesbrief-Postboten.

## Cultures 2

Genre: Aufbauspiel    Anspruch: Fortgeschrittene, Profis    Sprache: Deutsch  
 Entwickler: Funatics    Publisher: Jowood, (06102) 816 81 68    Preis: ca. 40 Euro

### MULTIPLAYER

Internet (6 Spieler)    Netzwerk (0 Spieler)    Modem (0 Spieler)    an 1 PC (0 Spieler)  
 Sechs Spieler pro Original    Multiplayer-Modi: Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture-the-Cow

### HARDWARE-KONFIGURATION

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

### ALTERNATIVEN

**Siedler 4 (88%, GS 4/01)**    **Wiggles (85%, GS 11/01)**  
 Der Aufbau-Klassiker macht auch beim vierten Aufguss Spaß. Inklusive Addon siedeln vier Völker.    Zwerge buddeln und schaffen unter Tage. Zynische Kommentare und unzählige Gags machen Laune.

### WERTUNG

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

Putzige Wikinger werkeln sich durch nette Missionen.



Religion in Formation

# Warrior Kings

Schlagen Sie sich auf die Seite gottloser Naturmagier, zündelnder Techniker oder fanatischer Inquisitoren! Spannende Echtzeit-Gefechte in 3D gibt's auf allen Seiten.



Auf CD/DVD: Video-Special



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



Im Tipps-Teil: Einsteigertipps

**V**erlorene Söhne erwartet bei ihrer Heimkehr normalerweise eine warme Mahlzeit und ein frisch gemachtes Bett. Als Prinz Artos nach einem Kreuzzugs-Semester in seine Heimat Orbis zurückkommt, muss er jedoch die Hinrichtung seines Vaters erleben. Artos bleibt nur die Flucht auf die Insel Angland, von der aus er mit Ihrer Hilfe einen Rachefeldzug startet. In 20 langen Missionen kämpfen Sie sich im 3D-Echtzeit-Strategie-Spiel **Warrior Kings** über eine altertümliche Europakarte. Wäh-

rend der einzigen, aber langen Kampagne ändert Artos zweimal seine religiöse Orientierung – und damit die Art seiner Gefolgsleute. Sie befehlen also immer wieder neue Einheiten-typen. Wie im Burgenbau-Hit **Stronghold** geht es nicht nur um Gefechte: Nebenbei müssen Sie eine blühende Wirtschaft mit Bauernhöfen, Sägewerken und Tavernen aufbauen.

### Wagnis Wagen

Ein Herrschaftshaus ist in jeder Mission Ausgangspunkt Ihrer

Aktivitäten. Das Gebäude wächst automatisch mit: Im Spielverlauf wird daraus eine imposante Burg. In der Nähe liegt immer mindestens ein Dorf, in dem Bauern Getreide ernten und Holz schlagen. Ein Marktkarren bringt die Waren vom Produktionsort in Ihr Lager. Dort erzeugen Läden aus Holz die dritte Ressource: Gold. Kaum geschützt und unbewaffnet ist der Wagen ein beliebtes Ziel von Räubern und Feinden. In gefährlichen Gebieten ist deshalb eine Eskorte Pflicht. Sämtliche militärischen Gebäude

müssen Sie beim Schloss bauen, alle wirtschaftlichen beim Dorf. Diese Trennung erschwert die Verteidigung. Andererseits trocknen Sie einen Gegner leicht aus, der den Schutz seiner Siedlung vernachlässigt.

### Hungrige Kämpfer

Gleich zwei Limits beschränken in **Warrior Kings** das Wachstum Ihres Reiches. Erstens rechnet das Programm alle Untertanen zusammen, egal ob Bauern oder Soldaten. Die Ausbaustufe des Herrschaftshauses oder die Vor-

### Facts

- 3 Parteien
- 20 Missionen
- 15 Mehrspieler-karten
- 57 Einheiten
- 49 Gebäude
- 47 Technologien



Verzweifelt wehren sich heidnische Truppen gegen den **Erzengel** (obere Mitte). Einen wichtigen Bauernhof hat er schon per **Blitzschlag** eingeebnet. (1024x768)



In der schicken **Kreuzritter-Rüstung** trifft Artos auf eine verbündete Armee.



Die **Belagerungsmaden** stammen aus einer technisch-heidnischen Allianz.

einstellung der Karte bestimmt die Größe der Bevölkerung. Rieseneinheiten wie der böse Dämon Abaddon belasten das Untertanenkonto mit bis zu 20 Punkten – ein Bauer kostet nur einen Punkt. Zusätzlich kontrolliert das Programm den täglichen Nahrungsverbrauch Ihrer Streitkräfte. Übersteigt der Konsum die Produktion, bleiben die Kasernen geschlossen. Trotz dieser Einschränkungen ziehen meist stattliche Armeen von über 100 Mann ins Feld.

