

Strategie

Jörg Langer



Episch oder nicht? Es gibt wohl wenige Leute, die sich auf **Empire Earth** mehr gefreut haben als ich. Historische Schlachten, epische Breite, viele Truppentypen – darauf stehe ich. Leider ist **Empire Earth** nun doch »nur« sehr gut geworden, aufgrund vermeidbarer Mängel. Dafür hatte ich **Battle Realms** unterschätzt, und das, obwohl ich Liquid-Chef Ed Castillo seit seinen **Command & Conquer**-Tagen kenne. Ich fürchte zwar, dass vielen das Szenario zu abgedreht ist, doch wer sich auf dieses gar nicht epische Spiel einlässt, erlebt Echtzeit für Feinschmecker.

Strategen überlegen. Und zwar gründlich – genau die richtige Mentalität für **Civilization 3**. Zwar hat Sid Meier darin nur als Galionsfigur mitgewirkt, doch elf Jahre Testphase (**Civ 1** erschien 1990) zahlen sich sichtlich aus. Um nicht zwei sehr ähnliche Firaxis-Spiele in unseren Top 5 zu haben, zieht sich **Alpha Centauri** nach zwei Jahren verdient in den Altersruhestand zurück. Eines müssen Strategen zur Zeit kaum fürchten: Munitionsmangel. Weltall-Generäle spielen **Star Trek Armada 2**, Soap-Fans **Die Sims: Hot Date** und Mittagspausen-Taktiker das kurzweilige **Ballerburg**. Und auch **Star Wars Galactic Battlegrounds** wird seine Rebellen finden.

Strategie-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Age of Empires 2	Echtzeit-Strategie	11/99	93%
2	Civilization 3	Strategiespiel	NEU	91%
3	StarCraft	Echtzeit-Strategie	6/98	90%
4	Siedler 4	Aufbauspiel	4/01	88%
5	Sudden Strike	Echtzeit-Strategie	11/00	88%
6	Jagged Alliance 2	Strategiespiel	6/99	88%
7	Stronghold	Echtzeit-Strategie	11/01	87%
8	Battle Realms	Echtzeit-Strategie	NEU	87%
9	Commandos 2	Echtzeit-Taktik	10/01	87%
10	Emperor	Echtzeit-Strategie	6/01	87%
11	Tropico	Aufbau-Strategie	6/01	87%
12	C&C Alarmstufe Rot 2	Echtzeit-Strategie	11/00	87%
13	Die Sims	Aufbauspiel	3/00	87%
14	Empire Earth	Echtzeit-Strategie	NEU	86%
15	Desperados	Echtzeit-Taktik	5/01	86%
16	Black & White (dt.)	Aufbauspiel	5/01	85%
17	Patrizier 2	Wirtschaftssimulation	1/01	85%
18	MechCommander 2	Echtzeit-Taktik	9/01	85%
19	Wiggles	Aufbauspiel	11/01	85%
20	Panzer General 4: Barbarossa	Taktikspiel	10/00	85%
21	Homeworld: Cataclysm	Echtzeit-Strategie	11/00	85%
22	Zeus	Aufbauspiel	12/00	84%
23	Star Trek Armada 2	Echtzeit-Strategie	NEU	83%
24	Swine	Echtzeit-Strategie	12/01	83%
25	Startopia	Aufbauspiel	08/01	83%

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

Strategie-Inhalt

Tests

Empire Earth	86
Duell: EE gegen AoE 2	90
Civilization 3	92
Star Trek Armada 2	96
Battle Realms	100
Star Wars Galactic Battlegrounds	102
Fritz 7	103
Rails across America	103
Etherlords	104
Die Sims: Hot Date	106
Monopoly Tycoon	108
Ballerburg	108

Monumentales Echtzeit-Epos



Empire Earth

Putschversuch gescheitert: Ärgerliche Kleinigkeiten verhageln Rick Goodmans epischem Strategie-Spektakel den Sieg über Genreprimus Age of Empires 2.



Auf CD/DVD: deutsche Exklusiv-Demo



Komplettlösung im Tipps- und Tricks-Teil



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

Das Heimatmuseum in Ihrer Stadt zeigt nur die halbe Wahrheit: Die Faustkeile in den Vitrinen waren mehr als bloß Schabe- und Schneidewerkzeuge, sie spalteten auch viele Neandertaler-Schädel. Bei aktuellen Konflikten sind die Mittel mit Kampffliegern und Panzern zwar moderner, die Beweggründe aber die gleichen. Rick Goodman, ehemals Lead Designer von *Age of Empires*, will mit *Empire Earth* mehrere tausend Jahre Krieg in ein Echtzeit-Strategiespiel packen. Mit hübscher 3D-Grafik und bombastischem Umfang bläst sein

neues Spiel zum Angriff auf die Referenz *Age of Empires 2*.

Epochale Entwicklungen

Gold, Holz, Steine und Nahrung sammelten die Untertanen schon in *AoE 2*. Neu ist in *Empire Earth* das Eisenerz. Ein in jeder Mission unterschiedliches Limit begrenzt das Wachstum Ihres Volkes und bleibt auch beim Bau neuer Wohnhäuser gleich. Die heben lediglich die Moral und somit die Kampfkraft Ihrer Leute. Haben Sie genug Ressourcen angehäuft und ausgegeben sowie die wichtigsten Gebäude eines Zeitalters ge-

baut, beginnt das Dorfzentrum auf Knopfdruck den Aufstieg in die nächste der zwölf Epochen. Zugleich steigt das Bevölkerungslimit um einen in jedem Zeitalter anderen Wert.

Im freien Spiel oder in Multiplayer-Duellen arbeiten Sie sich so von der Steinzeit vor bis in das Jahr 2200, wo Laserkanonen und Mechs aufeinander treffen. Die Auswahl an Rohstoffen verändert sich dabei nicht, auch wenn der Verbrauch an Holz beim Bau neu-modischen Kriegsgeräts eher gering ausfällt. In der Moderne sind hauptsächlich Eisen

und Gold gefragt, vor allem für die Erforschung neuer Technologien. Wie ihre Vorfahren fördern Rock- und Anzugträger die Metalle per Spitzhacke aus Vorkommen in der Landschaft. Genauso wichtig wie im Vorbild: exzessiver Mauerbau zur Gebietsicherung.

Volks-Tuning

In *Empire Earth* finden Sie keine total unterschiedlichen Parteien nach Art von *StarCraft*. Einheiten wie der Albatross-Jagdflyer stehen in den Kampagnen zwar nur den Deutschen zur Verfügung, im Mehrspieler- und Geplänkel-

Facts

- 4 Kampagnen
- 29 Missionen
- 12 Epochen
- 188 Einheiten
- 24 Helden
- 17 Gebäude
- 6 Weltwunder
- 83 Technologien

Panzerschlacht in der Wüste. Die blaue Armee erhält aus der Luft Unterstützung durch eine Jägerstaffel. (1024x768)



Modus starten aber alle Kontrahenten mit dem gleichen Standard-Volk und somit der gleichen Ausrüstung. Dafür gibt es zu Beginn der Partie 100 Zivilisationspunkte, die Sie im Civ-Editor verbuchen. So erhöhen Sie in der Kategorie »Bürger« für vier Punkte die Geschwindigkeit Ihrer Arbeiter um 20 Prozent. Allerdings verteuert jede Investition die restlichen Verbesserungen in einer Kategorie. Dadurch wird eine Spezialisierung etwa im Bereich

vilisationspunkte als Belohnung, die Sie sofort ausgeben können. Das ist auch ratsam, denn die Veränderungen im Civ-Editor haben deutliche Auswirkungen auf die Werte Ihrer Einheiten. Im Mehrspieler-Modus verliert der Editor etwas an Bedeutung. Was nützen schon hochgerüstete Reiter, wenn Sie gegen Ende des Spiels mit Mechs kämpfen? Am besten investiert sind die Punkte sowieso in die Wirtschaft, also für Arbeiter und Gebäude.



In den Zwischensequenzen verlässt die Kamera ihren angestammten Platz, um etwa eine Szene aus der **Schlacht von Hastings** zwischen Engländern und Norwegern zu zeigen.

»berittene Fernkämpfer« fast unerschwinglich. Während der Kampagnen-Missionen gibt es für erfüllte Zwischenziele oft Zi-

Knüppel, Kanonen, Kampfroboter

Welche Truppen Sie ins Gefecht schicken, hängt natürlich vom Entwicklungsstand Ihrer Zivilisation ab. Anfangs schwingen Höhlenmenschen Keulen und bewerfen die Gegner mit Steinen. Erst in der siebten Epoche (Renaissance) erfinden die Forscher das Schießpulver. Richtig zur Sache geht es in der Zukunft: Dann stapfen schwere Mechs durch die gegnerischen Reihen und leuchten den Feinden per Laser heim. Spaßig sind die Spezialfähigkeiten mancher Kämpfer, die Sie allerdings nur aus dem Handbuch erfahren. So marschiert der Partisan durch normalerweise unpassierbaren Wald, und die Hyperion- und Poseidon-Roboter nehmen gerne mal eine Abkürzung über den Meeresgrund. Durch die riesige Zahl an Einheiten wird

Empire Earth allerdings schon zu komplex. Es ist fast unmöglich, sich die Eigenheiten sämtlicher Untergebenen ohne ausgiebiges Gedächtnistraining zu merken. Deshalb verdienen das sehr gute Handbuch und das beiliegende Poster ein Extralob.

Wenn Sie große Gruppen von Panzern oder Schiffen über die Karten befähigen, tritt eine der Macken von **Empire Earth** zu Tage: Die Kolosse verhasen sich gerne. Mehr als einmal war im Test eine Mission verloren, weil eine Fähre von festgefahrenen Kollegen blockiert wurde. Gegnerische Zerstörer versenkten das Transportschiff, bevor es das Ufer erreichen konnte. Große Landungsangriffe arten immer in ein Bedienungsdesaster aus. Acht Formationsbefehle bringen am Land etwas Ordnung in das Chaos. Innerhalb einer Gruppe stellen sich Einheiten mit großer Reichweite automatisch nach hinten.

Wer gegen wen?

Egal, mit was für Truppen der Gegner auf Sie einstürmt, es gibt garantiert ein schlagkräftiges Gegenmittel. Mit welchen Einheiten Sie sich am besten wehren, erfahren Sie nur aus dem Handbuch und dem detaillierten Einheitenposter. Die Kräfteverhältnisse sind in den ersten Epochen noch leicht zu merken, werden aber spätestens in der Zukunft mit jeweils fünf Mechtypen und Cyberkrieger zum komplizierten Gedächtnisspiel. Nur manchmal verraten die Tipps im Missionsbriefing, wie Sie optimal reagieren. Dabei wären diese Informationen extrem wichtig, weil **Empire Earth** wie kaum ein anderes Spiel auf das bewährte »Papier Stein Schere«-Prinzip setzt, nur eben in einer wesentlich komplexeren Variante.

Praktisch: Ihre Kämpfer fassen Sie nicht nur mit komplizierten Tastenkombinationen zu Trupps zusammen, sondern auch per Klick in die Kästchen am unteren Bildschirmrand. Unglaublich nervig ist die Bedienung der Lufteinheiten: Um Jäger und Bomber zu starten, müssen Sie den



Im Nano-Zeitalter zerstören **Mechs** einen Tempel. Die Gebäude im Hintergrund stammen aus einer früheren Epoche.



