

MEGA-MONAT!



Gunnar Lott
gunnar@gamestar.de

WER BIN ICH? Falls Sie sich wundern, an dieser Stelle nicht das gewohnte Gesicht Ihres Lieblingsredakteurs Jörg Langer zu erblicken: Strategie-Urgestein Jörg übernimmt seit kurzem im Verlag in neuer Funktion als Director Product Development spannende Aufgaben. Sein Nachfolger als Chefredakteur und Strategie-Genrechef bin ich, Gunnar Lott. Mein mittelmäßig vorteilhaftes Foto kommt Ihnen bekannt vor? Dann sind Sie schon länger als zwei

Jahre GameStar-Leser (ich war hier bis Mitte 2002 als Ressortleiter tätig) oder haben möglicherweise ein Faible für Konsolenspiele (ich war zuletzt Chefredakteur von GameStars Schwestermagazin GamePro). Wer mich mal in Bewegung sehen will: Im Video zur **Rome**-Wertungskonferenz diskutiere ich mit den Kollegen.

GUTE ZEIT FÜR STRATEGEN: Mit **Rome** und **Dawn of War** erscheinen im September zwei großartige und zudem auch noch völlig unterschiedliche Spiele. Und das ist nicht mal alles: **Full Spectrum Warrior**, **Evil Genius**, **Knights of Honor** – alle mehr als einen Blick wert! Und es lohnt sich sogar ein Abstecher in den Sportteil: Zwei gute Manager (**FM 2005** und **Eishockey Manager 2005**) bedienen die strategischen Elemente ihrer jeweiligen Sportarten – Siege sind schließlich schöner, wenn man sie durch Einsatz von Hirnschmalz errungen hat, und nicht nur durch geschicktes Knöpfchen-Drücken...

INHALT

TITELSTORY: ROME
Mega-Test _____ 50
Umzingelt von Barbaren _____ 56

TITELSTORY: DAWN OF WAR
Mega-Test _____ 60
Multiplayer-Duell _____ 66

TESTS
Full Spectrum Warrior _____ 86
Knights of Honor _____ 90
Evil Genius _____ 92
Kohan 2 _____ 94
Zoo Empire _____ 96
Vermeer 2 _____ 97

GAMESTAR-STRATEGIE-CHARTS OKTOBER

Platz	Spiel	Genre	Firma	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Missionarstellung // Starpositionen // KI	Einheiten	Kampagne // Endlos-Spiel	Kommentar	
1	WarCraft 3	Echtzeit-Strategie	Blizzard	08/02 (93%)	93	8	10	10	10	10	9	10	10	8	10	08/03: Addon
2	C&C Generäle	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	10/03 (89%)	90	8	9	10	10	10	10	9	7	9	8	11/03: Addon
3	Rome – Total War	Strategiespiel	Creative Assembly	NEU	89	8	10	8	9	7	10	9	8	10	10	
4	Die Sims 2	Aufbauspiel	Maxis	10/04 (89%)	89	7	10	8	8	8	10	9	9	10	10	
5	Panzers	Echtzeit-Strategie	CDV	07/04 (89%)	89	9	8	9	9	10	10	10	9	10	6	
6	Age of Mythology	Echtzeit-Strategie	Ensemble	11/02 (92%)	87	6	6	10	8	10	10	10	8	10	9	12/03: Addon
7	Rise of Nations	Echtzeit-Strategie	Big Huge Games	08/02 (89%)	86	6	7	9	7	10	9	8	10	10	10	07/04: Addon
8	Spellforce	Echtzeit-Strategie	Phenomic	01/04 (86%)	85	9	7	6	9	9	10	9	6	10	10	
9	Soldiers	Echtzeit-Taktik	Codemasters	08/04 (84%)	84	8	7	8	9	9	8	10	9	8	8	
10	Dawn of War	Echtzeit-Strategie	Relic	NEU	83	8	9	9	9	10	8	9	6	9	6	
11	Port Royale 2	Strategiespiel	Ascaron	06/04 (86%)	83	6	7	10	9	10	8	6	8	10	9	
12	Civilization 3	Strategiespiel	Firaxis	01/02 (91%)	83	4	6	10	5	8	10	10	10	10	10	
13	Empires: Die Neuzeit	Echtzeit-Strategie	Stainless Steel	11/03 (86%)	82	6	6	8	7	9	10	10	9	10	7	
14	Ground Control 2	Echtzeit-Strategie	Vivendi	07/04 (80%)	82	8	8	8	7	9	9	8	8	9	8	
15	Knights of Honor	Globalstrategie	Sunflowers	NEU	81	6	8	8	9	9	7	9	8	9	8	
16	Full Spectrum Warrior	Echtzeit-Taktik	Pandemic	NEU	81	8	9	8	9	8	8	7	7	8	9	
17	Heroes of M&M 4	Strategiespiel	3DO	06/02 (86%)	81	5	6	10	8	10	10	9	7	9	7	
18	Anno 1503	Aufbauspiel	Sunflowers	12/02 (87%)	81	7	7	8	9	10	10	5	5	10	10	
19	Railroad Tycoon 3	Aufbauspiel	Take 2	12/03 (83%)	81	5	9	7	8	10	10	7	8	9	8	
20	Silent Storm	Runden-Taktik	Jowood	12/03 (81%)	81	7	9	6	7	9	10	8	8	10	7	09/04: Addon
21	Evil Genius	Echtzeit-Strategie	Elixir	NEU	80	7	8	8	9	8	9	8	8	7	8	
22	Tropico 2	Aufbauspiel	Take 2	06/03 (88%)	80	5	9	10	8	10	10	7	5	9	7	
23	Black & White	Aufbauspiel	Lionhead	05/01 (85%)	80	8	7	7	10	8	9	8	10	5	8	*Kreatur-Erziehung
24	Stronghold Crusader	Echtzeit-Strategie	Firefly	11/02 (85%)	80	5	6	10	7	10	9	9	8	10	6	
25	Castle Strike	Echtzeit-Strategie	Data Becker	02/04 (83%)	80	7	8	7	6	10	9	9	6	9	9	