### Ringelpiez mit Speeren

Um diese Soldatenmassen zu kontrollieren, fassen Sie Einheiten gleicher Art in Trupps zusammen. Die Formationsbefehle »Reihe«, »Keil« und »Linie« halten die Kämpfer in Form und haben erhebliche Auswirkungen. Schwere Kavallerie im Keil ist etwa von vorne kaum zu stoppen, von hinten jedoch verwundbar. Nur Speer- und Lanzeninfanterie

beherrscht zusätzlich die Kreisformation. Im Rund platziert recken die Männer ihre Waffen

nach außen und sind nur mit Katapulten zu knacken, können sich aber nicht mehr bewegen. Die Aufstellung ist ideal, um wichtige Einheiten zu schützen. Bis auf gelegentliche Aussetzer stellen sich die Untertanen recht schlaun. Bogenschützen etwa erklimmen von selbst Hügel, um von dort aus doppelt so gut zu kämpfen.

### Christ oder Ketzer

In der Solo-Kampagne macht Artos wegen wechselnden Verbündeten zwei Verwandlungen durch. Aus dem anfangs christlichen Kreuzritter wird erst ein technikbegeisterter Renaissance-Herrscher und schließlich ein Schamanenhäuptling. Deshalb kommandieren Sie nacheinander Paladine, Kanoniere und Zombies. Im Mehrspieler-Modus fehlt Artos, Sie wählen selbst eine religiöse Ausrichtung. Wenn Sie etwa nur Kirchen, Klöster und Kathedralen bauen, bleiben Ihnen die Katapulte der Techniker verwehrt. Dafür beschwören Sie einen Erzengel, der auf eigene Faust Gegner per Flammenschwert niederstreckt. Ein aufklärerisches Observatorium bringt Sie zwar vom christlichen Pfad ab, dafür erkundet das Fernrohr entlegene Kartenbereiche. Fortschrittsfanatiker verzichten ganz

## Jörg Langer



### Echtzeit für Kenner

Als Kreuzritter machen mir die großen Schlachten vor allem im Mehrspielermodus Spaß. Wenn nur nicht die unausgereifte Steuerung immer wieder

die Befehlskette unterbrechen würde! Dafür sind die Missionen klasse. Optisch gefällt mir zwar Stronghold besser, und Shoguns Strategie-Part bleibt unerreicht. Doch die vielen Entwicklungspfade und abwechslungsreichen Einheiten locken mich immer wieder aufs Feld der Kriegerkönige. Ein Geheimtipp für Echtzeit-Strategen, die nicht nur auf die Grafik schauen.

auf Sakralbauten und produzierten schwere Belagerungsmaschinen. Ein Technik-Schamanen-Mix bringt eklige Artilleriemonster wie die Kanonen-Made hervor. Echte Heiden lassen da-



Auf dem **Bauernhof** beschaffen die Untertanen Nahrung. Die drei **Karren** bringen die Ware zur fernen Burg.

## Technik-Check

### Auflösung

Warrior Kings unterstützt Auflösungen zwischen 640 mal 480 und 2048 mal 1536 Pixeln. Allerdings können nur Grafikkarten mit ausreichend Speicher die höchste Stufe darstellen.

### RAM/Festplatte

Wegen der riesigen Levels sollten Sie mindestens 128 MByte Arbeitsspeicher haben. Die Ladezeiten aber dauern selbst mit der doppelten Menge ewig. Auf die Festplatte kopiert das Spiel 585 MByte.

### Tuning-Tipps

**TIPP 1:** Auch wenn Warrior Kings in hohen Auflösungen sehr gut aussieht, ist die 1024er-Stufe die beste Performance-Wahl.

**TIPP 2:** Falls das Spiel ruckt, deaktivieren Sie in den erweiterten Grafikoptionen zunächst die Gebäude- und Einheiten-Schatten, danach »Hohe Animationsqualität« und »Wassertransparenz«.

**TIPP 3:** Besitzer von älteren TNT- und TNT2-Grafikkarten sollten auf 16 Bit (Farbtiefe und Texturqualität) herunterschalten.

### Die Performance-Tabelle

		Voodoo 2	TNT	Voodoo 3	TNT 2	Voodoo 5	Geforce 1/2 MX	Kyro 2	Geforce 2	Geforce 3	Radeon 8500
<b>CPU mit 400 MHz</b>	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
<b>CPU mit 500 MHz</b>	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
<b>CPU mit 667 MHz</b>	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
<b>CPU mit 800 MHz</b>	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
<b>CPU mit 1.000 MHz</b>	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

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



Zum Angriff auf den heidnischen Behemoth nehmen die Pikeniere Keilformation ein. Bogenschützen in Reihenaufstellung helfen von hinten.

gegen den rachsüchtigen Abaddon von der Leine. Die Kombinationen scheinen kompliziert, ein sehr schönes Technologiebaum-Faltblatt erklärt aber alle fünf Wege ausführlich. Die Wahl der Ausrichtung ist nicht in Stein gemeißelt. Wenn Sie etwa die Wissenschaftsgebäude abreißen, ist eine neue Karriere als Kirchenmann möglich.