Tierherden liefern beständig Nahrung, solange Sie Jungtiere der Gruppe in Frieden nachwachsen lassen.

Flugplätzen Wegpunkte setzen. Die Flieger selbst lassen sich erst umständlich in der Luft anwählen. Wenn der Sprit knapp wird, kehren sie kurz vor dem Ziel einfach um – anstatt schon beim Befehl die Ausführung zu verweigern. Oft holt die feindliche Flugabwehr Ihre stur dahinfliegenden Piloten vom Himmel.

Nebenaufgaben



In der dritten Engländer-Mission zerstört William der Eroberer ein **Banditencamp**. Für die Rettung entführter **Kinder** bekommt er fortan Rohstofflieferungen.

Martin Deppe



History mit Story

Wenn Geschichtslehrer ihren Stoff so packend erzählen würden wie **Empire Earth**, ginge ich glatt noch mal in die Schule.

Denn das Echtzeit-Epos inszeniert historische Wendepunkte wie den Fall Trojas, Waterloo oder die Weltkriege dermaßen spannend, dass mir die Beteiligten richtig ans Herz wachsen. Ungeschlagen gut: die getriggerten Ingame-Sequenzen mit ihren Kameraschwenks. Klar, die Fliegersteuerung nervt enorm, aber wenn meine Jäger sich elegant in die Kurve legen und dicke Bomber kurz vor dem wehrlosen Ziel vom Himmel holen, bin ich gleich wieder versöhnt. Und den heftigen Schwierigkeitsgrad ab Mitte der dritten Kampagne sehe ich nicht als Handicap, sondern als Herausforderung.

Jörg Langer



Schwergewicht

Da freue ich mich auf das nächste Age of Empires, also einen eleganten, technisch versierten Schwertmeister mit perfekter Balance. Und heraus

kommt ein riesenhafter Schwergewichtsboxer, der sich in Sachen Bedienung nur mühsam auf den Füßen hält. Sein bunter Championgürtel glänzt strahlend, er kennt zahlreiche Tricks, und wenn er zuhaut, knallt es richtig – aber die Finesse des Vorbilds erreicht er nicht.

Klasse bis zur Halbzeit

Empire Earth zerfällt in zwei Teile: Der an AoE erinnernde (bis etwa zur Renaissance) spielt sich extrem gut. Doch je mehr Gewehre, Flugzeuge und weit reichende Schiffe den Schlachtfeld-Sandkasten füllen, desto mehr Probleme tauchen auf. Flieger sind nicht vernünftig zu steuern, ganze Kriegsflotten versinken, weil sie nicht das tun, was ich will. Die Fähigkeiten der Einheiten sind freilich gut aufeinander abgestimmt. Mit viel Liebe designte, extralange Missionen bringen viel Spiel fürs Geld. Und die von Rauchwolken bedeckten Infanterie-Formationen machen richtig Lust aufs Ranzoomen. Schade, dass andererseits das Wegzoomen so beschränkt worden ist – die epischen Schlachten kämen sonst noch besser zur Geltung.

Schneller oder stärker

Sie haben drei Möglichkeiten zum Tuning Ihrer Streitkräfte. Im Civ-Editor verbessern Sie Tempo oder Kampfkraft ganzer



Schlachtschiffe greifen nicht nur Seeziele an, sondern auch Truppen an Land.

Klassen (z.B. Nahkampf-Infanterie). Per Forschung machen Sie Priester stärker oder erhalten neue Truppentypen. Zu guter letzt dürfen Sie im Statusfenster einer Einheit für den ganzen Truppentyp bis zu sieben Faktoren (wie Angriffsstärke) steigern. Allerdings nur sechs mal und pro Kategorie nur zwei mal. Manchmal können Sie sich zum Beispiel eine Reichweiten-Verbesserung sparen, indem Sie die Soldaten einfach auf einen Hügel stellen. Von hoch oben schießen Ihre Leute weiter und genauer.

Ab der dritten Epoche ziehen Sie mit einer von 24 historischen Persönlichkeiten ins Feld, es gibt zwei pro Zeitalter und Nation.

Steigen Sie eine Epoche auf, passt sich der Anführer per kostenpflichtigem Upgrade der neuen Zeit an. Helden wie Julius Caesar, Richard Löwenherz oder Napoleon unterteilen sich in Kämpfer und Strategen. Erstere hauen besonders fest zu und stecken auch gehörig ein. Letztere erhöhen den Moralwert der umgebenden Soldaten und heilen selbstständig Verwundete. Das macht sie in Missionen ohne Basisbau besonders wertvoll. In den Hintergrundgeschichten der Kampagnen-Missionen sind die Helden die Hauptfiguren. Eine Sonderrolle nehmen auch die Priester und Propheten ein: Die in den ersten Epochen fast schon zu starken Gottesmänner

bekehren Feinde und beschwören sechs Naturkatastrophen wie Erdbeben oder Vulkane.

Heim zum Heilen

Schon in StarCraft oder Age of Empires 2 waren manche Gebäude mehr als Kämpfer-Generatoren und Forschungsstätten. Auch in Empire Earth kommt einigen Bauwerken zusätzliche Bedeutung zu. Im Umkreis des Krankenhauses etwa erholen sich verletzte Einheiten. Und rund um die Universität scheitern die Bekehrungsversuche feindlicher Priester. In der Nähe des Stadtzentrums steigt die Truppenmoral, und die Soldaten kämpfen besser. Das ist erst recht der Fall, wenn Sie dort 50 Arbeiter einquartieren und das Gebäude so zum Kapitol ausbauen. Die sechs kostspieligen Weltwunder sehen nicht nur hübsch aus, sondern bringen ihrem Erbauer brauchbare Vorteile (siehe Kasten Seite 89).

Volle Härte

Vier Kampagnen – Griechen, Engländer, Deutsche und Russen – mit insgesamt 29 Missionen umspannen in Empire Earth ein breites Spektrum der bisherigen und zukünftigen Weltgeschichte. Sie kämpfen als William der Eroberer 1066

Technik-Check

Auflösung

Einheiten und Bauten erscheinen in 1024x768 deutlich feiner als in 800x600. Noch höhere Auflösungen bringen aber nur auf großen Monitoren Vorteile und schmälern das ansonsten sanfte Scrolling.

RAM/Festplatte

Empire Earth braucht mindestens 64 MByte RAM – große Schlachten werden damit aber zur Ruckelpartie. Flüssiger kämpft es sich mit 128 oder 256 MByte RAM. Die Installation belegt 450 MByte.

Tuning-Tipps

- TIPP 1: Ältere Karten wie eine TNT, TNT2 oder Voodoo 5 haben Performanceprobleme im 32-Bit-Modus. Wenn Sie auf 16 Bit schalten, bekommen Sie ein sanfteres Scrolling ohne optische Nachteile.
- TIPP 2: »Vertical Sync« vermeidet zwar eine zeilenverschobene Darstellung, frisst aber zu viel Rechenkraft. Zudem sind die »Tearing« genannte Effekte sehr selten und kaum wahrnehmbar.
- TIPP 3: Reduzieren Sie nur im Notfall die Details. Das bringt kaum Leistung und macht die Gebäude-Texturen noch unansehnlicher.

Die Performance-Tabelle

		Voodoo 2	TNT	Voodoo 3	TNT 2	Voodoo 5	Geforce 1/2 MX	Kyro 2	Geforce 2	Geforce 3	Radeon 8500
CPU mit 400 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 500 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 600 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 700 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 800 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

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



Der eiskalte Atomschlag eines Bombers vernichtet sofort die meisten gegnerischen Einheiten.



Per Erdbeben zerstört der Prophet einen Turm.

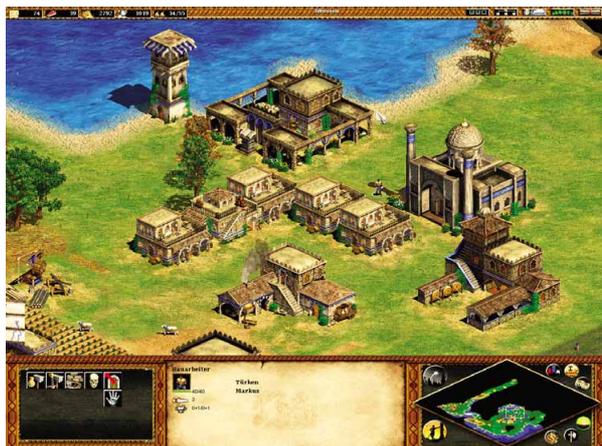
Strategie-Brocken im Clinch

Empire Earth vs. AoE 2

Bombast-Umfang gegen stimmiges Spiel-Erlebnis: Wir bitten zum Schlagabtausch.



Empire Earth: Sie ändern die Geschichte und stürmen den Buckingham Palace.



Age of Empires 2: In vier Epochen arbeiten Sie sich ins Spät-Mittelalter vor.

