Strategie

Jörg Langer

Echtzeit-Taktik ist in. Seit Ausgabe 7/98 beherrschte Commandos lange Zeit allein das von ihm erfundene »Schleichen statt Basisbau«-Untergenre. Jetzt kommt zunehmend Konkurrenz. Gunlok blieb um Weihnachten noch in 70er-Gefilden stecken, Star Trek Away Team schaffte letzte Ausgabe den Sprung in die 80er. Unser Titeltest Desperados überholt nun das Vorbild, dank vieler Detailverbesserungen und frischem Western-Szenario. Und in zwei Monaten kündigt sich mit Commandos 2 das neue Werk der Genre-Erfinder Pyro Studios an.

Black & White. Selten stehen wir mit einer Wertung so allein da und so unter Beschuss durch enttäuschte Fans und Industrie-nahe Kritiker. Und selten sind wir derart sicher, dass wir im Sinne unserer Leser goldrichtig liegen: Black & White ist kein 90er. Daran ändern auch die leichten Verbesserungen nichts, die ein hart arbeitendes Lionhead-Team in allerletzter Minute noch einfügte. Verbesserungen übrigens, die wir anhand der offiziellen englischen Testversion im letzten Monat angemahnt hatten. Aber wir freuen uns über alles, was das Spiel besser macht – deswegen gibt's einen peniblen Test der fertigen deutschen Version samt einer leicht korrigierten Gesamtwertung.

Strategie-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Age of Empires 2	Echtzeit-Strategie	11/99	93%
2	StarCraft	Echtzeit-Strategie	6/98	90%
3	Alpha Centauri	Strategie	3/99	90%
4	Battlezone 2	3D-Strategie	12/99	89%
5	Siedler 4	Aufbauspiel	4/01	88%
6	Sudden Strike	Echtzeit-Strategie	11/00	88%
7	Jagged Alliance 2	Strategie	6/99	88%
8	Anno 1602	Aufbauspiel	5/98	88%
9	C&C Alarmstufe Rot 2	Echtzeit-Strategie	11/00	87%
10	Die Sims	Aufbauspiel	3/00	87%
11	Desperados	Echtzeit-Taktik	NEU	86%
12	Moon Project	Echtzeit-Strategie	11/00	86%
13	Dungeon Keeper 2	Echtzeit-Strategie	8/99	86%
14	Heroes of Might&Magic 3	Strategie	6/99	86%
15	Black & White (dt.)	Aufbauspiel	NEU	85%
16	Patrizier 2	Wirtschaftssimulation	1/01	85%
17	Panzer General 4: Barbarossa	Taktikspiel	10/00	85%
18	Commandos	Echtzeit-Taktik	7/98	85%
19	Railroad Tycoon 2	Aufbauspiel	12/98	85%
20	Homeworld: Cataclysm	Echtzeit-Strategie	11/00	85%
21	Zeus	Aufbauspiel	12/00	84%
22	Sacrifice	Echtzeit-Strategie	01/01	82%
23	Pizza Connection 2	Wirtschaftssimulation	12/00	82%
24	Imperium Galactica 2	Strategie	3/00	81%
25	Star Trek Away Team	Echtzeit-Taktik	4/01	81%

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

Strategie-Inhalt

Titelstory: Desperados

Der Test 64
Die glorreichen Sechs 70
Jagd auf El Diabolo 72

Tests

Black & White (dt.) 92
Die Sims: Party ohne Ende 94
Sudden Strike: Forever 96
Cultures: Rache des Regengottes ..97
Fallout Tactics 98
Mission Humanity 99
Combat Command 2 99

Deutsche Version: besser dank Feinschliff

Black & White (dt.)

Seit unserem Test der offiziellen Testversion hat Lionhead bei Black & White nachgebessert. Zahlreiche Detailkorrekturen veredeln die deutsche Fassung. Lesen Sie, warum der erhoffte Wertungssprung dennoch ausbleibt.

Kaum ein Test hat in der Geschichte von GameStar derartige Wellen geschlagen wie Black & White. Trotz bildschöner Grafik und knuffiger Kreaturen zeigten sich in der englischen Version Schwächen im Spielprinzip. Hersteller Lionhead hat sich einige unserer Kritikpunkte zu Herzen genommen und Überstunden eingelegt, um dem bereits fertig geglaubten Spiel den letzten Schliff zu verpassen. Peter Molyneux sagte deswegen sogar seinen lange geplanten Auftritt auf der Game Developer Conference ab. Wir haben die deutsche (und laut Lionhead) endgültig finale Version genau unter die Lupe genommen.