### Vom Pflug zum Pulver

Neben den imposanten Ausrichtungsgebäuden stehen in Ihrer Basis konventionelle Häuser, wie sie auch in anderen

Echtzeit-Strategiespielen vorkommen. Eine Windmühle erhöht etwa die Effizienz der Bauern. Die Gildenhalle liefert einen Pflug, der die Ernte beschleunigt. Welche Verbesserungen die Taverne bringt, hängt zum Teil von Ihrer Religion ab. Söldner und einfache Spione kann dort jedermann anheuern, doch ausschließlich für Techniker gibt es dort einen erhöhten Sichtradius für Geheimagenten. Fleißiges Forschen schaltet neue Einheiten frei: Nur wer in der christlich-technischen Schreibstube das Schießpulver erfindet, darf im Stall Dragoner ausbilden. Gebäude wie den Wachturm kennt jede Fraktion, nur die Inquisitoren machen daraus eine Heilige Festung – besetzt mit Bogenschützen eine wirksame Verteidigungsanlage. Gekämpft wird übrigens hauptsächlich an Land, es gibt nur vier See-Einheiten.

### Interrail für Ritter

Artos' Reisen führen Sie durch ganz Orbis. So steht gleich in der zweiten Mission die Befreiung Anglands von den Barbaren an. Die Eroberung der Insel zieht sich über mehrere Stunden und ist – wie alle Missionen von **Warrior Kings** – in viele kleine Aufträge unterteilt. Von der Nordküste aus beschützen Sie zunächst ein neutrales Dorf vor den wilden Männern. Zum Dank schufen die Bauern fortan für Sie. Eine andere Siedlung spendiert gegen 200 Einheiten Holz eine Kaserne. Der Bürgermeister eines dritten

Weilers verrät für 500 Nahrung die Bauanleitung für Brandpfeile. Durch solcherlei Tauschgeschäfte aufgerüstet, stürmt Ihre Armee schließlich am Ende der Mission das Barbaren-Hauptquartier im Süden der Insel. Obwohl Sie für die Aufgaben stets die letzten Winkel der Karte bereisen müssen, bleibt die Handlung immer spannend: Sie befreien Kinder aus den Händen von Banditen oder retten eine Schamanin vor der Hexenverbrennung. Hübsche, aber stumme Zwischensequenzen in der Spielengine erklären, was als Nächstes zu tun ist.

### Pixelboden

Technisch muss sich **Warrior Kings** im Vergleich mit **Empire Earth** oder **Battle Realms** geschlagen geben: Die meisten Figuren bestehen aus zu wenigen Polygonen, die netten Animationen retten da nur wenig. Sobald Sie mit der frei beweglichen Kamera nahe an den Boden heranhelfen, springen Ihnen ungefilterte Texturen ins Auge. Schön ist dagegen, dass Sie sehr weit herauszoomen können und so auch in Schlachten mit weit reichender Artillerie den Überblick behalten. Schlampig waren die Entwickler bei der Steuerung: Das Programm vergisst manchmal Truppengruppierungen, und Gebäude nahe am Kartenrand sind nur sehr umständlich anzuwählen. **MS**

### Drei Titanen

Diese superstarken Einheiten können Sie nur rekrutieren, wenn eine der drei Glaubensrichtungen konsequent durchgehalten wird.



**Erzengel:** Der göttliche Krieger erscheint an einer Statue. Wenn Priester und Bischöfe beten, klappt die Herbeirufung schneller.



**Raketenwerfer:** Ein Sprengmeister baut nach etlichen Upgrades diese langsame Belagerungsmaschine der Renaissance-Techniker.



**Abaddon:** Aus der Wikkermann-Strohuppe entsteht nach etwa fünf Minuten Beschwörungszeit dieser Feuer speiende Dämon.

## Markus Schwerdtel



### Klasse Krieger

Für die spannenden Missionen hätte **Warrior Kings** glatt einen Oscar verdient. Wenn ich als Artos Jungfrauen errette und Verräter jage, vergesse ich glatt die

Mängel des Programms. Sowohl Steuerung als auch Grafik bringen die Konkurrenten einfach besser hin. Auch der Wirtschaftsteil ist etwas dünn ausgefallen: Einmal in Schwung gebracht, flutscht der Nachschub ohne mein Zutun. Das ist andererseits prima, denn so kann ich mich richtig auf die sehr taktischen Gefechte konzentrieren. Ganz besonders die wirkungsvolle Kreisformation hat es mir angetan.