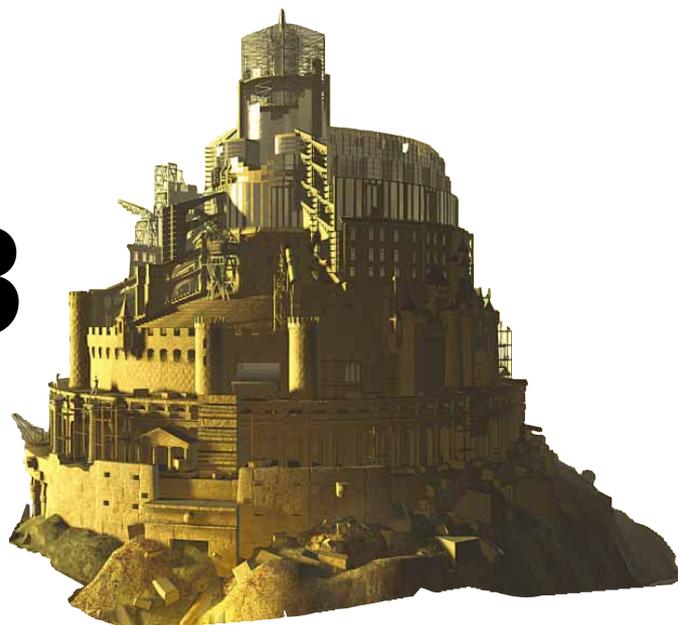
Empire Earth		Age of Empires 2 (inkl. Addon)	
Missionen	Die 29 Missionen sind stark geskriptet. Immer wieder unterbrechen Zwischensequenzen das Spiel. Leider auch mitten in einer Schlacht, in die Sie währenddessen nicht eingreifen können. Ansonsten regiert die Abwechslung: Sie sammeln, eskortieren, belagern und zerstören. +	Etwas lockerer, aber trotzdem mit vielen Skripts laufen die Aufträge in AoE 2 ab. Die 50 Missionen der acht Kampagnen (inkl. Addon) dauern grundsätzlich mehrere Stunden. Zusätzlich erklärt ein nettes Tutorial mit dem schottischen Nationalhelden William Wallace die Bedienung. +	
Forschung und Upgrades	Sie befehlen zwar nur ein Volk, verfügen dafür aber über drei Werkzeuge zur Verbesserung: Per Civ-Editor, mit erforschbaren Technologien oder haarklein im Spiel per Einzelupgrades im Statusfenster der Einheiten. +	Generelle Upgrades für spezifische Einheitentypen oder ganze Waffengattungen erforschen Sie in Gebäuden. Das verhindert die völlige Freiheit, einzelne Kategorien aufzupeppen und immer nur auf Geschwindigkeit zu setzen. -	
Wirtschaft und Basisbau	Die fünf Rohstoffe in Empire Earth gibt es meist im Überfluss. Nicht alle Gebäude sind mit ihren Einflussbereichen auch spielerisch sinnvoll. Lediglich Häfen und Krankenhäuser bringen wirklich brauchbare Vorteile. -	Handel und Diplomatie finden eher im Mehrspieler-Modus statt. Da Rohstoffe rar sind, entbrennen um die letzten Reserven meist verbissene Gefechte. Wäldern kommt als Flächen-Rohstoff taktische Bedeutung zu. +	
Kämpfe	Rund 90 Einheitentypen fordern vom Spieler ein Elefantengedächtnis. Schwächen in der Wegfindung machen manche Truppenbewegungen zum Glücksspiel und verschaffen dem guten Computergegner Vorteile. -	Mit 75 Truppentypen steht das Spiel zahlenmäßig nur an zweiter Stelle, die sind dafür perfekt ausbalanciert. Dank 2D-Grafik verlieren Sie nie die Übersicht. Formationsbefehle sind wie beim Konkurrenten sehr wichtig. +	
Multiplayer	Mit den Spielmodi (Team-)Deathmatch und Weltwunder-Rennen hat das Spiel weniger zu bieten als AoE 2. Start- und End-Epoche lassen sich festlegen, sodass Sie etwa nur im alten Griechenland kämpfen. Sie müssen mit einem Standardvolk vorlieb nehmen, das Sie nur per Civ-Editor variieren können. Löblich: Im LAN reicht eine CD für acht Spieler. +	Drei per Addon nachgelieferte Modi und zehn Karten halten die Fans auch zwei Jahre nach der Veröffentlichung bei der Stange. Der Clou sind allerdings die (mit Addon) 18 sehr unterschiedlichen Völker und ihre Spezialeinheiten. Im Team mit anderen Feldherren gibt's sogar nochmal einen speziellen Allianz-Bonus per Volk – strategisch äußerst anspruchsvoll. +	
Grafik	 Bunte, aber polygonarme 3D-Grafik. Die Kämpfer sind schön animiert, dafür wirken Gebäude wie Spielzeug. Großes Manko: Die Perspektive lässt sich nicht weit genug herauszoomen. Bauwerke werden durchsichtig, sobald sie Einheiten verdecken. -	 Schöner als in diesem nun schon zwei Jahre alten Spiel ist 2D-Grafik mit geschmeidigen Animationen und detaillierten Bauwerken kaum zu pixeln. Gut gelöst: Steht eine Einheit hinter einem Gebäude, zeigt AoE 2 nur die Silhouette der Kämpfer. +	
Endstand	+ + +	+	
Fazit	Empire Earth hätte das Zeug zur neuen Echtzeit-Referenz gehabt, muss sich aber in wichtigen Punkten geschlagen geben. Die nahe Perspektive schadet der Übersicht. Und Fehler bei der Wegfindung sind eine unverzeihliche Sünde. Wer sich, dank gutem Handbuch, in die komplexen Zusammenhänge zwischen den Einheiten einarbeitet, wird aber monatelang Spielspaß haben.	Der König ist tot, es lebe der König! Auch von Empire Earth wird das Echtzeit-Juwel Age of Empires 2 nicht gestürzt. Zu perfekt sind Steuerung und Einheiten-Balance gelungen. Im Gegensatz zu Empire Earth wirken die vier Epochen wie aus einem Guss. Allein schon die Kampagnen fesseln monatelang, bevor Sie sich in die Mehrspieler-Arenen mit zig Karten- und Spielmodi wagen. MS	

Tausend Jahre sind ein Tag

Civilization 3



Bringen Sie Ihre Zivilisation lieber mit Gewalt, Diplomatie, Handel oder Kulturhoheit nach oben? Eines ist Ihnen auf jeden Fall sicher: extremer Schlafmangel.



Facts

- 66 Einheiten
- 82 Forschungsgebiete
- 29 Stadtbauten
- 24 Weltwunder
- 10 »kleine« Wunder
- 16 Nationen
- 6 Schwierigkeitsgrade

König Heini, der mächtige Herrscher von GameStar, brütet über seinen Amtsgeschäften. Soll er den Erpressungsversuchen der nervigen Griechen nachgeben und sich einen dauerhaften Frieden erkaufen? Oder die Azteken zu einem Militärbündnis überreden und mit Ihnen in die Offensive gehen? Dann müsste er noch einen Handels-Deal einfädeln, um genug Gummi für die Panzer-Produktion zu erhalten. Doch da reißt ihn seine wahre

Königin aus den staatsmännischen Gedanken: Das Essen steht auf dem Tisch, der Hund muss ausgeführt werden, und das Wohnzimmer verlangt nach gutbürgerlicher Staubsaugung.

Du gründest Stadt!

Ein Jahrzehnt nach Erscheinen des Sid-Meier-Geniestreichs **Civilization** beraubt der neueste Nachfolger unschuldige Bürger ihrer Freizeit. Das süchtig machende Spielprinzip wurde bei **Civilization 3** nicht groß geän-

dert. Sie übernehmen 4000 v. Chr. einen primitiven Nomadenstamm und führen ihn bis ins Jahr 2050. Dabei konkurrieren Sie mit bis zu sieben (und sogar 15, bei »Huge«-Karten) computergesteuerten Völkern. Keimzelle Ihres Imperiums ist die erste Stadt, deren Lage Sie mit viel Bedacht wählen. Abhängig vom umliegenden Terrain erwirtschaften die Bewohner Nahrung (Wachstum), Produktionsmittel (Gebäude, Einheiten) und Gold (Staatskasse, Forschung).



Bussi-Bild für Diplomatie-Siegerin Elizabeth.

Exklusive Truppentypen

Die 16 Kulturen, aus denen Sie Ihr Volk wählen, haben spezielle Eigenheiten. Jede besitzt zwei von insgesamt sechs Charakteristika: religiös, militaristisch, expansionistisch, wissenschaftlich, kommerziell und industriell. Zum Beispiel erhalten Expansions-Zivilisationen zu Spielbeginn einen Scout, mit dem sich die Landkarte viel schneller aufklären lässt. Militärstaaten erfreuen sich schnellerer Einheiten-Beförderungen und eines Discounts beim Bau von Kasernen und Festungen.

Außerdem startet jedes Volk mit einer bestimmten Kombination an bereits erforschten Wissensgebieten und erlangt im Spielverlauf eine Exklusiv-Einheit. So bekommen die Römer früh im Spiel den Legionär als überlegenen Truppentyp. Die Deutschen werfen einen Panzer in die Schlacht, der bis zu drei mal pro Runde angreifen darf. Erst spät profitieren die Amerikaner von ihrer Spezialität, wenn sie statt eines ordinären Kampf-Jets den schlagkräftigen F-15 produzieren dürfen.



Unsere **Armee** besteht aus zwei Infanteristen plus einem Panzer und hat entsprechend viele Hitpoints (grüne Pünktchen links an der Einheit). Auf den Terrainfeldern erkennen Sie **Rohstoffe** (die Tonnen repräsentieren z.B. Aluminium) sowie Ausbauten wie Straßen, Schienen und Minen.

Viele Wege zum Sieg

Hand in Hand mit der Völker-Vielfalt gibt es zwei neue Wege, um das Spiel zu gewinnen. Wer sich als geschickter Diplomat bewährt, wird womöglich zum Vorsitzenden der Vereinten Nationen gewählt, wenn er dieses Weltwunder vorher gebaut hat. Ihr Volk kann auch aufgrund seiner kulturellen Überlegenheit zum Weltmeister erklärt werden. Oder es erlangt die »Dominanz« und kontrolliert zwei Drittel der Spielwelt. Dazu kommen die bekannten Siegbedingungen Alleinherrscher (zerstören Sie alle anderen Zivilisationen) und »Besiedlung von Alpha Centauri« (bauen Sie als Erster ein bemanntes Raumschiff). Erreicht niemand bis zum Jahr 2050 eines dieser Ziele, entscheidet die Punktzahl.

Kulturelles Wunder

Jedes der 24 Wunder à la Pyramiden oder Newtons Universität kann nur einmal pro Spielwelt gebaut werden. Es hat segenreiche Auswirkungen auf Ihre Zivilisation, etwa kostenlo-



Gut intrigiert ist halb gewonnen: Im erheblich verbesserten **Diplomatie-Menü** können Sie so ziemlich alles auf den Verhandlungstisch packen. Hier überreden wir Freund Mao mit Gold und Ressourcen dazu, uns 20 Runden lang gegen die deutschen Angreifer beizustehen.

se Kornspeicher in jeder Stadt. Zusätzlich gibt es zehn »kleine Wunder« wie das Raketenabwehr-Projekt, die jede Nation einmal errichten darf.

Alle Wunder, aber auch Tempel oder Bibliotheken erhöhen die kulturelle Ausstrahlung einer Stadt. Je älter ein Gebäude, desto mehr Punkte produziert es. Sobald der Kultur-Score aufgefüllt ist, erweitern sich die Stadtgrenzen. Das macht zuvor außerhalb gelegene Ressourcen zugänglich und vergrößert das Hoheitsgebiet Ihrer Zivilisation. Und: Benachbarte Städte kulturell deutlich unterlegener Nationen laufen womöglich kampfflos über. Wer übrigens eine Ressource braucht, die weit außerhalb der Stadtgrenzen liegt, darf einen Arbeiter hinschicken und diesen in eine Kolonie umwandeln. Die beutet dann dieses eine Feld für die Heimatstadt aus.

Krieg und Frieden

Es kann der Frömmste nicht in Frieden lieben, wenn fünf Feindpanzer vor seiner Hauptstadt stehen. Sichern Sie sich mit Defensiveinheiten, oder gehen Sie selber in die Offensive, um Ihr Imperium zu erweitern. Bis auf wenige so genannte Bombard-Einheiten muss ein Trupp ins Feld des anderen zie-

hen, um ihn anzugreifen. Dann sehen Sie auf der Spielkarte den nett animierten Schlagabtausch. Ein Trupp hat zwischen ein und vier Hitpoints, bei jedem Treffen geht einer davon verloren. Kämpft eine Legion (Angriff 3) gegen einen Speerträger (Verteidigung 2), so trifft sie mit einer Chance von 60 Prozent, beim Gegenschlag hat der Speerträger eine 40-Prozent-Chance.

Auch das Terrain spielt eine Rolle: Hügel, Gebirge, Stadtmauern oder eine Festung bieten genauso Vorteile für den Verteidiger wie Flüsse (die sich neuerdings zwischen den Feldern befinden statt in ihnen). Letztendlich ist auch etwas Zufall im Spiel: Es kann sogar vorkommen, dass ein Langbogen-Schütze einen Panzer besiegt. Schnelle Truppen wie Reiter oder mechanisierte Infanterie ziehen sich vom Kampf zurück, sobald sie nur noch einen Hitpoint haben.