Siedeln mit Monster

Nach wie vor ist Black & White ein Aufbauspiel, das mit einer Besonderheit aufwartet: der eigenen Kreatur. Die richten Sie im Laufe des Spiels zu einem Helfer ab. Ab Level 2 (der erste Spielabschnitt dient als Tutorial) erweist sich der nach und nach immer größer werdende Racker als unverzichtbar, kümmert er sich doch um das Wohlergehen Ihrer Bevölkerung. Das allerdings nur, wenn Sie ihm gezeigt haben, wie man Nahrung, Holz und Wasser herbeizaubert. Außerdem kann er in neutrale oder gegnerische Dörfer gehen und durch seine Taten die Bevölkerung dort für sich einnehmen. Dadurch erweitert sich mit der Zeit Ihr Einflusskreis. Eigene Zaubereien beeindrucken Ihre Bevölkerung zusätzlich. Unter silbernen und goldenen Schriftrollen verbergen sich Aufgaben. Goldene müssen Sie unbedingt lösen, die silbernen bringen Ihnen Extrazauber oder auch mal eine neue Kreatur wie Schaf, Schildkröte oder Eisbär ein.

Bessere KI

Für die Endversion hat Lionhead einige Elemente verfeinert, die das Spieler-Leben erleichtern. So wächst der Einflussbereich nun erheblich schneller. Wenn Sie die neue Zeitbeschleunigung mit den Tasten »Alt« und »2« aktivieren, können Sie regelrecht dabei zusehen. Außerdem benötigen Sie zum Hausbau viel weniger Holz. Ebenfalls verbessert hat das Lionhead-Team die

Der Kampf der beiden Kreaturen findet genau im Dorf statt. Unser Affe hat den Wolf in Flammen geschossen, die jetzt auch auf die Gebäude übergreifen.

Isser nicht herzig? Beseelt vom einem Zauber will der Eisbär nur noch Gutes tun.

Das Monster hilft den Bewohnern beim Aufbau der Siedlung. Hier spricht es einen Holzzauber.

KI der Einwohner. Selbst wenn Sie keinem Untertanen eine Aufgabe zuteilen, funktioniert das Dorf recht gut. Das Auswahlmenü für die Magie aktivieren Sie jetzt per Tastendruck, was Ihnen die lästige Spiralbewegung erspart. Zauber beschwören Sie nach wie vor durch das Nachmalen von Mustern via Maus. Den letzten Spruch wiederholen Sie, indem Sie die Taste »R« drücken. Je nachdem ob Sie lieber extrem »gut« oder »böse« spielen, ändert sich das Aussehen von Spielhand und Tempel. Außerdem wird die Landschaft etwas heller oder dunkler, und die Musik passt sich an.

Kurz vor Ende des Spiels schlägt Nemesis mit heftigen Blitzattacken noch mal kräftig zu.

Neue Stärken – alte Schwächen

So klein die Änderungen im Detail sein mögen, so stark wirken sie sich auf das Spiel aus. Vor allem die Spielzeit der Levels verkürzt sich teilweise um mehr als die Hälfte. Da sich die Dörfer im gewissen Rahmen selbst verwalten, haben Sie mehr Zeit, um die Gegner besser im Auge zu behalten. Allerdings sind auch diverse Schwächen geblieben. So spielen sich die Subquests nach wie vor langweilig. Teilweise nerven sie auch, wie die Verfolgung eines Gurus, die sich als Kampf gegen die reichlich fummelige 3D-Steuerung entpuppt. Zudem sind einige Levels nicht gerade spannend.