### Glaubensfragen

Genial finde ich die Idee der drei Ausrichtungen. Jede Mehrspielerpartie verläuft anders, und ich weiß nie, mit welcher Kombination mich mein Widersacher überrascht. Balanceprobleme gibt es nicht. Allerdings fehlt den gesichtslosen Heerscharen die Identifikationsfigur. Für einen zweiten Teil wünsche ich mir auch im Mehrspielermodus Helden wie Artos.

## Warrior Kings

Genre: Echtzeit-Strategiespiel    Anspruch: Fortgeschrittene, Profis    Sprache: Deutsch  
 Entwickler: Black Cactus    Publisher: Microids, (0190) 771 880    Preis: ca. 50 Euro

### MULTIPLAYER

Internet (8 Spieler)    Netzwerk (8 Spieler)    Modem (0 Spieler)    1 PC (0 Spieler)  
 Ein Spieler pro Original    Multiplayer-Modi: Deathmatch

### HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2    TNT    Voodoo 3    TNT 2    Voodoo 5    Geforce 1/2 MX    Kyro 2    Geforce 2    Geforce 3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 700 MHz	CPU mit 900 MHz	CPU mit 1,1 GHz
128 MByte RAM	256 MByte RAM	256 MByte RAM
585 MByte Installationsgröße	585 MByte Installationsgröße	585 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

### ALTERNATIVEN

**Battle Realms (87%, GS 1/02)**  
 Actionreiche Schlachten in Japan. Innovatives Ressourcensystem mit Wasser, Reis und Pferden.

**Shogun (83%, GS 6/00)**  
 Mischung aus rundenbasierter Brettspiel-Strategie und riesigen Echtzeit-Gefechten mit 16.000 Kriegern.

### WERTUNG

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

Taktische Kämpfe in toller Story. Lahmer Wirtschaftspart.



Vollpreis-Update

# Warlords Battlecry 2

Schluss mit dem Kampagnen-Korsett! Ein echter Held sucht sich seine Ziele selbst.

Vor eineinhalb Jahren reichte der australische Entwickler SSG Echtzeit-Strategiespielern ein üppiges Mahl namens **Warlords Battlecry**. Aber weil das Stück nicht appetitlich genug aussah, wollte es niemand so recht essen. Nach eifriger Betriebsamkeit in der Küche folgt nun der zweite Gang: Serviert



Hier wählen Sie das nächste **Eroberungsziel** aus.

wird noch mal das Gleiche, diesmal aber mit mehr Besteck.

## Tausche Story gegen Karte

Zwölf Rassen bewohnen das Fantasy-Reich Etheria, aber herrschen kann nur eine. Deshalb

picken Sie sich ein Volk (von Feen bis Dämonen) heraus und blasen zum Eroberungszug. Statt einer geradlinigen Kampagne gibt's in **Battlecry 2** eine Weltkarte. In jeder Runde wählen Sie eines von 69 Gebieten, um das Sie dann eine Echtzeit-Schlacht schlagen. Jedes besetzte Territorium verleiht Ihnen einen Bonus, etwa höhere Truppenmoral oder mehr Manapunkte. Außerdem zahlen Ihre Provinzen Tribut in die Staatskasse. Mit den Münzen kaufen Sie Ausrüstung für Ihren Helden, starke Söldner oder die Erlaubnis, in den nächsten Kampf mehr Truppen mitnehmen zu dürfen. Denn Ihre überlebenden Elitekrieger bleiben erhalten und sammeln von Schlacht zu Schlacht Erfahrung. Auch die Gegenspieler verleiben sich fleißig Länder ein und fordern schon mal zum Duell. Wenn Sie das Hauptquartier einer feindlichen Rasse erobern, dürfen Sie die Missionen wahlweise mit den Einheiten dieses Volks in Angriff nehmen. Eine Handlung besitzt **Battlecry 2** nicht.

## Held ein Leben lang

Auf den Echtzeit-Schlachtfeldern geht's konventionell zu: Arbeiter errichten zunächst ein Lager samt Verteidigungsanlagen, dann rennt die frisch ausgehobene Armee in Richtung Feind. Rohstoffe erhalten Sie aus vier Minentypen; jede Anlage muss Ihr Held für Sie konvertieren. Der Superkrieger ist das Kernstück sowohl Ihres Heers (Einheiten in seiner Nähe erhalten Kampfboni) als auch der Kampagne: Durch jeden Einsatz gewinnt der Held Erfahrung, beim Levelaufstieg steigern Sie Grundwerte und Talente (Führung, Handeln etc.). Und kau-



Unser Armee samt mächtigem **Drachen** (Bildmitte) äschert einen feindlichen Wachturm ein.