In the Army now

Durch Kämpfe oder Kasernen werden aus regulären Einheiten Veteranen; sie kämpfen besser und haben einen Hitpoint mehr. Veteranen werden zu Elite-Truppen, und diese verwandeln sich (sehr selten) in einen Anführer. Diese historischen Gestalten können ein einziges Mal eingesetzt werden: entweder zum vor-

zeitigen Abschluss eines Großprojekts, als Ersatz für die Karawanen von Civ 2. Oder Sie lassen den Knaben eine Armee bilden. Darin sammeln sich drei beliebige Einheiten, um im Pulk effizienter anzugreifen. Später im Spiel dürfen Sie eine Militäraka-

Neu dabei in Civ 3



Arbeiter verbessern Terrainfelder. Sie können ebenso wie Artillerie und Siedler von Feinden entführt werden.



Veraltete Militäreinheiten lassen sich jetzt durch eine Goldspende in moderne Varianten umtauschen.



Flugzeuge agieren indirekt: Von ihrer Heimatstadt aus haben sie einen bestimmten Angriffsradius.

Jörg Langer



Da weiß man, was man hat

Ja, ja: Keine Revolution, keine 3D-Effekte, keine Echtzeit – ich weiß schon, was einige Leute an diesem Spiel stören wird. Aber Ziviliza-

tion 3 ist endlich wieder mal ein perfektes Spiel für Rudentaktiker – und dabei zugänglicher und schöner als Alpha Centauri. Die netten Animationen der Einheiten haben es mir richtig angetan! Viele Spielmechanik-Verbesserungen sind etwas versteckt, etwa neues Ressourcen- und Unterhaltssystem, indirekte Flugzeug-Steuerung, die »Kulturen«, die Bündnisse. Doch der Kenner entdeckt sie mit der Zeit und schätzt sie.

Am besten gefällt mir der »Alles auf einen Blick«-Aspekt. 80 Prozent des Spiels finden auf der Karte statt, 10 Prozent in der Stadtansicht, nur 10 Prozent in sonstigen Menüs. Es ist zwar schade, dass im Jahr 2050 unweigerlich Schluss ist. Aber dass die Formel »viele Spieljahre = viel Spaß« nicht aufgeht, hat zuletzt Call to Power 2 gezeigt. Die KI ist – trotz vereinzelter Im-Kreis-Laufen verwirrter Einheiten – tadellos, die Gegner machen mir das Leben richtig schwer. In den einfacheren Stufen ist Civ 3 dank Komfort-Interface auch für Einsteiger geeignet. Sie suchen ein Spiel für lange Winterabende? Sie haben es gefunden.

demie bauen, um weitere Armeen zu schmieden. Mit dem Pentagon-Upgrade passen dann sogar vier Einheiten rein.

Stichwort Armeen: Truppen werden nicht länger einer bestimmten Stadt zugeordnet und von dieser versorgt. Stattdessen bezahlen Sie sämtliche Einheiten aus Ihrem Goldvorrat. Die gefürchtete Negativauswirkung offensiv eingesetzter Soldaten in den Staatsformen Republik und Demokratie hat Firaxis ent-

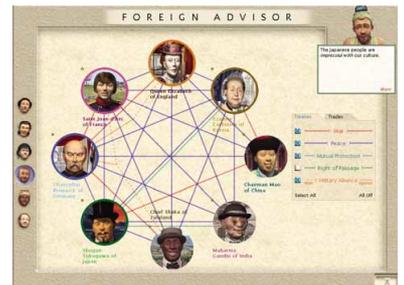
sprechend angepasst: Die neue »allgemeine Kriegsmüdigkeit« nimmt bei Angriffskriegen schnell zu und wirkt sich auf sämtliche Städte aus. Ist man selbst Opfer einer Kriegserklärung, sind die Bürger geduldiger. Und noch eine der vielen kleinen Verbesserungen: Im Kriegsfall dürfen Sie eine (Demokratie) bis drei (Kommunismus) Bevölkerungseinheiten zum Wehrdienst einziehen und damit direkt in Infanterie umwandeln.

Handelspakets zusammen. Auf diese Weise tauscht man Technologien aus, erkauft sich Bündnispartner oder verzoxt sogar ganze Städte. Der Umgang mit den Computergegnern ist sehr interessant, denn die KI-Regenten agieren wesentlich logischer als in **Civilization 2**.

Gut bedient

Die Grafik von **Civilization 3** ist nicht gerade epochal, aber recht ansehnlich und sehr zweckmäßig. Die Felder der isometrischen Landkarte sehen Sie in der Auflösung 1024x768. Per Tastendruck wechselt man in eine Zoom-Funktion, die mehr Übersicht bietet. Alle Einheiten werden als hübsche Sprites mit vorberechneten Animationen für Bewegungen und Kämpfe dargestellt. Zur jeweiligen Epoche passende Musik heitert die Soundkulisse erheblich auf. Enorm verbessert zeigt sich die Benutzerführung. Statt ellenlanger Pull-down-Menüs wie im Vorgänger gibt es nur noch wenige Bedienungsknopfen. Wichtige Infos stehen auf dem Spielfeld: Jede Stadt verrät, was sie bis wann baut und wann sie das nächste Mal wächst.

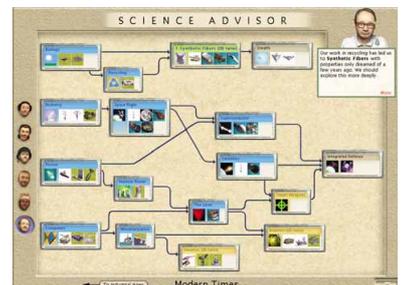
Außer der konfigurierbaren Zufallskarte gibt es nur die Weltkarte, aber keinerlei Zusatzszenarios. Der von ungetesteten US-Verkaufsversion fehlt ein Multiplayer-Modus. **HTL**



Im **Außenminister-Menü** kontaktieren Sie andere Staatsoberhäupter und checken die »Wer mit wem«-Lage. Durch Militärbündnisse wird aus einem Klein-Konflikt schnell ein Weltkrieg.



Auf dem **Stadtbildschirm** verteilen Sie die Arbeitskräfte auf umliegende Felder und produzieren neue Einheiten. Die Verwaltung lässt sich auch auf einen Computer-Gouverneur delegieren.



Der **Forschungsbaum** ist sehr übersichtlich. Es reicht, das gewünschte Ziel auszuwählen, die einzelnen Forschungsschritte geschehen automatisch.

He, die Engländer haben Wein! Wenn das mal keine gute Ausrede ist, um mit unserer Zulu-Armee anzugreifen. Eine exklusive Impi-Spezialeinheit sichert Lottshausen ab, während unser Katapult Newcastle ins Visier nimmt.



Heinrich Lenhardt



Ich bin völlig becivt

Im ersten Moment setzt die Profi-Nase zur Rümpfung an: Das gleiche Spielprinzip wie in den Vorgängern, angereichert mit ein paar Alpha-Centauri-Features und eingeregolt in mittelaufregende neue Grafikkleider. Aber setzt man sich hin und spielt ein halbes Stündchen, ist es schnell um einen geschehen: Civilization 3 ist die reinste Spielspaß-Klette und birst fast vor sinnvollen Detail-Verbesserungen. Dank der Zufallskarten und Völker-Sondereigenschaften ist keine Partie wie die andere.

Freizeit-Fresser

Firaxis hat das bewährte Design geschickt poliert und entrümpelt, statt einfach wahllos Features und Einheiten draufzukippen. Schon nach ein paar Runden treffe ich eine interessante strategische Entscheidung nach der anderen und atme tief den Geruch grenzenloser spielerischer Freiheit ein. Etwas unzivilisiert kommt mir nur das Fehlen jeglicher Multiplayer-Modi vor. Und eine alte Civ-Macke ist geblieben: Die Anfangsphase macht am meisten Spaß, aber in späteren Spieljahren wird die Reichsverwaltung etwas unübersichtlich und langwierig. Solche Details sollen aber nicht von der Grandiosität des Spiels ablenken. Es gibt nicht viele Titel, die mich bis 5 Uhr früh am Monitor fesseln!

Gib Gummi!

Die in der Karte sichtbaren Zusatz-Ressourcen erhöhen nicht nur Nahrungsvorrat, Produktion oder Goldeinnahmen. Die neuen Luxusgüter steigern auch die Zufriedenheit der arbeitenden Massen. Zusätzlich existieren acht strategische Rohstoffe, die für die Produktion bestimmter Einheiten nötig sind. Sie wollen in der Antike Schwertkämpfer produzieren? Das klappt nur, wenn Eisen-Vorkommen per Straßennetz an Ihr Imperium angeschlossen sind. Im Laufe der Jahrhunderte gewinnen andere Ressourcen an Bedeutung. So können Sie ohne Salpeter kein Schießpulver für Ihre Kanonen produzieren.

Der Handel mit anderen Nationen hat einen entsprechend hohen Stellenwert. Gedealt wird im Diplomatie-Menü, wo sich nicht nur Luxusgüter und Bauressourcen verschachern lassen. Im Prinzip ist alles mit den Computergegnern verhandelbar. Sie klicken sich aus zwei Spalten die angebotenen und geforderten Komponenten eines

Civilization 3

Genre: Strategiespiel Anspruch: Einsteiger, Fortgeschr., Profis Sprache: Engl. (Dt. in Vor.)
 Entwickler: Firaxis Publisher: Infogrames, (0190) 510 550 Preis: ca. 120 Mark

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
 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	CPU mit 500 MHz	CPU mit 700 MHz
32 MByte RAM	64 MByte RAM	128 MByte RAM
500 MByte Installationsgröße	700 MByte Installationsgröße	700 MByte Installationsgröße

ALTERNATIVEN
Alpha Centauri (90%, GS 3/99)
 Civ-Nachfolger mit SF-Szenario und Einheiten-Baukasten. Komplex, vielfältig, grafisch grausig.
Call to Power 2 (78%, GS 1/01)
 Activisions Civilization-Klon leidet unter Pseudo-Komplexität, mäßiger KI und Bedienungschwächen.

WERTUNG

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

Gelungene Evolution der Strategie-Faszination.



Machen Sie es so!

Star Trek Armada 2

Der Krieg um den Alpha-Quadranten ist noch lange nicht vorbei. Föderation, Klingonen und Borg kämpfen verbissen – jeweils unter Ihrem Kommando.