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

Alpha Team: Go, go, go!

FULL SPECTRUM WARRIOR

Zunächst als Simulator der Army konzipiert, nun auch für Zivilisten erhältlich: Im Echtzeit-Taktikspiel von THQ hetzen Sie GIs durchs wilde Zekistan.



Der Auftrag klingt simpel: Geleiten Sie einen Hilfsgüter-Konvoi durch die zekische Hauptstadt Zafarra. Dem Geheimdienst zufolge sind uns die Einheimischen freundlich gesinnt. Immerhin liefern wir Lebensmittel und wollen das Land von Mohammed Al Afad, dem grausamen Diktator, befreien. Doch da zerreißen wie aus dem Nichts Granaten zwei Lkws des Konvois! Und schon sind wir mittendrin in einem verbissenen Häuserkampf gegen die Schergen des Tyrannen.

Der Teamchef spricht

Im Echtzeit-Taktikspiel **Full Spectrum Warrior** geht der »Krieg gegen den Terror« in die (fiktive) nächste Runde: Ex-Taliban und

irakische Loyalisten sind auf Einladung von Al Afad nach Zekistan geflüchtet. Als ethnische Säuberungen in der Region bekannt werden, entsendet die Nato eine internationale Eingreiftruppe ins Krisengebiet, um humanitäre Hilfe zu leisten und den Tyrannen zu stürzen. Sie sind mit dabei, um eine Gruppe von acht Soldaten anzuführen. Die Männer sind in zwei »Feuerteam« eingeteilt, die aus je einem Teamführer, Grenadier, Gewehr- und MG-Schützen bestehen. Sie steuern die GIs jedoch nicht höchstpersönlich, sondern erteilen Befehle: In der frei drehbaren 3D-Umgebung geben Sie mit der rechten Maustaste Bewegungs-Kommandos und markieren mit der linken, wohin die

Soldaten zielen sollen. Einen Feuerknopf gibt's nicht, das Schießen überlassen Sie den Soldaten. Die sind ausreichend treffsicher und bekämpfen eigenständig Feinde, die in ihr Blickfeld laufen. Den Einsatz von Hand- und Rauchgranaten sowie den M203-Granatwerfer kontrollieren Sie hingegen selbst und bestimmen per Flugbahn-Einblendung das Ziel. So einfach, wie die Steuerung klingt, ist sie auch: In wenigen Minuten kommandieren Sie ihre Untergebenen wie im Schlaf.

Spiel über die Flanke

Ein gut platzierter Treffer macht Ihre Männer kampfunfähig. Die Feuerteam müssen sich daher stets hinter Deckung befinden.

Dazu dienen Sandsäcke, Autowracks, Schutthaufen und für kurze Zeit selbst alte Sofas. Wenn die Gruppe dann unter Beschuss gerät, signalisiert ein Schild-Symbol über den Köpfen der Männer, dass sie momentan nicht getroffen werden können. Allerdings nutzen die feindlichen Truppen ebenfalls Deckung. Zwar dürfen Sie mit Handgranaten oder dem M203-Granatwerfer Ziele hinter einer Deckung bekämpfen, jedoch haben Sie nur drei Explosivgeschosse pro Team dabei. Daher können Sie Feinde »binden«: Wird ein Terrorist mit dem MG oder drei Gewehren gleichzeitig beschossen, konzentriert der sein Feuer auf die Angreifer. Alternativ nageln Sie den Gegner



Der Hubschrauber verrät Ihnen die Position von Feinden.



Ranger, die Sie unterstützen, treffen auch verschante Ziele.



Manche Terroristen sind auch mit Panzerfäusten bewaffnet. Private Ota (links) sollte lieber den Kopf einziehen.

BEISPIEL-MISSION



Ein MG-Nest sichert die Hauptstraße und zwingt Team »Bravo« in Deckung.



Team »Alpha« nebelt die Straße ein. Die Teams weichen in eine Seitenstraße aus.



In einem Hof lauert ein Scharfschütze. »Alpha« bindet ihn, während »Bravo« vorrückt.