fen neue Zaubersprüche oder gar Spezialfähigkeiten, etwa doppelte Schlagkraft gegen Untote. Bei Spielbeginn dürfen Sie die Rasse und einen von 20 Berufen für Ihren Recken auswählen. In den Missionen findet der Anführer zudem Ausrüstungs-

gegenstände, die seine Werte verbessern. Allzu sorglos sollten Sie Ihre Truppen aber nicht über die Karte spazieren lassen. Der Computergegner spielt nur halb-intelligent, hetzt Ihnen aber im Minutentakt Monsterhorden auf den Hals. **CS**

## Christian Schmidt



### Kampfschrei nach Liebe

Umfangreiches, tiefgründiges Echtzeit-Strategiespiel, in Würde gealtert, sucht erfahrenen Spieler für

längerfristige Bekanntschaft. Wenn du meinen älteren Bruder schon kennst, bin ich richtig für dich: Ich habe alles von ihm geerbt (leider auch das Aussehen), besitze aber ein paar Einheiten, Zaubersprüche und Heldenfähigkeiten mehr. Ich bin kein guter Geschichtenerzähler, aber dafür lasse ich dir bei meiner Eroberung alle Freiheiten. Starke Nerven und Echtzeit-Geschick solltest du schon haben, denn ich bin schwierig; Grünschnäbel brauchen sich gar nicht erst zu bewerben. Gib mir eine Chance!

## Warlords Battlecry 2

Genre: Echtzeit-Strategie    Anspruch: Fortgeschrittene, Profis    Sprache: Deutsch  
Entwickler: SSG    Publisher: Ubi Soft (0190) 882 412 10    Preis: ca. 40 Euro

### MULTIPLAYER

Internet (6 Spieler)     Netzwerk (6 Spieler)     Modem (2 Spieler)     an 1 PC (0 Spieler)  
Ein Spieler pro Original    Multiplayer-Modi: Deathmatch, King of the Hill, Capture the Flag

### HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz	CPU mit 500 MHz	CPU mit 633 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	128 MByte RAM
480 MByte Installationsgröße	600 MByte Installationsgröße	900 MByte Installationsgröße

### ALTERNATIVEN

**Battle Realms** (87%, GS 1/02)  
Profis lieben die unkonventionelle Samurai-Strategie mit perfektem Einheiten-System.

**The Art of Magic** (70%, GS 12/01)  
Kein Mainstream-Knaller, aber charakterorientiert wie Battlecry 2. Schöne Kampagne.

### WERTUNG

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

Vielseitiger Helden-Baukasten mit lauer Technik.



Vom Tapeziertisch auf den Monitor

# Schiene & Straße

Gerade noch die Kurve gekriegt: Unwiderstehlicher Modellbahn-Charme bewahrt die fummelige Wirtschaftssimulation vor dem Abstellgleis.



Im Tipps-Teil: Einsteigertipps

Das Interesse an einem Job in der Transportbranche steigt und fällt mit dem Beförderungsmittel. In einem klapprigen Kleinwagen Pizzen zu kutschieren ist kein großer Anreiz zum Geschäftseinstieg. Dürfte man die Teigfladen dagegen mit einem amerikanischen Truck oder der Lok-Legende Krokodil ausliefern, würden sich die Bringdienste vor Be-

werbungen kaum noch retten können. Für ihre Wirtschaftssimulation **Schiene & Straße** hat Virtual Xcitement (**Akte Europa**) 56 der attraktivsten Transportvehikel zusammengestellt. Mit einem effizienten Streckennetz sorgen Sie als Unternehmer dafür, dass Ihr Fuhrpark aus Zügen und Lastwagen nicht nur gut aussieht, sondern auch massig Euros einbringt.

## Ohne Schweiß kein Gleis

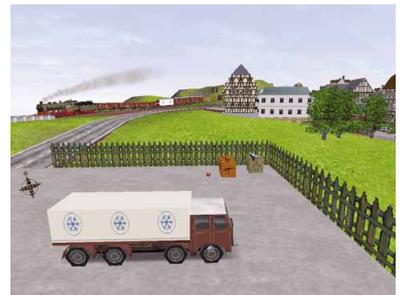
Nach **Die Gilde** verfrachtet jetzt auch **Schiene & Straße** das Motenschneffeln in eine 3D-Welt. Frei zoomend und drehend verlegen Sie Gleise sowie Straßen, bauen Bahnhöfe und verfolgen Ihre Loks und Lastwagen bei der Arbeit. Komplexe Warenkreisläufe erfordern dabei umsichtiges (Fahr-)Planen und Sig-

nale setzen. Damit in der Autofabrik schicke Limousinen vom Band laufen, müssen Sie erst Rohmaterial vom Stahlwerk beschaffen, das wiederum Erz und Kohle aus den Bergwerken benötigt.