Kurzes Vergnügen

Noch ein Schwachpunkt kam beim finalen Test heraus: Denn nach fünf (umfangreichen) Levels ist bereits Schluss. Dann müssen Sie mit dem Skirmish-Modus vorlieb nehmen, in dem Sie gegen bis zu drei Computergegner ankämpfen. Oder Sie widmen sich dem Mehrspielerpart. Letzteren konnten wir (anders als bei der englischen Testversion) leider nicht testen, denn die Passwortfreigabe von Lionhead funktioniert erst wieder, wenn die Spiele im Laden stehen. Bis zum Schluss geplant war die Möglichkeit, eigene MP3-Sounddateien ins Programm zu importieren und das Monster danach tanzen zu lassen. Doch aufgrund technischer Problem wurde daraus nichts. Derzeit denkt das Lionhead-Team darüber nach, diese witzige Sache, so irgend möglich, per Patch nachzuliefern. MIC

Verbesserungen in der finalen Version

Verbesserungen	immer noch vorhanden
• Einflusskreis breitet sich schneller aus	• langweilige Subquests
• Zuschaltbare Zeitbeschleunigung	• gewöhnungsbedürftige Steuerung
• Bewohner-KI höher	• schwacher Aufbau-Teil
• Bäume ergeben mehr Holz	• durchwachsene Kreaturen-KI
• Landschaft ändert sich ein wenig	• teils frustiges Leveldesign
• Zaubermenü auf Tastendruck	• nur fünf Levels
• Zauberwiederholung auf Tastendruck	

Mick Schnelle

Verbessertes Spiel-Erlebnis

Lionheads Extraarbeit hat sich gelohnt, denn einige Ecken und Kanten sind verschwunden – vor allem die Zeitbeschleunigung hilft extrem. Ein anderes Spiel wird Black & White zwar dadurch nicht, doch durch das Plus an Spielbarkeit hat sich das Monster-Aufbauspiel ein Wertungsprozent mehr redlich verdient. Die Quests sind allerdings müde wie eh und je. Und die Kreatur reagiert bisweilen extrem eigenwillig, etwa wenn sie sich im Kampf partout nicht selbst heilen will.

Dennoch, Black & White hat seinen ganz eigenen Reiz. Vor allem die drolligen Monster verleihen dem Spiel etwas Einzigartiges. Schade, dass es nur fünf Levels gibt. Immerhin sind bereits Missions-CDs geplant. Profis haben das Spiel an zwei Wochenenden durch; Gelegenheitsspieler werden einen Monat benötigen. Doch von dieser Zeit werden sie noch in einem Jahr reden.

Black & White

Genre: Aufbauspiel | Anspruch: Fortgeschrittene, Profis | Sprache: Deutsch
Entwickler: Lionhead | Publisher: Electronic Arts, (0190) 77 66 33 | 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: Deathmatch, Cooperative

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2 | TNT | G400 | Voodoo 3 | TNT 2 | Geforce | Voodoo 5 | Radeon | Geforce 2

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 400 MHz	CPU mit 550 MHz	CPU mit 1000 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	256 MByte RAM
620 MByte Installationsgröße	620 MByte Installationsgröße	620 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte, IFeel-Maus

ALTERNATIVEN

Die Sims (87%, GS 03/00)
Direkter als in Black & White organisieren Sie das Leben einer Familie und richten die Wohnung ein.

Dungeon Keeper 2 (86%, GS 08/99)
Als böser Kerkermeister schicken Sie Tonnen von Monstern gegen Heldentrupps und Kontrahenten

WERTUNG

Grafik:	Sehr gut
Sound:	Sehr gut
Bedienung:	Befriedigend
Spieltiefe:	Gut
Multiplayer:	Noch nicht freigeschaltet

85% SPIELSPASS

Innovatives Aufbauspiel mit herziger Kreatur.

Gaudi-Addon zur Haushaltssimulation

Die Sims Party ohne Ende

Selbst im schönsten Haus wird es den Sims irgendwann langweilig. DJs und Tänzer bringen jetzt Leben in die virtuelle Bude.

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

Erst die Arbeit, dann das Vergnügen: Dieses Spaßbremser-Sprichwort gilt nicht nur im richtigen Leben, sondern auch für **Die Sims**. Damit sich die PC-Einwohner nach einem harten Arbeitstag mit ihren Kumpels richtig erholen können, gibt es jetzt das Addon **Party ohne Ende**. Der Name ist Programm: Im Mittelpunkt der Erweiterungs-CD stehen Musik, Tänzer und jede Menge Feten-Utensilien. Bevor die Sims ihre Nachbarn und Freunde per Telefon zur Fiesta laden, stehen genau wie in der Realität ein Großeinkauf und jede Menge Organisation auf dem Plan.

Zum großen Kerzenblasen versammeln sich die Gäste automatisch um das Geburtstagskind und den Kuchen.