Unsere Gruppe fällt dem MG-Schützen in den Rücken, der sofort die Stellung aufgibt.

fest. Dazu feuern alle Soldaten eines Teams ununterbrochen auf seine Deckung, woraufhin er den Kopf einzieht und erst Sekunden nach Ende des Sperrfeuers wieder hebt. Dies können Sie zu Ihrem Vorteil nutzen: Während das eine Team die Feinde bindet oder festnagelt, kann das andere vorrücken und den Feind flankieren. Die Gegner lassen sich dabei mitunter allzu leicht austricksen: »Gebundene« Terroristen ignorieren meist selbst Soldaten, die direkt auf sie zustürmen. Fühlen sich die Schurken jedoch bedrängt, fliehen sie zur nächsten Deckung.

Physik-Stunde

Sofas, Autos oder Kühlschränke halten Beschuss nicht ewig stand. Das erkennen Sie am abnehmenden Schild-Symbol über den verschanzten Spielfiguren. Die Teams können die Deckung des Feindes also auch in Stücke schießen. Die Havoc-Engine sorgt dafür, dass Holzkisten, Ge-

päckwagen oder Marktstände spektakulär in Einzelteile zerbersten, Autos Stoßstangen oder Türen verlieren und getroffene Kämpfer realistisch animiert zu

Boden gehen. Beim M203-Granatwerfer versagt hingegen die Physik: Die Granaten fliegen statt auf einer ballistischen Bahnschnur gerade ins Ziel.

Kein Mann bleibt zurück!

Die US Army duldet keine Verluste, zumindest nicht in Full Spectrum Warrior. Wenn einer

TECHNIK-CHECK

AUFLÖSUNG

Full Spectrum Warrior ist in Sachen Hardware sehr genügsam. Sie können das Spiel bereits auf einer Geforce 4 mit der maximalen Auflösung von 1280x1024 spielen, mit 1024 mal 768 Pixeln läuft das Programm schon ab einer Radeon 9000. Auf leistungsfähigeren Karten verbessern Sie die Grafikqualität mit Antialiasing.

RAM/FESTPLATTE

Full Spectrum Warrior belegt knapp 2,2 GByte Ihrer Festplatte. Zur Terroristenbekämpfung reichen 256 MByte RAM aus, mit 512 MByte Arbeitsspeicher dirigieren Sie Ihre Einheiten aber deutlich flüssiger durch den Kugelhagel.

TUNING-TIPPS

- 1 Wenn Sie auf schwachen Rechnern die Schatten ausschalten, bewegen sich Ihre Squads etwa 20 Prozent flüssiger durch die Straßenschluchten.
- 2 Ohne »Bloom« wirkt Full Spectrum Warrior viel realistischer und düsterer. Positiver Nebeneffekt: Sie gewinnen bis zu 15 Prozent Performance.
- 3 Bei minimalen »Charakterdetails« ähneln Ihre Soldaten polygonarmen Streichholzmannchen.
- 4 Nach dem Herunterregeln der Texturdetails läuft das Spiel zwar ein gutes Stück flüssiger, die Umgebung wirkt dann aber extrem verwaschen. FG

DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT 512 MBYTE RAM UND MAX. DETAILS)

CPU mit		Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900
600 MHz	640x480 (min. Details)	☐	☐	■	■	■	■	■	■	■	■
	800x600	☐	☐	■	■	■	■	■	■	■	■
1,0 GHz	800x600	☐	☐	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	☐	☐	■	■	■	■	■	■	■	■
1,6 GHz	1024x768 (FSAA)	☐	☐	■	■	■	■	■	■	■	■
	1280x1024 (FSAA)	☐	☐	■	■	■	■	■	■	■	■

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



Da Sie es mit dem Panzer nicht aufnehmen können, markieren Sie ihn für die Artillerie.

Ihrer Kämpfer angeschossen wird, müssen die übrigen ihn schnellstmöglich retten: Während das eine Team die Angreifer niederhält, sollte das andere den Verletzten in Sicherheit bringen. Wenn Ihre Männer nicht innerhalb von Sekunden Erste Hilfe leisten, stirbt der Verletzte und die Mission ist fehlgeschlagen. Der GI, der seinen Kameraden trägt, kann außerdem nicht mehr kämpfen und bremst das Team. Daher sollten Sie sich schleunigst zum nächsten Sanitäter durchschlagen. Der gibt Munition aus und heilt selbst die schwersten Verletzungen. Wenn zwei GIs gleichzeitig verletzt sind, müssen Sie den Einsatz ebenfalls neu starten. Ärgerlich dabei: Sie dürfen das Spiel nur an speziellen Speicherpunkten absichern. Allerdings können Sie sich von jeder beliebigen Mission ein Replay ansehen und mittendrin wieder die Kontrolle übernehmen.

Zwölf Stunden in Zafarra

Das Wüsten-Szenario von **Full Spectrum Warrior** bietet zwar nicht so viel Abwechslung wie etwa ein tropischer Dschungel, trotzdem kommt keine Langeweile auf: Sie kämpfen sich durch Häuserschluchten, staubige Vororte und stolze Paläste. Das Spiel schildert die Ereignisse eines einzigen Tages, so dass in jeder der 13 Episoden eine andere Stimmung herrscht, vom sonnigen Morgen über einen Sandsturm am Nachmittag bis hin zum düsteren Abend. Besonders atmosphärisch ist der so genannte »Bloom«- oder »Weichzeichner«-Effekt, der schon in **Prince of Persia** oder **Deus Ex 2** zum Einsatz kam.