Bis das erste Transportnetz steht, ist viel Schweißarbeit angesagt. Die verkorkste Steuerung stellt Ihre Unternehmernerven auf eine harte Probe. In der fitzeligen Minikarte lassen sich lohnende Transportrouten nur durch ständiges Raus- und Reinzoomen erkennen. Da das Programm nicht automatisch die günstigste Streckenvariante wählt, können Sie beim Gleisverlegen zudem immer nur sehr kurze Abschnitte bauen. Und wenn Züge und LKWs dann schließlich losrollen, sorgt die schwache Statistikabteilung von **Schiene & Straße** für neuen Ärger. Infobildschirme zu Fabriken und Fuhrpark sind entweder schwer verständlich oder verschweigen wichtige Infor-



Dieser Güterzug im Europa-Szenario soll mit **Rungenwaggons** die Münchner Autofabrik mit Stahl aus Paris beliefern. Eine fitzelige Minikarte (unten links) erschwert dabei das Finden effektiver Transportrouten. Am Alpenrand thron Schloss Neuschwanstein.



Lkws holen an **Verladestationen** die Güter ab, um sie in die Stadt zu bringen.



mationen, wie zum Beispiel die aktuelle Waggon-Auslastung.

### Modelleisenbahn-Charme

Unumstrittene Stars in **Schiene & Straße** sind die originalgetreue



Im **Fahrplänenü** tüfteln Sie effektive Routen aus und setzen die Lieferpreise fest.

nachgebauten Lokomotiven (überwiegend deutsche Fabrikate). Während die legendäre Adler physikalisch korrekt Dampf-wölkchen hinter sich herzieht, rauscht der ICE mit rasant rotierenden Rädern aus dem Al-

pentunnel. Sehenswürdigkeiten wie Brandenburger Tor, Big Ben oder der Eiffel-Turm verschönern die ansonsten etwas leblose 3D-Landschaft. Bis auf ein paar Autos in den Städten sind nur Ihre und gegnerische Fahrzeuge unterwegs. Dank der liebevollen Gestaltung des Zugverkehrs und schöner Details wie die funktionierenden Signale macht **Schiene & Straße** trotzdem jeder Tapeziertisch-Modelleisenbahn Konkurrenz. Die akustische Untermalung leistet dazu jedoch keinen Beitrag: Soundeffekte sind spärlich gesät, und die nervende Musik dudelt jeden Fahrstuhl in Grund und Boden.

### Mit Manns Moneten machen

Die Kampagne von **Schiene & Straße** umfasst sieben abwechslungsreiche Missionen, in der Sie die Historie der Unterneh-

merfamilie Mann nacherleben. So eröffnen Sie als Charles Mann 1825 den ersten Schienen-Personentransport zwischen Stockton und Darlington oder profitieren als Bau Mann vom Wiederaufbau nach dem Zweiten Weltkrieg. Mangels Skript-Ereignissen und Computer-Gegnern spielen sich die Aufträge allerdings recht statisch. In den vier Einzel- und fünf geographischen Szenarios bekommen Sie es dagegen mit KI-Konkurrenz zu tun. Das Wegschnappen effektiver Routen ist jedoch die einzige Gefahr, die von den Kollegen droht. Unternehmerische Teildisziplinen wie Aktienhandel, Bestechung oder Sabotage

## Heiko Klinge



### Für Lok-Liebhaber

Schiene & Straße begeht fast jede Design-Schlap-pigkeit, die eine Wirtschaftssimulation machen kann: Kaum Abwechslung, mickrige Statistik und die fummelige Steuerung sind unnötige Entgleisungen.

Aber! Wenn meine originalgetreue Adler-Lok dann endlich über die mühsam errichtete Alpenstrecke schnauft, entschädigt mich das für viele Strapazen. Viel preiswerter als mit Märklin-Modellen können Eisenbahnfans hier ihr persönliches Schienenparadies erschaffen. Hobby-Unternehmer, die auf Spannung und Spielbarkeit Wert legen, greifen zwar besser zu Patrizier 2. Echte Lok-Liebhaber können jedoch bedenkenlos in den virtuellen Führerstand steigen.



**Waffentransport** vor dem Ersten Weltkrieg: Das **Zugmenü** informiert über die transportierten Waren, verschweigt jedoch die wichtige Waggon-Auslastung.

fehlen in **Schiene & Straße**, der Gütertransport bleibt Ihre einzige Aufgabe. Wer einfach nur

drauflosgleisen will, darf sich auf Zufallskarten austoben – auch ohne Wirtschaftsmodell. **HK**



Eine **Schnellzug-Dampflok** (Baureihe 03.10) verlässt in Richtung Kölner Hauptbahnhof das Depot. Neben dem Kaufpreis verursachen die Züge auch laufende Unterhaltskosten.