Cowboys und Hula-Mädchen

Mit den drei neuen Dekor-Sets »Hawaii«, »Western« und »Rave« schaffen Sie das nötige Ambiente für die große Sause. Dazu passende Gegenstände komplettieren den Partykeller. Rund 100 frische Objekte hat Maxis in das Addon eingebaut. Während Truthahnbraten und Seifenblasen-Maschine eher unspektakulär sind, mischt der elektrische Bulle die Gäste richtig auf. In drei Schwierigkeitsstufen schleudert er Möchtegern-Cowboys auf Countryparties durch die Gegend und erhöht dadurch deren Spaßwert. Bei ausgeflippten Raves tanzt die hübsche Nachbarin im eigens aufgestellten Gogo-Käfig. Um ein Strandparty-Lagerfeuer versammeln sich bis zu acht Sims, um einander Gruselgeschichten zu erzählen. Abhängig vom Motto der Festivität hüllen sich die Besucher in Kostüme wie römische Togen oder Disco-Glitzeranzüge.

Damit die Fete zum Erfolg wird, ordern Sie telefonisch professionelle Unterstützung. Ein Partyservice liefert Buffet und Bowle. Aus einer Riesentorte springt ein wahlweise männlicher oder weiblicher Tänzer. Ist das richtige Soundsystem im Haus, mixt ein DJ seine groovigen Sets im Wohnzimmer.

Volle Lautstärke

Ohne die richtige Mucke wird jedes Fest zum Trauerspiel. Deshalb gibt es in **Party ohne Ende** fünf neue Musik- und Tanzstile. Die reichlich ungelenken Hampeleien der Figuren unterscheiden sich aber kaum von denen des Hauptprogrammes. Dafür haben die Entwickler beim Soundtrack alle Register gezogen. Egal ob Disco, Country, Rap, Techno oder Latin-Jazz – fast alle der über 40 enthaltenen Stücke sind hervorragend gelungen und beschallen in erstklassiger Qualität das bunte Treiben. Lediglich Gesangspassagen klingen durch die **Sims**-typische Pseudo-Sprache oft lächerlich. Genau wie das vorherige Addon **Das volle Leben** erweitert **Party ohne Ende** die Nachbarschaft auf stolze 50 Häuser. Neue Berufe wie im Vorgänger fehlen aber unverständlicherweise. MS

Der Höhepunkt jeder gelungenen Sims-Party ist der mitreißende Auftritt des Torten-Tänzers. Dessen Geschlecht bestimmen Sie. (800x600)

Markus Schwerdtel

Musikalische Byte-Bürger

Bei den Festen vergessen die Sims ihren sonst eher drögen Alltag. Die neuen Kostüme und Gegenstände sehen nicht nur gut aus, sondern reizen auch zum Experimentieren. Das Highlight des Addons ist aber sicher die Musik. Zum schmissigen Country-Gefiedel würde ich am liebsten selbst abhotten.

Mit dem geringen Umfang des ansonsten sehr gelungenen Programms bin ich allerdings nicht ganz zufrieden. Warum gibt es zum Beispiel keine zusätzlichen Berufe wie im ersten Addon? Offensichtlich will Electronic Arts die Sims-Melkkuh ohne große Investitionen bis zum letzten Tropfen auswringen.

Die Sims: Party ohne Ende

Genre: Aufbauspiel-Addon | Anspruch: Einsteiger, Fortgeschritt., Profis | Sprache: Engl. (Dt. in Vorb.)
Entwickler: Maxis | Publisher: Electronic Arts, (0190) 90 00 30 | Preis: ca. 40 Mark

MULTIPLAYER
Internet (0 Spieler) | Netzwerk (0 Spieler) | Modem (0 Spieler) | an ein PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original | Multiplayer-Modi: Nicht vorhanden

HARDWARE-KONFIGURATION
Voodoo 2 | TNT | G400 | Voodoo 3 | TNT 2 | Geforce | Voodoo 5 | Radeon | Geforce 2

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 233 MHz	CPU mit 300 MHz	CPU mit 450 MHz
32 MByte RAM	64 MByte RAM	128 MByte RAM
500 MByte Installationsgröße	500 MByte Installationsgröße	500 MByte Installationsgröße

ALTERNATIVEN
Black & White (85%, GS 5/2001) Sie verwalten als Gott eine ganze Insel. Herzstück des Spiels ist ein knuddeliges virtuelles Haustier.
Creatures 3 (75%, GS 1/2000) Im Inneren eines riesigen Raumschiffs lehren Sie kleinen Puschelwesen Sprechen und Basteln.