Akustisch ist **Full Spectrum Warrior** hervorragend. Die 5.1-Soundunterstützung gibt Umgebungsgereusche präzise wieder, und die stimmungsvolle Musik passt sich dem Geschehen an. Ihre Soldaten reagieren ebenfalls auf besonders spannende Ereignisse: Wenn sich ein Team lange unter schwerem Beschuss befindet, können Sie deutlich den Stress in den Stimmen der sonst so coolen Männer hören. Die Soldaten wurden für die deutsche Fassung allerdings nicht synchronisiert, lediglich die Untertitel sind deutsch. Wer sich statt auf zwei lieber nur auf ein Team konzentrieren will, kann **Full Spectrum Warrior** auch im Koop-Modus spielen. Die Teamkoordination funktioniert auch im Internet hervorragend, da das Spiel über eine interne Voice-Chat-Funktion verfügt. **FAB**

➤ HOTLINE: (01805) 605 511 0,12 €/MIN.

MARKUS SCHWERDTL markus@gamestar.de

Endlich darf ich auch als Strategie mit den harten Burschen von der Infanterie ins Gefecht ziehen. Taktik-Shooter werden mit zu viel Hektik ihrer Bezeichnung oft nicht gerecht, Full Spectrum Warrior bremst das Geschehen dagegen schon fast auf Rundenstrategie-Tempo runter. Klasse, denn dadurch kann ich mich voll auf Umzingelungs-Feinheiten und Deckungssuche konzentrieren. Einen Feuerknopf habe ich keine Sekunde lang vermisst, die Spannung ist auch ohne Action enorm. Durch das ungewöhnliche Spielprinzip bekommt das ausgelutschte Militärszenario wieder neuen Schwung. Ich wünsche mir in Zukunft so eine Verjüngungskur auch für diverse Fantasy- und Science-Fiction-Schlaf-tabletten.

»Kaufen, los, los!«



Verwundete müssen umgehend zum Sanitäter gebracht werden.

FABIAN SIEGISMUND

fabian@gamestar.de

Was so aussieht, kann eigentlich nur ein Action-Spiel sein. Ist es aber nicht! Full Spectrum Warrior vereint Action- und Taktik-Elemente in perfekter Balance. Das ist anfangs etwas gewöhnungsbedürftig. Etwa wenn meine Mannen einen fünf Meter entfernten Terroristen nur deshalb nicht treffen, weil er gerade hinter einem Sofa steht. Aber wenn man sich erstmal vom reinen Action-Konzept verabschiedet hat, macht es einen Heiden Spaß, mit einem Team den Feind zu beschäftigen, während das andere einen weiten Bogen schlägt und dem Feind unbemerkt in den Rücken fällt.

Dabei werden alle Ereignisse von meinen Soldaten mit lässigen Sprüchen kommentiert. Die Jungs waren wohl nochmal auf dem Schießstand, denn im Gegensatz zur Preview-Version können sie endlich anständig schießen.



»Die perfekte Mischung«

FULL SPECTRUM WARRIOR ECHTZEIT-TAKTIK

PUBLISHER	THQ	RELEASE (D)	23.9.2004
SPRACHE	Englisch, deutsche Untertitel	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 3 CDs, 42 Seiten	USK	ab 16 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER							PROFI	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

VERGLEICHBAR MIT: Soldiers (84, GS 08/04) Isometrische Echtzeit-Taktik im Zweiten Weltkrieg. Conflict Desert Storm 2 (75, GS 11/03) Taktiklastiger Golfkriegs-Shooter.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM	
<input type="checkbox"/> Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	1,0 GHz Intel	1,6 GHz Intel	2,0 GHz Intel
<input type="checkbox"/> Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	1,0 GHz AMD	1.400 AMD	1.800 AMD
<input type="checkbox"/> Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
<input type="checkbox"/> Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	2,2 GB Festpl.	2,2 GB Festpl.	2,2 GB Festpl.
<input type="checkbox"/> Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900			

LAUSPREDICHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER GUT

FAZIT: Jeder Spieler übernimmt ein Team. Wer's nicht in einer Sitzung schafft, kann abspeichern.

MODI: Koop



BEWERTUNG

GRAFIK	+ tolle Animationen - gelegentlich Clipping-Fehler	8 / 10
SOUND	+ dynamische Musik + gut positionierter Surround-Sound	9 / 10
BALANCE	+ »Zwischengegenre« + fair verteilte Speicherpunkte	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Spielfiguren mit Charakter + realistisches Szenario	9 / 10
BEDIENUNG	+ einfache Steuerung - kein freies Speichern	8 / 10
UMFANG	+ Koop-Modus + Replays von allen Missionen	8 / 10
MISSIONSDSIGN	+ mehrere Ziele pro Mission - gleich bleibendes Schema	7 / 10
KI	+ GIs kämpfen selbständig - »Binden« zu leicht	7 / 10
EINHEITEN	+ jeder Soldat hat eigene Funktion - zu wenig Granaten	8 / 10
KAMPAGNE	+ Ständig ändernde Lage + Zwölf-Stunden-Krieg	9 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 15 Minuten SOLO-SPASS 20 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden

FAZIT: INNOVATIVER MIX AUS ACTION UND TAKTIK.