## Schiene & Straße

**Genre:** Wirtschaftssimulation **Anspruch:** Fortgeschrittene, Profis **Sprache:** Deutsch  
**Entwickler:** Virtual Xcitement **Publisher:** Ubi Soft, (01805) 554 938 **Preis:** ca. 45 Euro

### 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 600 MHz	CPU mit 800 MHz	CPU mit 1,2 GHz
128 MByte RAM	192 MByte RAM	256 MByte RAM
610 MByte Installationsgröße	610 MByte Installationsgröße	610 MByte Installationsgröße
3D-Karte (16 MByte)	3D-Karte (32 MByte)	3D-Karte (32 MByte)

### ALTERNATIVEN

**Patrizier 2 (85%, GS 1/01)** Schiffe statt Lokomotiven, Mittelalter statt Neuzeit und deutlich mehr spielerische Abwechslung.  
**Railroad Tycoon 2 (85%, GS 12/98)** Eisenbahnklassiker mit mehr Spielwitz und besserer Bedienung, aber ohne schickes 3D.

### WERTUNG

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

Fummelige Wirtschaftssimulation mit Modellbahn-Charme.



Comic zum Selberspielen

# Freedom Force

Fasching ist vorbei, also wer ist der kostümierte Mann? Und warum wirft er ein Auto?

**Christian Schmidt**



**Super-Chris: dumm, aber stark!**

Ich habe ihn erschaffen, den Mega-Redakteur: Körper aus Stahl, dumm wie Brot, aber so kräftig, dass niemand etwas an seinen Texten auszusetzen hat. Solche Fantasien bedient Freedom Force perfekt: Bunt, schnell und ohne viel Tiefgang hält es mich mit coolen Helden in absurden Episoden bei Laune. Kurze, knackige Missionen (je fünf bis 15 Minuten) mit klar definierten Zielen machen Tempo; das Kampfsystem ist so einfach wie effektiv. Viele der Spezialfähigkeiten sind dabei allerdings Makulatur. Auch das Rumwerfen von Gegenständen wird schnell zu mühsam, weil die Standardangriffe ausreichen. So bleibt Freedom Force ein fröhlich-bunter, leicht verdaulicher Echtzeit-Spaß.

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

**V**ier knüppelschwingende Schläger gegen einen Einzelnen – reichlich unfair. Doch als der erste Raufbold ausholt, verschwindet sein Opfer in der Erde. Buddelt sich bis zur nächsten Häuserwand durch, klettert insektengleich an der glatten Fassade nach oben und wirft vom Dach eine Säureladung auf die entsetzten Rowdies.

Der Typ mit den außerordentlichen Kräften ist Ant-Man, ein waschechter Superheld. Und gehört zur Staffel der **Freedom Force**, die im gleichnamigen Echtzeit-Taktikspiel von Irrational Games (**System Shock 2**) auf



Giganto-Ameisen haben die halbe Stadt umgegraben.

den Straßen von Patriot City für Recht und Ordnung sorgt. Weil eines Tages außerirdische Energie X vom Himmel regnet, verwandeln sich unbescholtene Bürger in patriotische Supermänner, und russische Spione in atomare Finsterlinge. Den Kampf zwischen Gut und Böse tragen Sie im bunten und nicht selten skurrilen Stil amerikanischer Comics der 60er Jahre aus. Ob pfeilschneller Luftikus Bullet oder muskelbeackter Hammerschwinger Order: Jeder der 14 vorgefertigten Helden besitzt ureigene Stärken und Schwächen.

**Wirf mal das Auto rüber!**

Vor dem Kampf stellen Sie aus Ihrem Supermann-Fundus ein Viererteam zusammen. Sie lenken die Helden aus der Vogelperspektive durch überschaubare 3D-Landschaften. Um Ihren Recken für die Echtzeit-Kloppeereien Anweisungen zu geben, halten Sie die Uhr auf Knopfdruck an. Ein Rechtsklick auf den Gegner öffnet das Kampfmenü, Sie wählen die Waffe der Wahl: Soll's ein Nahkampfangriff sein? Oder ein Feuerstrahl aus sicherer Entfernung? Je mächtiger die Superkraft, desto mehr Energie verbraucht sie. Ist der Saft mal knapp, können Ihre Helden praktisch die gesamte Umgebung zweckentfremden. Mülleimer und Autos werden zu Wurfgeschossen, Laternen und Pfosten zu Riesenküppeln. Was unbeweglich ist, darf zumindest zerstört werden; nach ein paar Treffern sinken sogar Häuserblocks sang- und klangvoll in sich zusammen.

**Mein Held ist besser**

Durch jeden Einsatz sammeln Ihre Helden Erfahrung. Beim Levelaufstieg erwerben sie Fähigkeiten oder verstärken beste-



Angriff der Terror-Polizisten: Superheld Microwave zerstrahlt den fliegenden Klon.

hende. Mit den Prestigepunkten für vorbildlich gelöste Missionen rekrutieren Sie neue Superhelden für die Freedom Force. Das kann auch Ihr eigener Megamann sein, den Sie im praktischen Editor zusammenbasteln dürfen. Ihr Dream-Team darf in Mehrspieler-Deathmatches gegen die Gruppen von bis zu drei Ihrer Freunde antreten.