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

84% SPIELSPASS

Zweites Addon zum Aufbau-Hit. Geringer Umfang.

Superprofis an die Front!

Sudden Strike Forever

Das Addon zum Erfolgstitel schickt Sie erneut in den Zweiten Weltkrieg. Aber Vorsicht: Die extrem schweren Missionen fordern selbst gestandene Feldherren.

In den Kämpfen (hier das neue Afrika-Szenario) tummeln sich wieder unzählige Einheiten. Exakte taktische Planung rangiert vor wilden Massenschlachten.

Mit dem Strategiespiel **Sudden Strike** landete CDV im letzten Jahr einen Überraschungserfolg. Stolze 200.000 Exemplare konnten die Karlsruher davon bislang absetzen. Jetzt liefert das russische Entwicklerteam Fireglow Nachschub. In **Sudden Strike Forever** finden Sie vier neue Kampagnen à drei Missionen. Dazu gibt es sieben Einzelspieler-Einsätze und einen Editor.

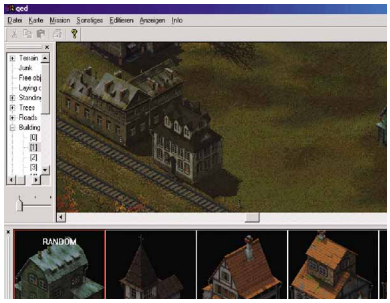
Extra knifflig

Wenn die schwierigen Kampagnen Ihnen im Hauptprogramm immer noch zu leicht waren, ist das **Forever**-Addon genau das Richtige. Sie können sich auf amerikanischer, russischer, deutscher und englischer Seite an insgesamt zwölf hammerharten Missionen austoben. Schon der erste Einsatz als US-Oberbefehlshaber verlangt einige Aufklärungsarbeit. Wenn Sie nicht exakt wissen, welcher Gegner sich wo befindet, haben Sie fast keine Chance. Sehr hilfreich dabei ist der General: Der kann mit seinem Fernglas in weit entfernte Bereiche sehen. Um das zu nutzen, darf sich die Einheit nicht bewegen. Sie wählen dann nur aus, in welche Richtung der General gucken soll.

Mehr Komfort

Die ohnehin sehr gute Steuerung haben die Entwickler um ein paar kleine, aber dem Spielkomfort sehr zuträgliche Elemente erweitert. So fahren Panzer nun rückwärts, wenn Sie mit der Maus hinter die Fahrzeuge klicken. Dadurch halten die Blechrumpler Ihre Gegner auch beim Rückzug im Visier. Sanitäter eilen übers Schlachtfeld und heilen verwundete Landser automatisch. Minenlegern können Sie präzise vorgeben, wohin sie die Sprengkörper platzieren sollen. Einheiten in der Nähe von Offizieren gewinnen zusätzliche Erfahrungsboni. Die verfallen allerdings, wenn sich der Vorgesetzte entfernt oder stirbt.

Auch den Mehrspielermodus hat das Fireglow-Team verfeinert: Um verfrühte Sturmangriffe zu vermeiden, setzen Sie beispielsweise die Zeit herauf, ab der Zeppelinmarkierungen eingenommen werden dürfen. Grafisch hat sich am wenigsten verändert: Mal abgesehen vom recht netten Wüstenlook der britischen Kampagne haben Sie den Rest so auch schon im Hauptprogramm gesehen. Nach wie vor sind die Infanterieeinheiten etwas zu winzig. Wenig zugänglich ist der komplexe Szenario-Editor. Vor allem die recht komplizierte Bedienung fällt negativ auf. MIC



Der Editor ist genauso komplex wie kompliziert.

Panzer können jetzt auch rückwärts fahren. Dadurch behalten Sie den Gegner im Visier.

Mick Schnelle

Nur für Profis

Wieso müssen Zusatz-CDs immer viel schwieriger sein als das Hauptprogramm? Sudden Strike Forever beraubt sich durch den extrem hohen Schwierigkeitsgrad einer großen Fangemeinde. Außerdem sind einige Missionen lieblos designt. In der US-Kampagne spielen alle drei Einsätze sogar auf ein- und derselben Karte.