Handel oder Hochzeit

KNIGHTS OF HONOR

Das Mittelalter ruft! Schwingen Sie sich mit kluger Taktik und diplomatischem Fingerspitzengefühl zum König von Europa auf.

alle Mittel Recht: Diplomatie, Spionage und handfeste Gefechte führen Sie allesamt zum Ziel: der Königskrone von Europa.

Macht im Mittelalter

Je nachdem, ob Sie im Jahr 1000, 1200 oder 1350 einsteigen, haben Sie die Wahl zwischen 47, 53 und 60 Startgebieten. Manche Länder sind dabei größer und dadurch mächtiger als andere. Entscheiden Sie sich etwa für Deutschland, besitzen Sie von Anfang an gleich mehrere Provinzen. Andere Herrschaftsbereiche wie Munster (im Süden Irlands) bestehen nur aus einem Landstrich. So oder so wählen Sie auf einer Übersichtskarte Städte aus. Über eingblendete statische Menüs ordnen Sie den Bau von Versorgungsgebäuden wie Kornspei-

chern an, um die Bevölkerungszahl aufzupäppeln. Je mehr Leute, desto mehr Gold bringt der Steuereintreiber in die Staatskasse. Rund 40 weitere Gebäude wie Werkzeugmacher, Kaufmannsgilden oder Herbergen sorgen dafür, dass immer mehr Arbeiter in Ihren Städten leben. Aus denen rekrutieren Sie Soldaten für Ihre Armee. Allerdings erst dann, wenn Sie zuvor Übungsplätze, Bogenmachereien und Waffenschmieden errichtet haben. Insgesamt gibt es satte 52 Truppentypen, die sich unter anderem in Panzerung, Reichweite und Geschwindigkeit unterscheiden.

Echtzeit-Diplomatie

Während die Uhr (in vier Geschwindigkeitsstufen) in Echtzeit weitertickt und Ihr Reich blüht,

knüpfen Sie über Textmenüs Kontakte zu den Nachbarn. Sie können Handelsverträge vereinbaren, Tribut fordern oder Bündnisabkommen schließen. Damit Ihnen die Gegenseite gewogen ist, machen Sie Geschenke oder verheiraten einen Sprößling. Aber Achtung: Auch die Konkurrenten schachern die ganze Zeit fleißig hinter den Kulissen! Schnell wechselnde Allianzen gehören dabei zur Tagesordnung.

Die Moral des Krieges

Trotz aller Diplomatie müssen Sie auch Krieg führen. Für satte 1.000 Goldstücke rekrutieren Sie einen von maximal neun Rittern, der Ihre Armee anführt. Gefechte werden auf einem separaten, grafisch veralteten 2D-Schlachtfeld ausgetragen. Wie in **Rome** repräsentiert jeweils ein Banner die (mäßig animierten) Verbände. Diese Gruppen schicken Sie gegen den Feind, wobei Sie das Gelände wie Berge oder Wälder ausnutzen. Auf Hügeln sind Bogenschützen im Vorteil, Bäume behindern die Reiterei. Wichtig ist dabei die Moral Ihrer Truppen. Die hängt davon ab, wie lange die Männer schon unterwegs sind und wie hoch die eigenen Verluste ausfallen. Kippt die Moral, flieht die Truppe vom Schlachtfeld. Sobald der Anführer fällt, ist die Schlacht verloren. Nach einem Sieg jedoch erhält Ihr Held Erfahrungspunkte, die er in 29 Fähigkeiten wie Heilen oder einen Moral-Booster investiert. Wenn Sie keine Lust auf Gefechte haben, berechnet die CPU stets nachvollziehbar die Ergebnisse.

Gold und Glauben

Ihre maximal neun Ritter sind nicht nur tumbe Schlagetots, Sie können sie zum Beispiel auch zu

Normalerweise enden Nachbarschaftsstreitigkeiten im schlimmsten Fall vor dem Amtsgericht. Etwas anders sieht die Lage aus, wenn die Kontrahenten mittelalterliche Herrscher mit Weltmachtsambitionen sind. Im Strategiespiel **Knights of Honor** geht es nicht um zwei, sondern um stolze 60 Parteien, die Sie als Herrscher unterwerfen wollen. Dabei sind



Dank guter Menüs das Reich im Griff: Oben sehen Sie alle Ritter, Kaufleute und Spione, links und rechts alle aktuellen Bauvorhaben.



Die Schlachten sind sehr fitzlig. Sie kommandieren immer ganze Verbände (durch eine Flagge gekennzeichnet).

Kaufleuten ausbilden, die auf Handelsrouten Gold erwirtschaften. Spione dagegen verüben Attentate oder stiften die feindliche Armee zu einer Revolte an. Kleriker sorgen für Frömmigkeit. Der Glaube ist eine Ressource, die Ihren Machtbalcken im grünen Bereich hält. Sinkt er ins Rote ab, steigt die Gefahr von Revolten. Ebenfalls wichtig: Bücher, die automatisch in Klöstern entstehen. Mit

jeweils 1.000 Wälzern erhöhen Sie die Effektivität einzelner Kleriker, Kaufleute oder Spione.