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

Der Weltraum. Unendliche Weiten, unendlicher Ärger: Die Borg haben eine neue Waffe, mit der das lästige persönliche Assimilieren überflüssig wird. Die Maschinenwesen bestrahlen neuerdings ganze Planeten vom Orbit aus und haben wenig später Millionen willenloser Sklaven mit allerlei Technik am Körper. Das darf so nicht weitergehen! Als Befehlshaber im Echtzeit-Strategiespiel **Star Trek Armada 2** zeigen Sie unter anderem dem Kollektiv, dass Widerstand doch nicht zwecklos ist.

lich komplexer: »Volle Phaser voraus!« klappt nur noch eingeschränkt. Sie spielen jetzt nicht nur auf zwei Ebenen, sondern können auch ein wenig nach oben und unten schweben. Der Nutzen dieser Funktion beschränkt sich lediglich auf Angriffe von oben oder unten; zum Überwinden von Hindernissen wie Asteroidenfeldern ist er nicht zu gebrauchen. Nach dem sechsteiligen Tutorial sollten Sie sich noch im Soforteinsatz warm spielen, in dem Sie unter allen sechs Rassen wählen können, eine Karte sowie die Missionsart aussuchen und dann in den Einsatz gelangen.

auch auf eine nett anzusehende, aber spielerisch wenig sinnvolle 3D-Ansicht umschalten. Die Schiffe offenbaren in der Nahansicht schöne Details und torkeln nach Beschuss lodern durch den Raum. Gelegentlich zerbirst ein getroffenes spektakulär (allerdings mit der immer gleichen Explosion), und Großangriffe sehen aus der dreh- und zoombaren 3D-Ansicht sehr gut aus. Ein weiteres schönes Beispiel ist der Stationsbau: Polygon für Polygon werden sie von herumschwirrenden Konstruktionsfliegern zusammengesetzt, was aus der Distanz schön wuselig aussieht. Weit herausgezoomt (und damit am übersichtlichsten) sind die eigenen Einheiten allerdings sehr krümelig.

hintereinander absolvieren: Zuerst finden Sie als Captain Picard heraus, wie sich die Borg ungefragt in den Alpha-Quadranten schleichen konnten. Haben Sie die Würfelbewohner aus dem System vertrieben, steht schon die Klingonen-Kampagne auf dem Programm. Die langhaarigen Kriegerfanatiker ärgern sich mit den Cardassianern herum. Der letzte Feldzug steckt Sie in das Kostüm eines Borg. Ihrer Königin gelüftet es nach neuen Familienmitgliedern. Also assimilieren Sie und gehen dabei der brandgefährlichen Spezies 8472 aus dem Weg. Diese Wesen aus dem »Flüssigraum« bauen ihre Schiffe und Basen nicht, sondern lassen sie aus Drohnen wachsen – wie seinerzeit die Zerg in **StarCraft**. In allen Kampagnen be-

Facts

- 6 Völker
- 3 Kampagnen
- 30 Missionen
- 25 Einzelszenarios
- 121 Schiffstypen

Komplexer Krieg

Knapp zwei Jahre ist es her, dass der Vorgänger **Star Trek Armada** im GameStar-Test respektable 78 Prozent erzielte. War jenes Spiel mehr auf Action-Strategie gemünzt, ist **Armada 2** jetzt deut-

Buntes Universum

Sie blicken im Spiel aus der Vogelperspektive auf Ihre etwas platten Schiffe herab. Sie können

Die drei Kampagnen mit je zehn Missionen müssen Sie



Nur konzentriertes Feuer knackt die starken Schilde der **Borgstation**.



Spezies 8472 hat keine Chance: Der **grüne Nebel** regeneriert unsere Schilde.



Als Föderationskapitän schlagen Sie sich vor allem mit den widerstandsfähigen **Borgwürfel** herum. Die **3D-Ansicht** sieht zwar schön aus, eignet sich aber kaum zum Spielen.

gegen Sie auch Romulanern und räuberischen Ferenghi.

Jede Rasse hat eigene Schiffstypen, Stationen sowie Bauvorlieben. Während die Föderation eine gesunde Mischung aus Schiffsmenge, Schild- und Waffenstärke bietet, bevorzugen die Klingonen Massenangriffe. Die Borg verlassen sich auf wenige, aber mächtige Schiffe. Außerdem nutzen sie gerne den Überraschungseffekt. Ein Beispiel: In einer Föderationsmission sichern Sie den Ressourcen-Nachschub einer angeschlagenen Sternbasis. Kurz vor dem Ende des bis dahin ruhigen Auftrags schlägt plötzlich eine Borg-Armada zu.

Wer da nicht eine schlagkräftige Flotte parat hat, sieht alt aus.

Bauzauber

Im Gegensatz zum ersten **Armada** haben Sie jetzt eine große

re Ressourcen-Auswahl: Neben Dilithium und Personal kümmern Sie sich auch um die Versorgung mit Metall und Lantium. Das Eisen wird aus Planeten gehackt, während Lantium

sich in golden glitzernden Wolken verbirgt. Personal bekommen Sie von Sternbasen oder kolonisierten Welten. Um die zu bevölkern, suchen Sie einen tauglichen Himmelskörper und



Herausgezoomt sind Schiffe kaum zu erkennen.

Technik-Check

Auflösung

Über eine niedrigere Auflösung beschleunigen Sie die Darstellung, die Objekte wirken dann aber grober und kantiger. Die kleinste Einstellung beträgt 800x600, die größte 1600x1200.

RAM/Festplatte

Armada 2 benötigt zur Installation knapp 1,3 GByte auf der Festplatte. Mit nur 128 MByte RAM stockt es beim Zoomen und Scrollen. Bei 256 MByte RAM ist der Weltraum wieder in Ordnung.

Tuning-Tipps

TIPP 1: Die 32-Bit-Farbtiefe nagt an der flüssigen Darstellung. Schalten Sie im Optionsmenü besser eine Farbtiefe von 16 Bit ein.

TIPP 2: Das Video-Fenster rechts unten verursacht gelegentliche Ruckler. Für eine bessere Leistung stellen Sie »Filmfenster« auf »Aus«.

TIPP3: Falls Ihre 3D-Karte Vertex-Beschleunigung beherrscht (beispielsweise Radeon 8500 oder Geforce 3), können Sie die Grafik mit »Hardware Vertex« auf »An« beschleunigen. Im Sound-Menü sparen weniger Kanäle und keine »Einheiten-Sprachausgabe« Rechenzeit.

Die Performance-Tabelle

		Voodoo 2	TNT	Voodoo 3	TNT 2	Voodoo 5	Geforce 1/2 MX	Kyro 2	Geforce 2	Geforce 3	Radeon 8500
CPU mit 400 MHz	800x600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 500 MHz	800x600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 700 MHz	800x600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 1,0 GHz	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1280x960	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 1,2 GHz	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1280x960	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

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

Jörg Langer



Seekrieg im All

Man muss Star Trek nicht abgöttisch lieben, um Armada 2 zu mögen. Das Spiel hat viel von einer Seekriegssimulation. Auf der positiven Seite bedeutet das Aufklärungsrouten, Flottenformationen, Enterangriffe und Streit um wichtige Inseln (Planeten). Auf der negativen: zweidimensionale, flache Grafik – nur in der »Taktikansicht« gefallen mir die Kämpfe, und in der lässt sich das Spiel nicht vernünftig steuern. Doch Grafikfanatiker spielen eh lieber Homeworld Cataclysm; den direkten Konkurrenten Conquest schlägt Armada 2 mit links.

Paul Kautz



Viel drin, viel dran

Armada 2 nimmt den Trekker-Strategen dank seiner Atmosphäre von der ersten Minute an gefangen: Passende Grafik und spannende Missionen versüßen mir die Zeit. Die bittere Pille steckt in den Details: Asteroidenfelder lassen sich trotz der neuen Raumtiefe nicht umfliegen. Schiffe explodieren immer auf die gleiche Weise. Und so manche Mission zieht sich unnötig in die Länge.

Widerstand zwecklos?

Armada 2 ist recht komplex, aber keine Hardcore-Strategie. Mit diesem Spiel kann ich auch mal eine gemütliche halbe Stunde verbringen. Und das immer wieder, schon die 30 Missionen der Kampagne fordern ihre Zeit – 40 Stunden sollten Sie einplanen. Und zusätzlich gibt's ja noch die Schnellgefechte: Als Spezies 8472 heize ich dem ollen Borg-Kollektiv ein.

schicken ein Kolonialisierungsschiff hin. Sind die Pioniere abgesetzt, vermehren sie sich wie die Kaninchen und stellen in Windeseile Frischpersonal zur Verfügung. Das transferieren Sie dann auf Ihre Basen – Sie brauchen schließlich auch eine Besatzung für Ihre Schiffe.

Sie produzieren die teils aus den Serien bekannten, teils neuen Raumkreuzer in Werften. Für fortgeschrittene Technologie muss erst geforscht werden. Die Menge Ihrer Raumer hängt von Ihren Ressourcen und der Zahl der Offiziere ab. Je größer das Schiff, desto mehr Führungskräfte werden gebraucht – wenn Sie mehr dicke Pötte bauen, sind Ihre Offiziere schneller alle.

Neue Tricks

Ihre Einheiten sind jetzt eigenständiger als im ersten Teil. In drei Stufen geben Sie den Aggressionswert, Manövrierradius und Spezialwaffen-Einsatz vor. Letztere entspringen dem umfangreichen Technologiebaum und überlasten beispielsweise den gegnerischen Hauptreaktor. Das getroffene Schiff ist danach bewegungsunfähig, sodass Sie es gefahrlos aus der Distanz zerstören oder sich in Sicherheit bringen können. Romulaner verfügen dafür unter anderem über einen Holo-Emitter, der falsche Warp-Signaturen verstreut und Ihnen dadurch Ihre eigenen Schiffe als feindlich markiert. Solche Spezialwaffen lassen sich aber nur begrenzt einsetzen. Natürlich können Sie die Raumer auch in Gruppen zusammenfassen (mit sieben Formationen) und auf Hotkeys legen – bis zu 16 Pötte passen in eine Flotte.

Geröllwarnung im All

In **Armada 2** wird nicht nur geballert, sondern auch gehandelt – allerdings nur zwischen Sternensbasen und mit den nach Latinum gierenden Ferenghi. Die Aufträge haben mehrere Missionsziele und bieten mehr als Dauerfeuer: Sie bauen auch Versorgungslinien auf, eskortieren Schiffe oder kolonialisieren Planeten. Falls es Ihnen zu hektisch zugeht, lässt sich sowohl die Spielgeschwindigkeit als auch der Schwierigkeitsgrad innerhalb der Missionen anpassen.

Im Kosmos müssen Sie mit Umleitungen rechnen: Zum einen blockieren Asteroidenfelder den Weg, zum anderen schweben neben den Latinum-Vorkommen sechs weitere bunte Nebel im luftleeren Raum: Während der grüne Ihre Schilde regeneriert, verseucht der gelbe im Handumdrehen Ihre Besatzung. Die rote Wolke schließlich zerstört Schiffe schneller, als Spock »Faszinierend!« sagen kann. Glücklicherweise sind Sie nicht nur auf den lahmen Impulsantrieb angewiesen, sondern können große Entfernungen blitzschnell mit Warp hin-



Als **Borg** assimilieren Sie Schiffe, die fortan samt Besatzung an Ihrer Seite kämpfen.

ter sich bringen. In diesem Modus umfliegen ihre Schiffe auch Hindernisse wie die erwähnten Nebel, während sie bei Schleichfahrt treudoof hineingleiten.

Feuer frei!

Neben der **Star Trek**-typischen atmosphärischen Musik ist vor allem die Sprachausgabe klasse: Captain Picard, General Martok und die Borg-Königin melden sich mit ihren deutschen Original-Stimmen oft und verständlich zu Wort. Dazu kommen Dutzende Statusmeldungen oder Erfolgsberichte. Auch die Soundeffekte sind richtig gut: Zischende Laser und wummernde Explosionen versetzen Sie mitten in die Raumschlacht.