Dafür haben mir die Steuerungsverbesserungen gut gefallen. Vor allem die rückwärts fahrenden Panzer sind eine echte Bereicherung. Die Fernsicht des Generals macht sich ebenfalls schnell bezahlt. Wer nach einer knüppelschweren Herausforderung sucht, kann sich erneut an die Front wagen. Normalspieler dürften an Sudden Strike Forever allerdings verzweifeln.

Sudden Strike Forever

Genre: Strategie-Addon | Anspruch: Profis | Sprache: Deutsch
Entwickler: Fireglow | Publisher: CDV, (0180) 529 92 66 | Preis: ca. 60 Mark

MULTIPLAYER

Internet (12 Spieler) | Netzwerk (12 Spieler) | Modem (2 Spieler) | an 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original | Multiplayer-Modi:

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2 | TNT | G400 | Voodoo 3 | TNT 2 | Geforce | Voodoo 5 | Radeon | Geforce 2

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 233 MHz	CPU mit 300 MHz	CPU mit 500 MHz
32 MByte RAM	64 MByte RAM	64 MByte RAM
300 MByte Installationsgröße	300 MByte Installationsgröße	300 MByte Installationsgröße

ALTERNATIVEN

Age of Empires 2 (93%, GS 11/99)
Im Mittelalter angesiedelt, ständige Weiterentwicklung der Einheiten, sehr großer Aufbaupart.

Alarmstufe Rot 2 (87%, GS 11/00)
Fiktives »West gegen Ost«-Szenario, viele Spezialeinheiten, kultige Videosequenzen.

WERTUNG

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

85% SPIELSPASS

Teures und extrem schweres Addon.

Cultures: Rache des Regengottes

Neues Land für echte Aufbauprofis.

Die Wusel-Wikinger kehren auf den PC zurück. Nachdem sie im Aufbauspiel Cultures Amerika entdeckt und besiedelt haben, leiden die Hornhelmträger auf der Missions-CD unter der Rache des Sonnengottes. Schurkische Majas haben die befreundeten Gelbfußindianer angegriffen – doch die Nordmänner und -frauen eilen in sieben neuen Missionen zu Hilfe. Wie schon im Hauptprogramm müssen Sie eine funktionierende Siedlung errichten, bevor Sie sich den Problemen der verbündeten Indianerstämme widmen. Häufig benötigen Ihre Freunde spezielle Güter wie Öl oder Waffen, die Ihre Untertanen erst herstellen müssen. Wie in Blue Bytes Siedler-Reihe legen Sie dazu komplexe Warenkreisläufe an. Neu ist die Möglichkeit, bei Verbündeten Krieger anzuheuern. MIC

Mick Schnelle

Neue Missionen – alte Fehler

Wenn Sie Cultures mögen, werden Sie auch an der Rache des Regengottes Ihre Freude haben. Die Missionen sind abwechslungsreich und mit Überraschungen gespickt. Spielerische Änderungen gibt es mit Ausnahme der Söldner kaum. Die Kritikpunkte am Hauptprogramm sind geblieben: Die Aufbauphase ist mir nach wie vor zu langatmig. Eine Herausforderung für Wuselprofis – Einsteiger sind bei der Siedler-Reihe besser aufgehoben.

Im Höhlenlevel müssen Sie mit einer Hand voll Krieger den Ausgang finden.

Cultures: Rache des Regengottes

Genre: Aufbau-Addon | Anspruch: Profis | Sprache: Deutsch
Entwickler: Funatics | Publisher: THQ, (0190) 50 55 11 | Preis: ca. 30 Mark

MULTIPLAYER

Internet (4 Spieler) | Netzwerk (4 Spieler) | Modem (2 Spieler) | an 1 PC (0 Spieler)
4 Spieler pro Original | Multiplayer-Modi: wie Solospiel

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2 | TNT | G400 | Voodoo 3 | TNT 2 | Geforce | Voodoo 5 | Radeon | Geforce 2

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 266 MHz	CPU mit 400 MHz	CPU mit 450 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	128 MByte RAM
290 MByte Installationsgröße	290 MByte Installationsgröße	290 MByte Installationsgröße

WERTUNG

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

80% SPIELSPASS

Viel Abwechslung, aber langatmige Aufbauphase.