Wer sich für reich und mächtig genug hält, kann sich der Wahl zu Europas Oberhaupt stellen. Die fünf aktuell mächtigsten Herrscher entscheiden dann, ob Sie Ihnen gewogen sind oder nicht. Sie haben aber auch dann gewonnen, wenn sie zehn Errungenschaften wie die Drei-Felder-Wirtschaft oder das

Zeitalter der Entdeckungen aktivieren. Dazu müssen Sie je vier bis sechs Güter wie Leder, Wachs oder Pferde erhandeln, selbst produzieren oder durch Besetzung erkämpfen.

Optisch ist **Knights of Honor** zweigeteilt: Die Übersichtskarte sieht nett aus, die Farben wirken sympathisch. Dafür hakt's in den Schlachten: Die Animationen gehören ins letzte Jahrhundert, von der Edelohtik des Schönlings **Ro-**



Bis unter den Kiel voll mit Soldaten bereiten sich unsere Schiffe auf die Landung an Englands Küste vor.



Mit Lothian (rot) sind wir per Heirat verbündet.

me trennen die wackligen Sprites mehr als 1.000 Jahre. Blöd auch, dass Operationen von Spionen in den Tiefen der CPU stattfinden. Sie sehen davon nur eine Textmeldung samt Winzbild. Im Mehrspielermodus können Sie nur vorgegebene Echtzeitschlachten absolvieren. Oder Sie kämpfen auf einem von drei separaten Schlachtfeldern um den Besitz von Türmen. **MIC**

► HOTLINE: (0190) 761 503 1,24 €/MIN.



Ausschließlich im Multiplayer können Sie um diese Türme kämpfen.

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Knights of Honor macht einen Riesenspaß, solange man auf der Hauptkarte bleibt. Ländereien aufbauen, Freund und Feind austricksen und sich am stetigen Wachstum des eigenen Reiches erfreuen: Diese Zutaten machen das Spiel stark, weil sie dank sehr guter KI funktionieren.

Schade bloß, dass die Echtzeitschlachten so hässlich sind. Zudem wird's schnell langweilig, wenn sich die Einheiten erstmal ineinander verkeilt haben. Ich habe deshalb die Kämpfe immer berechnen lassen. Dass mir dieses überflüssige Anhängsel nicht gefehlt hat, spricht für das ausgefeilte Spielkonzept. Ich werde nicht ruhen, bis Europa auch auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad mein ist.

»Tolles Spiel, trotz öder Schlachten.«



KNIGHTS OF HONOR STRATEGIESPIEL

PUBLISHER Sunflowers RELEASE (D) 30.9.2004
 SPRACHE Deutsch CA. PREIS 50 Euro
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 2 CDs, 96 S., Europakarte USK ab 12 Jahren

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
2	5	9

VERGLEICHBAR MIT Rome (89, GS 11/04) Schöne Schlachten im alten Rom, Diplomatie etwas schwächer.
 Crusader Kings (64, GS 06/04) Grafisch grausig, dafür sehr viel spielerische Tiefe.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	1,0 GHz Intel	1,5 GHz Intel	1,8 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	1,0 GHz AMD	XP 1300+ AMD	XP 1600+ AMD
Radeon 9000	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	1,3 GB Festpl.	1,3 GB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900		

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER AUSREICHEND

FAZIT Langweilige Echtzeit-Gefechte, Strategiekarte fehlt
 MODI Historische Schlachten, Türme erobern, Zufallsgefechte

BEWERTUNG

GRAFIK	➔ hübsche Karte ➔ hässliche Einheiten ➔ kaum Animationen	6 / 10
SOUND	➔ gelungene Sprachausgabe ➔ stimmungsvolle Musik	8 / 10
BALANCE	➔ Machtverhältnisse realistisch ➔ CPU zu Beginn zu aggressiv	8 / 10
ATMOSPHERE	➔ realistische Spielentwicklung ➔ historisch akkurate Einheiten	9 / 10
BEDIENUNG	➔ wichtige Infos auf einen Blick ➔ übersichtliche Menüs	9 / 10
UMFANG	➔ viele Ausgangspositionen ➔ Multiplayer nur in Schlachten	7 / 10
STARTPOSITIONEN	➔ 60 Startländer ➔ Karte variiert nach Startjahr	9 / 10
KI	➔ agiert sehr clever im Kartenmodus ➔ keine Spezialmanöver	8 / 10
EINHEITEN & GEBAUDE	➔ 52 Einheitentypen ➔ 66 Ausbaumöglichkeiten	9 / 10
ENDLOSPIEL	➔ hoher Wiederpielwert dank immer neuer Bündnisse	8 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 1 Stunde SOLO-SPASS 60 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 5 Stunden

FAZIT: SPIELSTARKE GLOBALSTRATEGIE, MÜDE GEFECHTE.





In dieser Übersicht regeln Sie die Ausbildung Ihrer Gefolgsleute.