Gesellige Kapitäne dürfen im Multiplayermodus per Internet oder Netzwerk zu acht das Universum bestrahlen. Dabei wählen Sie unter allen sechs Rassen und 25 Mehrspieler-Karten. Weiterhin lässt sich die Ressourcenmenge und Zahl der Computergegner festlegen. **PK**



Spezies 8472 züchtet ihre Einheiten aus Larven.

Star Trek Armada 2

Genre: Echtzeit-Strategie	Anspruch: Fortgeschrittene, Profis	Sprache: Deutsch
Entwickler: Mad Doc Software	Publisher: Activision, (0190) 510 055	Preis: ca. 90 Mark

MULTIPLAYER

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

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Gegeneinander, Teamspiel

HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 400 MHz	CPU mit 700 MHz	CPU mit 1,2 GHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	256 MByte RAM
1,3 GByte Installationsgröße	1,3 GByte Installationsgröße	1,3 GByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

ALTERNATIVEN

StarCraft (90%, GS 6/98)
Echtzeit-Juwel mit drei perfekt ausbalancierten Völkern. Mit Brood-War-Addon als Budget erhältlich.

Homeworld: Cataclysm (85%, GS 11/00)
Innovative 3D-Echtzeit-Strategie im Weltraum, mit edler Grafik und herausforderndem Missionsdesign.

WERTUNG

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

Strategisch ausgefeilte 3D-Schlachten im Star-Trek-All.

83% SPIELSPASS

Zum Kämpfen gezwungen

Battle Realms



Innovationsstau ist ihm offensichtlich ein Fremdwort: Der ehemalige Command & Conquer-Macher Ed Castillo wirft ein vor Ideen strotzendes Echtzeit-Spiel in die Schlacht.



Auf CD/DVD: Multiplayer-Duell

WWW

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

Facts

- 4 Clans
- 18 Helden
- 50 Einheiten
- 2 Kampagnen
- 26 Missionen
- 28 Mehrspieler-Karten

Nach Meinung vieler Psychologen ist es in bestimmten Altersgruppen ganz normal, sich für seine Eltern zu schämen. Schwertkämpfer Kenji hat im Echtzeit-Strategiespiel **Battle Realms** auch allen Grund dazu: Als er nach sieben Jahren Auslandspraktikum heimkehrt, hat sein abtrünniger Papa als Oberhaupt des Schlangenclangs die Heimat in Schutt und Asche gelegt. Der Lotusclan und die Wilden vom Stamm der Wölfe nutzen die Gunst der Stunde und unterjochen das Land. Schon früh im Spielverlauf entscheiden Sie, ob Kenji die Führung von Papis alter Clique übernimmt. Oder er wird Häuptling des edlen Drachenclangs und schafft als solcher Recht und Ordnung. Damit **Battle Realms** nicht nur ein Spiel unter vielen ist, hat sich Designer

Ed Castillo (**C&C**) zusätzlich zur effektvollen 3D-Grafik eine Menge Kniffe einfallen lassen.

Schmale Kost für schicke Kämpfen

Eine Hütte dient in fast jeder **Battle Realms**-Mission als Ausgangspunkt Ihrer Feldzüge. Das Gebäude produziert laufend Bauern, bis das Bevölkerungslimit von maximal 40 erreicht ist. Wenn sich mehr und mehr Untertanen im Dorf rumtreiben, sinkt die Geburtenrate. Sie schicken die Landarbeiter zum Wasserholen, Pferde zähmen oder aufs Reisfeld. Der Clou: Die drei Rohstoffe lassen sich kombinieren. Mit einem Gaul als Packesel holen die Knechte schneller Wasser, um damit die Reispflanzen zu gießen, die so schneller wachsen. Steht die



Im Kampf um das Reisfeld nutzen die Lotus-Zauberer ihren Höhenvorteil.

Grundversorgung, bauen Sie Gebäude wie Dojo oder Badehaus. Dort bilden Sie die Bauern zu Kämpfern oder Geishas aus. Wieder sind Kombinationen möglich: Marschieren ein

Schlangenclan-Swertkämpfer vom Dojo in die Bogenschützen-Schule, wird er zum Banditen befördert. Das funktioniert auch umgekehrt, wenn sich ein Bogenschütze im Dojo immatrikuliert. Ein weiterer Abendkurs beim Alchemisten macht schließlich mächtige Ronins aus den Männern. Als Krönung der militärischen Laufbahn setzen Sie den Soldaten auf ein vorher eingefangenes Pferd. Damit wird er wesentlich schneller und profitiert von erhöhter Sicht- und Waffenreichweite. Sollte der Untersatz im Kampf fallen, holt sich der Ex-Reiter zwar ein paar blaue Flecken, kann aber weiterkämpfen.

Lohn der Angst

Im Gegensatz zu vielen Echtzeit-Strategiespielen zahlt es sich bei **Battle Realms** aus, schon früh auf Konfrontationskurs zu gehen. Nur im Kampf verdienen Sie (je nach Clan-Zugehörigkeit) Yin- oder Yang-Punkte. Die sind auch bitter nötig, um in den Kasernen Upgra-



Hoch zu Ross überfallen Drachenkrieger den Wolfclan. Die Banditen auf den Pferden sind sehr schnell und schießen weiter.



Der Wolfclan-Held **Sternfürst** (links) ebnet mit Vorliebe Gebäude per Faustschlag ein.



Geishas heilen sich in Gefechten gegenseitig.



Yin-Klingen ergattern mehr Forschungspunkte.

unterwegs sind, klumpen die Auseinandersetzungen öfters zum unübersichtlichen Getümel. Dann bleibt Ihnen nur, per Tastendruck durch die hoffentlich vorher definierten Gruppen zu schalten und geschickt die Spezialfähigkeiten zu aktivieren. Weiterhin leidet **Battle Realms** unter demselben Problem wie **Empire Earth**: Man wünscht sich ständig, weiter herauszoomen zu können. Dafür sind die Martial-Arts-Animationen der sich drehenden, zuschlagenden, parierenden Krieger erste Sahne.

che Funktion erfüllen wie Wachtürme. Ein plötzlicher Regenguss düngt Ihre Reisfelder und löscht Feuersbrünste, die gegnerische Banditen in Ihrem

Markus Schwerdtel



Ich folge dem Drachen

Ed Castillo hat Wort gehalten: Konsequenter vermeidet er in seinem Spiel viele Fehler der Echtzeit-Konkurrenz. Feige Bunkerbauer haben im

actionreichen und dynamischen **Battle Realms** keine Chance. Das Samurai-Bildungssystem und die zwei erlernbaren aktiven Fertigkeiten lassen mir viel mehr Freiheiten als die langweiligen Kasernen in anderen Spielen. Ständig muss ich abwägen, ob meine Bauern lieber Reis organisieren oder zu Superkriegern werden sollen.

Fehlender Abstand

Leider sind die fantastischen Kampf-Animationen der Einheiten auf den Screenshots nicht zu sehen. Allerdings hätte ich mir gerade in den Gefechten mehr Übersicht und Kontrolle gewünscht, etwa durch Formationsbefehle. Unzufrieden bin ich auch mit der zu nahen Kameraperspektive, die sich nur minimal kippen lässt. Doch spätestens beim nächsten Angriff des Wolfclans sind diese Kritikpunkte vergessen. Wer vor dem ungewöhnlichen Szenario und der Vielzahl an coolen Neuerungen nicht zurückerschreckt, muss **Battle Realms** haben.

Dorf gelegt haben. Besonders lustig wird's, wenn Ihre Männer Felsbrocken in feindliche Dörfer kegeln, wo sie gehörig an die Bausubstanz gehen. **MS**

des für die Einheiten zu erschaffen. Für zwei Punkte lernen etwa die Geishas die »Kunst der Liebe«. Das ist nichts Unanständiges, die Damen verbrauchen beim Heilen von Kollegen lediglich weniger der kostbaren Ausdauer-Energie. Die verbraten Sie auch, wenn Sie Ihre Gefolgsleute per Doppelklick laufen lassen oder Spezialfähigkeiten aktivieren. Apropos Spezialfähigkeiten: In zwei Gebäuden erfindet jeder der vier Clans gegen Wasser und Reis Kampftechniken für die Einheiten. Mit der lila glühenden Yin-Klinge erhöhen die Ronin etwa die Punkte-Ausbeute in Scharmützeln.

Kenji und Konsorten

Hauptfigur Kenji ist nur einer von 18 so genannten Zen-Meistern, die wichtige Spezialfähigkeiten beherrschen. Dabei gehören die Anführer nicht unbedingt einem Clan an. Finstere Typen stoßen während der Kampagne für kurze Zeit zu Ihnen. Der Totenbeschwörer erweckt zum Beispiel gefallene Soldaten zu Zombie-Kriegern. Andere Helden wie der Schwertmeister Otomo fechten extrem gut und stärken per Kampfschrei Einheiten in der Umgebung. Manchmal ist es aber schwierig, die Fertigkeiten sinnvoll einzusetzen. Mangels Formationsbefehlen stürzt sich meist die komplette Armee in die Gefechte. Obwohl selten mehr als 30 Streiter gleichzeitig

Jörg Langer



Genießer-Kost

Sicher, die epische Breite von **Empire Earth** hat **Battle Realms** nicht mal ansatzweise. Doch einfach alles in der

(nur anfangs ungewöhnlichen) Fantasy-Japano-Welt passt zusammen. Ed Castillo und Crew haben viele nette, spielerisch sinnvolle Details eingebaut: vom wachsenden Reis über das Ausbildungssystem bis zu den einzufangenden Pferden, von denen meine Krieger heruntergeschossen werden können. Die Yin-Yang-Punkte zwingen zum dynamischen Vorgehen, das Terrain zu überlegter Taktik. Und die vier Clans spielen sich völlig anders. Mein Geheimtipp für Echtzeit-Liebhaber!

Battle Realms

Genre: Echtzeit-Strategie	Anspruch: Fortgeschrittene, Profis	Sprache: Deutsch
Entwickler: Liquid	Publisher: Ubi Soft, (0190) 882 412 10	Preis: ca. 90 Mark

MULTIPLAYER

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

Acht Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Team-Deathmatch, HQ-Zerstörung, Kampf-Modus

HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 500 MHz	CPU mit 750 MHz	CPU mit 1 GHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	256 MByte RAM
630 MByte Installationsgröße	630 MByte Installationsgröße	630 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

ALTERNATIVEN

Emperor (87%, GS 6/2001)
3D-Schlachten auf dem Wüstenplaneten. Eine Kamera verschafft Übersicht.

Empire Earth (86%, GS 1/2002)
Episches 3D-Gefechte über 12 Epochen Geschichte. Hat ebenfalls Probleme mit der Perspektive.

WERTUNG

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

Innovatives Strategiespektakel im Japan-Szenario.

87%
SPIELSPASS

Star Wars im Mittelalter

Galactic Battlegrounds

Krieg der Sterne à la Age of Empires 2: In Echtzeit und isometrischer 2D-Grafik führen Sie sämtliche Seiten der Macht in planetare Schlachten Schlacht.