Rollenspiel auf Abwegen

Fallout Tactics

Die beiden Fallout-Titel gehören zu den besten Exemplaren der Rollenspiel-Zunft. Kann der Taktik-Ableger seinen Wurzeln das Wasser reichen?

Eigentlich dürfte unsere Erde nur noch melonengroß sein: In Dutzenden von PC-Titeln litt sie unter Atomkriegen. Auch im rundenbasierten Strategiespiel Fallout Tactics hat der blaue Planet Pech. Nach dem Dritten Weltkrieg gründet eine Gruppe Überlebender eine neue Gemeinschaft – die Brotherhood of Steel. Als deren Mitglied treten Sie mit bis zu sechs Kämpfern gegen Mutanten und konkurrierende Gruppen an. Storymäßig ist Tactics zwischen den beiden Fallout-Rollenspielen angesiedelt, und die Gefechte laufen fast wie in der Ur-Serie ab.

Unser Trupp markiert eine Mine – und latscht dann drauf.

Chicago Hope

Ihre Bruderschaft haust in einem alten Atombunker bei Chicago. Hier bekommen Sie neue Soldaten, Ausrüstung, Wundbehandlung und Aufträge. Die Kämpfer haben satte 18 Spezialfähigkeiten, wirklich nützlich ist aber nur ein Drittel. Auch das Bunker-Arsenal bietet viel Auswahl, von der nur ein Bruchteil Sinn macht: Letztendlich greift man doch zur Kalaschnikow und lässt die zahlreichen Keulen, Schlagringe und Wurfsterne beim Quartiermeister. Die 20 Missionen sind oft zweigeteilt – und unspektakulär: Sämtliche Gegner in Camp A erledigen, den Gefangenen B befreien; alle Feinde in Basis C ausschalten, Informant D treffen. Den Weg zum isometrischen Einsatzort legen Sie auf einer Umgebungskarte zurück, auf der Sie gelegentlich in nervige Zufallskämpfe stolpern.

Dumm gelaufen

Bis zum ersten Schuss bewegen Sie Ihren Trupp in Echtzeit, dann geht's im Rundenmodus weiter. Dabei ziehen nicht die beiden Parteien nacheinander, sondern jeweils einzelne Kombattanten. Die Gefechte sind allerdings unglaublich zäh: Ihre Kämpen haben wie im Rollenspiel nur acht Aktionspunkte; in einer Runde robben sie gerade mal drei Meter oder schießen zweimal. Wenn Sie am Zug sind, dürfen Sie in die Echtzeit wechseln – die ist zwar flotter, aber auch unübersichtlicher.

Die Wegfindungsroutine ist mies. So marschierte unser Trupp fröhlich in ein Minenfeld, dessen Entdeckung er gerade noch verkündet hatte.

Statt von Deckung zu Deckung zu stürzen, sind sture Schusswechsel angesagt.

Entenhausen

Grafisch ist Fallout Tactics nur durchschnittlich. Logisch, dass nach einem Atomkrieg die Farben Braun vorherrscht. Dafür gibt's schön gezeichnete Details wie angerostete Autowracks und traurig flackernde Straßenlaternen. Doch die Animationen der Figuren sind teilweise peinlich: Beim Entenmarsch strecken Ihre Soldaten den Allerwertesten dermaßen raus, dass der Hintermann locker sein Gewehr darauf ablegen könnte. MD

Martin Deppe

Fallout Schnarchfix

Hinlegen, einmal schießen. Runde um. Einmal schießen, nachladen. Runde um. Aufrichten, Granate werfen – geht nicht, keine Punkte mehr. Da meine Leute stets nur acht Aktionspunkte haben, spielt sich Tactics sehr zäh. Zweites großes Ärgernis: Beschossene Gegner zucken auch dann zusammen, wenn ich sie gar nicht erwischt habe.

Größte Stärke ist das nach wie vor gut umgesetzte Endzeit-Szenario der Fallout-Serie. Und wenn ich im Feuergefecht gegen eine Übermacht stecke, kommt kurzzeitig Spannung auf. Doch obwohl es momentan keine aktuelle Konkurrenz im rundenbasierten Taktikgenre gibt, kann ich Ihnen Tactics nicht empfehlen.