Fünf Agenten-Organisationen aus aller Welt schicken unterschiedliche Widersacher auf Ihre Insel: Diebe stehlen Geld und erbeutete Kunstgegenstände, Spitzel machen Beweisfotos von Ihren finsternen Machenschaften, und Soldaten zerstören die Basis. Super-Agenten wie die schöne Marriana Mamba radieren sogar im Alleingang Ihre ganze Gefolgschaft aus! Trotzdem bleiben die Gefechte fair. Denn das Spiel gönnt Ihnen immer wieder Verschnaufpausen, in denen Sie Verluste ausgleichen, Brände löschen und zerstörte Einrichtung wieder aufbauen. Um streunende Agenten und Touristen abzulenken, können Sie auf der Tropeninsel Casinos und Hotels bauen. Außerdem spicken Sie Ihre Basis mit Fallen: Giftgas schaltet Gegner aus, Soldaten-Attrappen sorgen für Verwirrung, und ein Riesenföhn bläst Schnüffler einfach zur Tür hinaus. Besonderer

Clou: Geschickte Fallenkombinationen machen nicht nur teuflisch Spaß, sondern bringen auch zusätzliches Ansehen.

Ausbildung am Arbeitsplatz

Ein gutes Verbrecher-Syndikat braucht mehr als nur tumbe Arbeiter. Daher erforschen Sie nach und nach zwölf Arten von Gefolgsleuten mit unterschiedlichen Fähigkeiten: Diener lenken Gegner ab, Wissenschaftler entwickeln neue Einrichtungen und Söldner sind besonders gute Kämpfer. Direkt steuern können Sie Ihre Schergen nicht: Feindliche Agenten, die Sie einfangen, töten oder ablenken möchten, müssen Sie zuerst per Mausclick markieren. Einzige Ausnahmen sind das Verbrechergenie und die Heldenfiguren, die »Handlanger«. Zu Beginn haben Sie nur einen, aber je berühmter Sie werden, desto

mehr Schurken schließen sich Ihnen an. Diese sind besonders kampfstark und können für kurze Zeit umstehende Lakaien als Unterstützung ins Gefecht schleifen. Außerdem lernen die Handlanger mit wachsender Erfahrung je zwei Spezialfähigkeiten. Eli Barracuda etwa bringt mit einem Ghetto-Blaster umstehende Agenten und Touristen zum Tanzen, während der Rote Iwan Minenfelder auslegt. Damit sind die Handlanger mächtige Gefährten, die noch dazu ebenso cool sind wie der Superverbecher selbst.

Sixties-Stimmung

Evil Genius ist nicht nur spielerisch, sondern auch grafisch ungewöhnlich. Grelle Tapeten, Nierentische, knallbunte Overalls und Plastikstühle lassen ein unwiderstehliches 60er-Flair aufkommen. Der schicke Comic-Stil des Spiels erinnert an **No One Lives Forever 2**. Lediglich die Außenareale wirken etwas karg.

Passend zu den Swinging Sixties liefert **Evil Genius** einen genialen Soundtrack mit fetziger Agenten-Musik in 5.1-Sound. Das Kauderwelsch der Gefolgsleute ist zwar unverständlich, aber trotzdem witzig anzuhö-



Marriana kommt im Mixer (links) auf andere Ideen.



Die Soldaten-Attrappe (unten) sorgt für Verwirrung.

ren. Handlanger und Superverbecher hingegen haben (zumindest im englischen Original) herrlich klischeehafte Sprecher. Kein Wunder also, dass der böse Maximilian mit deutschem Akzent spricht. **FAB**

► HOTLINE: (0190) 151 200 0,62 EUROMIN

EVIL GENIUS STRATEGIESPIEL

PUBLISHER	Vivendi Universal	RELEASE (D)	1.10.2004
SPRACHE	Englisch, deutsch in Vorbereitung	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 15 Seiten	USK	ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | PROFI

VERGLEICHBAR MIT: Dungeon Keeper 2 (76, GS 08/99) Gleiches Spielprinzip, allerdings mit Monstern. Ghost Master (67, GS 08/03) Sims-ähnliches Geister-Management.

► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
 QUICKLINK J104

TECHNISCHE ANGABEN

	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
3D-GRAFIKKARTEN	GF FX 5600/Ultra	GF FX 5600/Ultra	GF FX 5600/Ultra
GeForce 1/2 MX	1 GHz Intel	1,6 GHz CPU	2,4 GHz CPU
GeForce 2/4 MX	1 GHz AMD	1500+ AMD	2200+ AMD
Radeon 9000	256 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
GeForce 3/3 Ti	1,4 GB Festpl.	1,4 GB Festpl.	1,4 GB Festpl.
GeForce 4 Ti			
Radeon 9700/Pro			
Radeon 9800 Pro			
GF FX 5800/5900			
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1

BEWERTUNG

GRAFIK	👍 Comic-Look	👎 polygonarme Spielfiguren	7 / 10
SOUND	👍 fetziger Soundtrack	👍 passende Sprecher und Geräusche	8 / 10
BALANCE	👍 Schwierigkeit abhängig vom Spieler	👎 Superagenten-Massaker	8 / 10
ATMOSPHERE	👍 stimmiger 60er-Stil	👍 Gefolgsleute interagieren	9 / 10
BEDIENUNG	👍 Hilfsfunktion	👎 Handlanger-Steuerung etwas umständlich	8 / 10
UMFANG	👍 hohe Spieldauer	👍 hoher Wiederspielwert	9 / 10
MISSIONSDSIGN	👍 abwechslungsreiche Aufgaben	👎 Schandtatzen ohne Videos	8 / 10
KI	👍 Arbeiter führen Aufträge schnell aus	👍 selbständige Diener	8 / 10
EINHEITEN	👍 coole Handlanger	👎 sehr lange Ausbildungszeiten	7 / 10
KAMPAGNE	👍 witzige Klischees	👍 Schritt für Schritt zur Weltherrschaft	8 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG: 40 Minuten – SOLO-SPASS: 60 Stunden – MULTIPLAYER-SPASS: –

FAZIT: STRATEGIESPIEL, DAS AGENTEN-FILME PERSIFLIERT.