Mick Schnelle



Age of Star Wars

Bei Galactic Battlegrounds haben die Entwickler viel Potenzial verschenkt. Die Völker spielen sich sehr ähnlich, ganz egal, ob Sie für die Gungans oder das Imperium antreten. Und die isometrische Grafik sieht bei futuristischen Truppentypen etwas komisch aus.

Klar, das tolle Spielkonzept trägt auch Galactic Battlegrounds über die Untiefen der Wertungsniederungen hinweg. Denn die Missionen sind dank zahlreicher Skriptereignisse sehr abwechslungsreich. Als Total Conversion wäre es eine nette Sache gewesen. Von einer Neuentwicklung zum Vollpreis erwarte ich allerdings mehr, als eine sklavische Kopie des großen Originals.



Auf CD/DVD: Video-Special

Mit Star Wars-Strategiespielen tat sich LucasArts schon immer schwer. Damit sich Komplettausfälle wie das sterbenslangweilige **Rebellion** nicht wiederholen, lizenzierten die Kalifornier für **Galactic Battlegrounds** die Engine des Genreprimus **Age of Empires 2**. Doch ohne rechten Mut zur Eigenständigkeit verhilft auch das beste Gerüst nur zum soliden Überdurchschnitt.

Helden ohne Story

Auf eine Hintergrundgeschichte haben die Entwickler verzichtet. Die Einsätze innerhalb der sechs Kampagnen sind nur durch lose Kurz-Episoden miteinander verknüpft. Alle Völker kennt man aus den vier Filmen: Die Handelsföderation nebst Gungans und Naboo-Truppen stammen aus **Episode 1**, Wookies, Rebellen und Imperium aus der berühmten Trilogie. Als Einzelpersonen treffen Sie kinobekannte Charaktere wie Qui-Gon Jinn, Obi-Wan Kenobi, Prinzessin Leia, Luke Skywalker, Han Solo und natürlich Darth Vader. Diese Figuren haben wie die Helden in **Age of Empires 2** Spezialfähigkeiten. So kann Obi-Wan Truppen durch Gedankenmanipulation übernehmen – die Priester aus

Ensembles Vorlage lassen grüßen. Auch die restlichen Einheiten und Gebäude sind eins zu eins aus der Strategie-Referenz übernommen. Nur beim Missionsdesign trauten sich die Entwickler, mit sehr vielen geskripteten Ereignissen etwas Abwechslung ins Spiel zu bringen.

Roboter statt Leibeigene

Auch grafisch halten sich die Unterschiede in engen Grenzen: Statt Bauern und Rittern tummeln sich auf dem Schlachtfeld Droiden und Tie Fighter. Technisch entspricht die detaillierte Isografik nicht mehr dem aktuellen Stand. Spezialeffekte mit 3D-Karten-Unterstützung suchen Sie vergeblich. Besonders peinlich für

LucasArts, den Besitzer der original **Star Wars**-Lizenz, ist das Fehlen animierter Zwi-



Die Masse macht's: Die **Droidenarmeen** der finsternen Handelsföderation überrennen einen Außenposten der Naboo.

schensequenzen. Bei dem umfangreichen Filmmaterial wäre sicher mehr möglich gewesen als die einfarbigen, langweiligen Standbilder. Immerhin gibt's einen umfassenden Editor, mit dem Sie sich Schlachten aus beliebigen Armeen zusammenbasteln können. **MIC**



In der berühmten Schlacht um Hoth bringen unsere Gleiter gerade die **Walker** ins Wanken.

Star Wars: Galactic Battlegrounds

Genre: Strategiespiel Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene Sprache: Deutsch
 Entwickler: LucasArts Publisher: Electronic Arts, (0190) 787 906 Preis: ca. 100 Mark

MULTIPLAYER
 Internet (8 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Modem (2 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
 Acht Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Teamspiel, 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 300 MHz	CPU mit 400 MHz	CPU mit 500 MHz
32 MByte RAM	64 MByte RAM	64 MByte RAM
525 MByte Installationsgröße	525 MByte Installationsgröße	525 MByte Installationsgröße

ALTERNATIVEN
Age of Empires 2 (93%, GS 11/99)
 Gleiche Grafik-Engine, aber spielerisch erheblich epischer. Auch die Szenarios sind ausgetüftelt.
C&C Alarmstufe Rot 2 (87%, GS 1/01)
 Abgefahrenes Science-Technik-Szenario mit skurril-komischer Story. Originell designte Einheiten.

WERTUNG

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



Biederer Star-Wars-Klon von Age of Empires.

Rails across America

Spaßiger Streckennetz-Bau in Echtzeit.



Die New-York-Strecke ist besonders erfolgreich.

Ein Spiel aus der Kategorie »Unscheinbar, aber spaßig« ist **Rails across America**. In Echtzeit legen Sie Bahnstrecken kreuz und quer durch die USA. Dabei sind Sie immer auf der Suche nach den lukrativsten Verbindungen. Großstädte haben ein hohes Passagieraufkommen, in ländlichen Gegenden finden sich Farmen und Fabriken. Viele Komfortfunktionen nehmen Ihnen Fummelarbeit ab. So schlägt der Computer

auf Wunsch lohnende Streckenabschnitte vor. Ein Manager übernimmt die Instandhaltung des Schienennetzes. Dummerweise sieht **Rails across America** nicht viel besser aus als Sid Meiers berühmte (und mittlerweile über zehn Jahre alte) Vorlage **Railroad Tycoon**. Zudem ist der Schwierigkeitsgrad gepfeffert. Eine Fehlinvestition, und der Computergegner hängt Ihre Eisenbahngesellschaft ab. Spaß macht es trotzdem, schade nur, dass keine europäische Karte mit dabei ist. **MIC**

Genre:	Wirtschaftssim.
Publisher:	Strategy First, strategyfirst.com
Preis:	ca. 90 Mark
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis
Spieler:	Einer
Sprache:	Engl. (Dt. i. V)
Minimum:	CPU mit 200 Mhz 64 MB RAM

60%
SPIELSPASS

Fritz 7

Das mit Abstand beste Schachspiel.

Der König der PC-Schachspiele erscheint in neuer Version und vertraut schnörkellosem Design. **Fritz 7** präsentiert sich minimalistisch, zieht aber selbst Großmeister über den Tisch. Keine Angst, Sie haben trotzdem eine Chance gegen Ihren Rechner. Einsteigern schaut ein exzellenter Coach über die Schulter, die Spielstärke des Computers lässt sich vorbildlich anpassen. Fortgeschrittenen zeigt die Analysefunktion Fehler auf, Profis haben mit dem Durchstöbern der 350.000 integrierten historischen Partien einiges zu tun. Das neue **Fritz** ist jetzt auch Schnittstelle zum Internet. Über eine vielseitige Oberfläche greifen Sie auf www.schach.de zu, fordern menschliche Spieler heraus oder schauen bei einer laufenden Partie zu. Durch gewonnene Spiele sammeln Sie Punkte



Im Internet gegen Schachspieler aus aller Welt.

und arbeiten sich in der Online-Rangliste nach oben. Wenn Schach Sie interessiert, führt an **Fritz 7** kein Weg vorbei. **CS**

Genre:	Schachspiel
Publisher:	Eidos, (0190) 839 582
Preis:	ca. 90 Mark
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschr., Profis
Spieler:	Einer bis zwei
Sprache:	Deutsch
Minimum:	CPU mit 166 Mhz 32 MB RAM

85%
SPIELSPASS

Angriff auf Heroes 3

Etherlords

Schicke Optik, netter Magiemix – doch Zufallskämpfe verhindern höhere Weihen.

Mick Schnelle



Strategie-Mix mit Tücken

Bei Etherlords haben sich die Entwickler mit der suggerierten, übertriebenen Komplexität selbst ein Bein gestellt. So schwierig, wie Tutorial, Handbuch und Hintergrundstory tun, ist das Runden-Strategiespiel gar nicht. Bis man dahinterkommt, sind allerdings etliche Stunden vergangen. Dann entpuppt sich Etherlords als wunderschönes, fantasievolles Spiel.

Allerdings nerven mich die zu zufallsabhängigen Kämpfe sehr. Als Beispiel mag der Hauptgegner des zweiten Levels dienen, den ich nur besiegt habe, weil ich im fünften Anlauf endlich die richtigen Sprüche zur richtigen Zeit bekam. Könnte man die Zauber frei auswählen, wäre Etherlords ein 80iger-Kandidat. So bleibt es ein Lückenfüller, bis Heroes of Might & Magic 4 kommt.

platz im Genre, wären da nicht das wirre Szenario und der hohe Zufallsfaktor.

Mit Helden und Magie

Mit der merkwürdigen Hintergrundstory gibt sich **Etherlords** alle Mühe, potenzielle Spieler zu vergraulen. Dabei wäre das konfuse Szenario um vier abgefahrene Völker, die um die Weltherrschaft ringen, gar nicht nötig gewesen. Denn Sie müssen lediglich wissen, dass Sie zum Beschwören von Zaubersprüchen magische Energie benötigen, hier Äther genannt. Der Rest ist aus den **Heroes-** und **Magic-**Vorlagen bekannt: Sie bewegen Ihre Helden über eine Landkarte und suchen Ressourcen, die Ihnen zu mehr magischer Kraft verhelfen oder neue Zaubersprüche finanzieren. Jede Karte ist mit Monstern gespickt, die Sie auf einem Extra-Bildschirm effektiv bekämpfen. Pro Runde gibt's eine Anzahl von Etherpunkten, die Sie in die Aktivierung von Magie investieren. Damit rufen Sie Kreaturen herbei



Die strategische Karte, hier eine **Eiswelt**, können Sie drehen und zoomen.

Rundenstrategie auf originelle Art: Effektvolle Monsterbeschwörungen und zauberlastige Schlachten sind die Kernelemente von Nival Interactives **Etherlords**. Dank seiner bildschönen Grafik hätte es alle Chancen auf einen Spitzen-

und powern die Biester auf. Dummerweise bestimmt allein der Zufall, in welcher Reihenfolge die Sprüche aus Ihrem Gesamt-Pool verfügbar werden. Da hilft es auch nichts, dass Sie die Zauberdecks vor dem Kampf mit immer neuen Beschwörungen verfeinern können.

Schicke Schlachten

Grafisch präsentiert sich **Etherlords** von der opulente Seite. Vor

allem die Gefechte in 3D sehen fantastisch aus. Auf der frei zoom- und rotierbaren Karte tummeln sich etliche geschmeidig animierte Wesen. Weniger schick gelungen sind die nicht sehr aussagekräftigen Icons. Außerdem ist die Tutorialfunktion wenig hilfreich: Statt die ellenlangen, konfusen Texte zu lesen, sollten Sie lieber einfach losspielen. Die wesentlichen Dinge versteht man so erheblich schneller. **MIC**



Ihre Monster tragen die toll animierten **Taktikkämpfe** in einer fantastischen 3D-Umgebung aus.