Bunte Lichteffekte, detaillierte Straßenzüge mit Verkehr und

Passanten sowie schöne Texturen machen **Freedom Force** ansehnlich, wenn auch die Qualität der Levelarchitektur mitunter arg schwankt. Vor allem in Kämpfen brennt das Spiel ein grafisches Feuerwerk ab; da sprühen die Funken, zersplittern Gegenstände und krachen Fassaden in sich zusammen. Am Sound mit beschwingten Retro-Melodien gibt's ebenfalls nichts auszusetzen. **CS**

**Freedom Force**

Genre: Echtzeit-Taktik    Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene    Sprache: Engl. (Dt. i. Vorb.)  
Entwickler: Irrational Games    Publisher: Electronic Arts, (0190) 787 906    Preis: ca. 40 Euro

**MULTIPLAYER**

Internet (4 Spieler)    Netzwerk (4 Spieler)    Modem (0 Spieler)    1 an 1 PC (0 Spieler)  
Ein Spieler pro Original    Multiplayer-Modi: Deathmatch

**HARDWARE-KONFIGURATION**

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 500 MHz	CPU mit 1.0 GByte	CPU mit 1.5 GByte
64 MByte RAM	128 MByte RAM	256 MByte RAM
570 MByte Installationsgröße	570 MByte Installationsgröße	800 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

**ALTERNATIVEN**

**Battle Realms (87%, GS 1/02)**  
Erschaffte Echtzeit-Strategie mit viel Tiefgang und unkonventionellem Design.

**Spider-Man (76%, GS 11/01)**  
Zwar ein Actionspiel, aber gut gemacht und mit bekanntem Comic-Helden.

**WERTUNG**

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

Schnell, bunt, knackig – originelle Heldentaktik.



# Europa Universalis 2

Welt-Eroberung für Bürokraten.

Das Mittelalter geht zu Ende, die Machtverhältnisse ordnen sich neu. Im Strategiespiel **Europa Universalis 2** verschaffen Sie Ihrem Staat möglichst viel Einfluss. Acht Kampagnen sind enthalten, in einer davon verlassen Sie unseren Kontinent und treten als USA an. Künftige Weltenherrscher spielen auf einer in Provinzen

unterteilten Karte; die Armeen schicken Sie in Quasi-Echtzeit über den Globus. Größte Veränderung gegenüber dem Vorgänger: Der Spielverlauf geht jetzt noch mehr auf die Historie ein, Teilbereiche wie Diplomatie oder andere Glaubensrichtungen sind wichtiger als in Teil eins. Das mag Geschichtsfans freuen – aber die vielen Fakten wollen gelesen, gelernt und eingeordnet werden. Da hilft auch das neue Tutorial wenig, das neugierige Einsteiger mit seiner Fülle an Texten schier erschlägt. Grafisch hat sich kaum was getan. Auf der Landkarte gibt's ein paar zusätzliche Icons. Außerdem sind jetzt Auflösungen bis zu 1280 mal 1024 Pixel möglich, einen Gigahertz-Rechner vorausgesetzt. Das macht die Karte übersichtlicher, allerdings sind weder Menüs noch Schriften angepasst.

PS

## Peter Steinlechner

### Viel zu viel

Europa Universalis 2 verspricht für mich den zweifelhaften Charme eines interaktiven Medikamenten-Beipackzettels: Die Masse an Infos und Fakten lenkt schlicht vom Wesentlichen ab. Wem schon Teil 1 zu viele Texte bot, verliert jetzt erst recht den Faden. Fans des Vorgängers können allerdings zugreifen. Immerhin sorgen die inhaltlichen Detail-Änderungen für einen Hauch frischen Windes.



In höheren Auflösungen lassen sich viele Menüs kaum noch lesen.

## Europa Universalis 2

Genre: Strategiespiel    Anspruch: Fortgeschrittene    Sprache: Deutsch  
 Entwickler: Paradox Ent.    Publisher: Ubi Soft (0190) 882 412 10    Preis: ca. 45 Euro

### MULTIPLAYER

Internet (8 Spieler)    Netzwerk (8 Spieler)    Modem (0 Spieler)    an 1 PC (0 Spieler)  
 Ein Spieler pro Original    Multiplayer-Modi: wie Solospiel

### HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2    TNT    Voodoo 3    TNT 2    Voodoo 5    Geforce 1/2 MX    Kyro 2    Geforce 2    Geforce 3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz 64 MByte RAM 180 MByte Installationsgröße	CPU mit 550 MHz 128 MByte RAM 180 MByte Installationsgröße	CPU mit 1,0 GHz 192 MByte RAM 180 MByte Installationsgröße

### WERTUNG

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

Historisches Strategiespiel im Mittelalter.