Fallout Tactics

Genre: Taktikspiel | Anspruch: Fortgeschrittene, Profis | Sprache: Engl. (Dt. in Vorb.)
Entwickler: Interplay | Publisher: Virgin, Tel. (040) 89 70 33 33 | Preis: ca. 100 Mark

MULTIPLAYER
Internet (16 Spieler) | Netzwerk (16 Spieler) | Modem (0 Spieler) | an 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original | Multiplayer-Modi: Skirmish, Assault, Capture-the-flag, Scavenger

HARDWARE-KONFIGURATION
Voodoo 2 | TNT | G400 | Voodoo 3 | TNT 2 | Geforce | Voodoo 5 | Radeon | Geforce 2

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz	CPU mit 400 MHz	CPU mit 500 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	192 MByte RAM
750 MByte Installationsgröße	1,2 GByte Installationsgröße	1,6 GByte Installationsgröße

ALTERNATIVEN
Jagged Alliance 2 (88%, GS 6/99)
Hervorragender Mix aus Strategie, Taktik und Rollenspiel; freier Feldzug. Gibt's zum Budgetpreis.

Battle Isle 4 (76%, GS 12/00)
Mischt komplexe Echtzeit- und Rundenstrategie. Überfrachteter Wirtschaftspart, schicke 3D-Grafik.

WERTUNG

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

66% SPIELSPASS

Langatmige Runden-Gefechte im Endzeit-Szenario.

Combat Command 2

Wabenstrategie zum Abgewöhnen.

Combat Command ist so öde, wie es aussieht.

Nostalgische Gefühle überkommen Sie, wenn Sie sich an **Combat Command 2** wagen. Die schlichte 2D-Hexfeldkarte, auf der Sie deutsche und alliierte Verbände des Zweiten Weltkriegs rundenweise bewegen, gab es schon in unzähligen Strategiespielen der frühen achtziger Jahre des letzten Jahrhunderts. Aber ebenso wie Karottenjeans und Popper-Wave ist diese staubtrockene Spielart mittlerweile ausgestorben – und das mit Recht. Denn das hochkomplexe und ultrakomplizierte Regelwerk schreckt **Panzer General**-verwöhnte Strategen genauso ab wie die umständliche Aufteilung des Spielverlaufs in sage und schreibe neun Unterphasen. Selbst abgebrühteste Hardcore-Feldherren werden an den drögen Icon-Verschiebereien keinen Spaß haben. Die Zeit der langweiligen Waben-Schlachten im Minimallook ist endgültig vorbei – **Combat Command 2** ist der beste Beweis dafür. MIC

Genre:	Strategiespiel
Publisher:	Shrapnel (www.shrapnelgames.com)
Preis:	ca. 80 Mark
Anspruch:	Profis
Spieler:	2 (1 PC, E-Mail)
Sprache:	Englisch
Minimum:	
Pentium 233	
32 MByte RAM	

13 % SPIELSPASS

Mission Humanity

Mieser Abklatsch von StarCraft.

Auf Wüstenplaneten vertrocknet der Spielspaß.

Auf den Spuren des Echtzeit-Kults **StarCraft** würde **Mission Humanity** nur allzu gerne wandeln. Das Design der Einheiten, wahlweise Mensch oder Insektenrasse, ist letztlich aber alles, was von Blizzards Klassiker übrig geblieben ist. Sie scheuchen wahlweise Weltraum-Söldner oder galaktische Krabbelbiester über Planeten, um die Basis der jeweils anderen Partei zu zerdeppern. Die Handlung ist dabei so nebensächlich, dass Sie unabhängig von der gewählten Rasse immer die gleichen Simpel-Missionen vorgesetzt bekommen. Vielfalt suchen Sie ebenfalls vergeblich: Die Einsätze zwingen Sie praktisch immer zum Tank-Rush, den Sie auch noch mit den sehr ähnlichen drei Einheiten schaffen müssen. Grafisch wirkt das Ganze altmodisch, über den KI-Routinen liegt auch schon eine dicke Staubschicht. Beispielsweise wackeln Ihre Truppen auf scheinbar vollkommen zufällig gewählten Routen zum vorgegebenen Ziel. PS

Genre:	Echtzeit-Strategie
Publisher:	Bigben, (02271) 49 85 90
Preis:	ca. 80 Mark
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene
Spieler:	1 (1 PC)
Sprache:	Deutsch
Minimum:	
CPU 300	
64 MByte RAM	

37 % SPIELSPASS