Etherlords

Genre: Strategiespiel **Anspruch:** Fortgeschrittene, Profis **Sprache:** Deutsch
Entwickler: Nival Interactive **Publisher:** Fishtank, (0751) 861 944 **Preis:** ca. 90 Mark

MULTIPLAYER

Internet (8 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Modem (2 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
 Ein Spieler pro Original **Multiplayer-Modi:** Duell

HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM **STANDARD** **OPTIMUM**

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz	CPU mit 700 MHz	CPU mit 1 GHz
32 MByte RAM	64 MByte RAM	128 MByte RAM
1,4 GByte Installationsgröße	1,4 GByte Installationsgröße	1,4 GByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

ALTERNATIVEN

Heroes of M&M 3 (86%, GS 6/99) **Final Fantasy 8** (85%, GS 3/00)
 Vergleichbare Landkarten-Steuerung. Dafür kaum Zufallsfaktor in den Hexfeldkämpfen. Sehr episches Rollenspiel japanischer Bauart. Die Grafik in den Rundenkämpfen ist ähnlich opulent.

WERTUNG

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

Schöne Grafik, stark zufallsabhängige Kämpfe.



Endlich raus aus'm Haus!

Die Sims Hot Date

Um ein flüchtiges Abenteuer zu erleben oder den Partner fürs Leben zu treffen, veranstalten die Sims jetzt keine Partys mehr – sie fahren einfach in die Stadt.



Adelgunde spielt mit ihren Freundinnen Flipper im **Freizeitzentrum**, als Göttergatte Gernold sie überrascht.



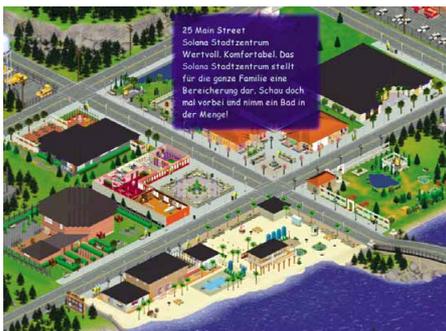
Auf DVD: zusätzliche Screenshots

Adelgunde Schmonz will shoppen gehen. Gatte Gernold kann sich dafür nur mäßig begeistern. Aber da gibt es ja noch Freundin Hedwig Vrumfondel. Also bestellt Adelgunde ein Taxi, und die beiden rauschen los ins Shoppingzentrum. Alles ganz normal, denken Sie? Aber doch nicht bei **Die Sims!** Für die Bewohner der Haushaltssimulation von Maxis war der Kosmos bis jetzt auf die eignen vier Wände und den Garten beschränkt. Doch dank des Addons **Hot Date** lockt

nun die große Stadt mit Boutiquen, Restaurants und Parks.

Hallo, Taxi!

Nach der Installation des Addons starten **Die Sims** automatisch im **Hot Date**-Modus. Dann braucht ein Sim nicht mehr viel, um den Mief der eigenen vier Wände hinter sich zu lassen: ein Telefon und 50 Dollar. Mit Ersterem wird ein Taxi bestellt, mit Letzterem die Benzindroschke bezahlt – Rückfahrt inklusive. Auf einer Karte des Stadtzentrums wählen Sie das Ziel der Fahrt: Restaurant, Amüsiertempel, Strandpromenade oder Einkaufszentrum. Dort wird dann flaniert, Geld für Süßigkeiten, Blumen oder neue Kleider ausgegeben oder fürstlich gespeist. Selbstverständlich können Ihre Sims auch zwischen den einzelnen Lokalitäten wechseln, so oft sie wollen – allerdings auch nur wieder per Taxi. Die Geschäfte haben rund um die Uhr auf. Während des



Auf der **Übersichtskarte** der Stadt wählen Sie Ihr Reiseziel.

Ausflugs wird die Zeit daheim angehalten. Negative Nebenwirkungen: Nach einer durchshoppten Nacht kommt Ihr Sim nach Hause und ist hundemüde. Dabei ist dort gerade erst Mittag.

Jagdrevier für Singles

Die Sims können allein oder zu zweit (etwa mit dem virtuellen Partner oder Nachbarn) in die Stadt fahren. Verabredungen in der City sind natürlich auch möglich. Steuern lässt sich jedoch nur der Initiator der Sause. Ihr Begleiter wird durch einen lilafarbenen Kegel über dem Kopf dargestellt. Single-Sims machen sich in der Stadt auf Partnersuche. Der Wunschkandidat kann einem auf der Straße begegnen, oder bei der Partnervermittlung als Karteikarte warten.

Über 40 neue Interaktionen dürfen Sie ausprobieren. Da wird getratscht oder über Hobbys geredet, gefüßelt, sich flüchtig oder gar leidenschaftlich geküsst. Für letztere Aktion ist das

Petra Schmitz



Heißer Sex...

... erwartet Sie nicht in Hot Date. Aber es wird ausgiebig geflirtet. Wer Jahre im Haus eingesperrt war, darf ruhig mal über

die Stränge schlagen und bis Mitternacht shoppen, Eis essen und mit potenziellen Partnern füßeln. So kommt endlich frischer Wind in den Sims-Alltag. Es gibt Unmengen zu entdecken, und die neuen Interaktionsmöglichkeiten verleihen dem Spiel eine neue Tiefe. Mit Hot Date wird auch die langweiligste Sims-Familie wieder interessant. Adelgunde findet es auf jeden Fall super, sie plant schon, mal einen Blick in die Datenbank der Partnervermittlung zu werfen.

Schmusesofa zu empfehlen. Sofern Sie noch kein anderes Addon haben, stehen Ihnen über 100 neue Objekte zur Verfügung. **Party ohne Ende**-Besitzer kennen bereits einige davon – etwa den Whirlpool. **PET**

Die Sims: Hot Date

Genre: Aufbauspiel-Addon Anspruch: Einsteiger, Fortgeschr., Profis Sprache: Deutsch
 Entwickler: Maxis Publisher: Electronic Arts, (0190) 900 030 Preis: ca. 50 Mark

MULTIPLAYER
 Internet (8 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Modem (2 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
 Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Nicht vorhanden

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 233 MHz	CPU mit 300 MHz	CPU mit 450 MHz
32 MByte RAM	64 MByte RAM	128 MByte RAM
200 MByte Installationsgröße	200 MByte Installationsgröße	200 MByte Installationsgröße
Die-Sims-Installation	Die-Sims-Installation	Die-Sims-Installation

ALTERNATIVEN
Black & White (85%, GS 5/01)
 Als Gott kümmern Sie sich um eine ganze Insel. Eine riesige Kreatur hilft Ihnen dabei.
Creatures 3 (75%, GS 1/00)
 In einem Raumschiff ziehen Sie Puschelwesen groß und lehren ihnen das Sprechen und Basteln.

WERTUNG

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



Sehr gutes Addon mit spaßigen Erweiterungen.

Ballerburg

Mit Kanonen auf Mauern schießen.



Kanonenkugeln fliegen präzise, haben jedoch nur einen kleinen Wirkungsradius.

Gute Spielideen kehren immer wieder. Das uralte **Artillerie-Duell** erlebte bereits in der **Worms**-Serie ein erfolgreiches Comeback. Auch in Ascaraons **Ballerburg** bedienen Sie Ihr Kriegsgerät ausschließlich

per Richtungs- und Winkelbestimmung. Dieses Mal schießen Sie nicht auf Würmer, sondern zerlegen mit zwölf Waffen (vom Katapult bis zum Raketenwerfer) feindliche Burgen.

Eine Extraportion Aufbauspiel peppt die klassischen Festungsduelle gehörig auf. Bauernhöfe liefern zahlungswillige Untertanen, Steinmetze den Rohstoff für dicke Mauern, und Wissenschaftler forschen nach neuen Waffentechnologien. Neun Zaubersprüche wie Schutzschild und Blitzschlag bringen zusätzliche taktische Würze in die kurzweiligen Gefechte. Obwohl **Ballerburg** im Mehrspieler-Modus am meisten Spaß macht, motivieren auch die vier Solo-Kampagnen mit je acht Missionen ordentlich. **HK**

Heiko Klinge

Multiplayer-Volltreffer

Was für ein Mittagspausen-Killer! Wenn ich fachgerecht die Kollegenbehausung in Einzelteile zerlege, kann mich selbst der Pizza-Bringdienst nicht von der »Arbeit« ablenken. Im Solo-Modus verlieren die Festungsduelle zwar deutlich an Reiz – für das unkomplizierte Gefecht zwischendurch sind sie jedoch durchaus geeignet. Ballerburg beweist mal wieder, dass unterhaltsame PC-Spiele weder Highend-Grafik noch Marinengraben-Spieltiefe brauchen.

Ballerburg

Genre: Action-Strategie **Anspruch:** Einsteiger, Fortgeschrittene **Sprache:** Deutsch
Entwickler: Ascaron **Publisher:** Ascaron, (05241) 966 90 **Preis:** ca. 60 Mark

MULTIPLAYER

Internet (4 Spieler) Netzwerk (4 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (2 Spieler)
 Zwei Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Einzelgefecht

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 400 MHz	CPU mit 600 MHz	CPU mit 800 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	128 MByte RAM
400 MByte Installationsgröße	610 MByte Installationsgröße	610 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

WERTUNG

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

Besonders im Multiplayer spaßiges Burgenzertrümmern.



Monopoly Tycoon

Mäuse machen mit Monopoly.



Schon am frühen Nachmittag erwirtschaftet unser neues Kino Gewinn.

Noch aus der Microprose-Konkurrenzmasse stammt der **Monopoly Tycoon**, den Infogrames jetzt in die Händlerregale bringt. Mit der schönen Brettspiel-Lizenz der mittlerweile abgewickelten Hasbro-Tochter ausgestattet, haben die Entwickler ein flottes Wirtschaftsspiel gebastelt. Sie errichten in einer schick gestalteten 3D-Umgebung Wohnhäuser und Geschäfte, um durch Mieteinnahmen und Verkäufe ordentlich Reibach zu machen. Je nach Mission müssen Sie mal am meisten Waren verkaufen, mal den Geschäftswert auf eine bestimmte Höhe pushen. Die Straßen tragen brav den Namen der Pappvorlage. Wer alle Grundstücke einer Farbe besitzt, darf Hotels bauen, die das Einkommen weiter steigern.

Zu Beginn macht **Monopoly Tycoon** dank netter Grafik einigen Spaß, allerdings gibt es zu wenig Abwechslung. Daran kann auch die komfortable Zeitbeschleunigung nichts ändern. **MIC**

Mick Schnelle

Kurzfristiger Spaß

Meine ersten paar Missionen mit dem **Monopoly Tycoon** haben mir richtig Spaß gemacht. Die Steuerung flutscht, und die Grafik ist gelungen. Doch sehr schnell hatte ich das Spielkonzept ausgereizt. Danach kam nichts Neues mehr. Dem Bauabschnitt zu Beginn einer Partie folgt eine lange Wartephase, in der sich die Investitionen bezahlt machen müssen. Für ein unkompliziertes Spielchen zwischendurch reicht's allemal, langfristig wird aber zu wenig geboten.

Monopoly Tycoon

Genre: Wirtschaftssimulation **Anspruch:** Einsteiger, Fortgeschrittene **Sprache:** Deutsch
Entwickler: Infogrames **Publisher:** Infogrames, (0190) 771 883 **Preis:** ca. 90 Mark

MULTIPLAYER

Internet (5 Spieler) Netzwerk (5 Spieler) Modem (2 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 233 MHz	CPU mit 400 MHz	CPU mit 500 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	128 MByte RAM
113 MByte Installationsgröße	113 MByte Installationsgröße	113 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

WERTUNG

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

Grafisch nett, spielerisch zu wenig Abwechslung.