80 SPIELSPASS



Handlanger wie der Rote Iwan können nur von Superagenten getötet werden.

Unsterblicher Durchschnitt

KOHAN 2

Noble Helden, Massenschlachten, ungewöhnliche Ideen! Klingt toll, doch das 3D-Strategiespiel versinkt wie der Vorgänger im Mittelmaß.

Unsterblichkeit ist eine feine Sache: endlich genug Zeit für alle **Final Fantasy**-Titel am Stück oder einen vernünftigen **World of Warcraft**-Charakter. Die Helden im Strategiespiel **Kohan 2** dagegen verfluchen ihr ewiges Leben, schließlich müssen sie im Fantasy-Reich Khal-dun für Ordnung sorgen.

Kompanie-Katalog

In **Kohan 2** befehlen Sie stets ganze Trupps, bestehend aus Kommandant, vier Kämpfern, zwei Flankenmännern sowie zwei Unterstützungseinheiten. Letztere können zum Beispiel

Heiler oder Kampfmagier sein. Gelungene Kombinationen lassen sich speichern und jederzeit abrufen. Solange der Kommandant überlebt, bleiben die Erfahrungspunkte der Einheit erhalten, Gefallene werden bei Städten automatisch ersetzt. Denn jede Siedlung umgibt ein Einflussbereich, in dem Einheiten heilen. Per Upgrades erweitern Sie den Radius und erhöhen den Rohstoffausstoß einer Stadt. Ressourcen-Sammler gibt's nicht, jedoch errichten Bautrupps Minen auf Gold- oder Erzvorkommen. Die sind vor allem in Multiplayer- oder Geplänkelgefechten stark umkämpft.

Hektik im Feld

Trotz aller Taktik stören die hektischen Schlachten. Zwar helfen große Icons und Hotkeys bei der Orientierung, doch viel zu viele Soldaten sterben unnötig. In der Kampagne lässt sich zumindest die Geschwindigkeit bremsen.

Der 32 Missionen lange Storymodus langweilt durch abwechslungsarme Aufträge: Fast

immer müssen Sie nur eine Stadt nach der anderen erobern. Außerdem hat die (sonst recht gute) KI während der Kampagnen-Pause. Der Gegner wartet brav auf Ihre Aktionen. **MS**

► HOTLINE: (0190) 145 565 0 0,62 €/MIN.



MARKUS SCHWERDEL

markus@gamestar.de

Grundsätzlich ist das Spielprinzip mit Einflusszonen, Helden und Kampftrupps interessant. Doch die alten Laster des Vorgängers (Schlachtengewusel, eintönige Aufträge) plagen auch Teil 2 und vergällen mir spätestens nach dem ersten Kampagnendrittel den Spielspaß. Wer jedoch das sonstige Echtzeit-Einerlei im Strategiegenre leid ist, sollte sich das ungewöhnliche Konzept mal anschauen. Schließlich kostet Kohan 2 nur moderate 30 Euro.



»Es reicht nicht ganz«



Im Truppeneditor basteln Sie sich eine Armee.



Große Schlachten werden unübersichtlich, im grünen Bereich heilen Einheiten automatisch.

KOHAN 2 ECHTZEIT-STRATEGIE

PUBLISHER	Take 2	RELEASE (D)	1.10.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 CD, 69 Seiten	USK	12 Jahre



GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
------------	---	---	---	---	---	---	---	---	----	-------

VERGLEICHBAR MIT Knights of Honor (81, GS 11/04) Komplexe Diplomatie, krumelige Schlachten. Heroes of Might and Magic 4 (81, GS 06/02) Rundenweises Monsterkloppen.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	1,0 GHz Intel	1,5 GHz CPU	2,0 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	1,0 GHz AMD	2,4 GHz AMD	XP 1500+ AMD
Radeon 9000	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	600 MB Festpl.	600 MB Festpl.	600 MB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900		

MULTIPLAYER AUSREICHEND

FAZIT Spannendes Rohstoff-Wettrennen, allerdings ohne Zeitbeschleunigung.
MODI Deathmatch, Team-Deathmatch

BEWERTUNG

GRAFIK	➕ Zaubereffekte ➕ Animationen ➖ grobe Charaktere	5 / 10
SOUND	➕ Sprachausgabe ➕ packende Musik ➖ belanglose Effekte	7 / 10
BALANCE	➕ gutes Tutorial ➕ einsteigerfreundlich ➖ plötzlich schwerer	6 / 10
ATMOSPHERE	➕ sympathische Helden ➖ unpassende Größenverhältnisse	6 / 10
BEDIENUNG	➕ durchschaubare Menüs ➖ unübersichtliche Schlachten	6 / 10
UMFANG	➕ lange Missionen ➕ sechs Rassen ➖ nur drei Landschaften	8 / 10
MISSIONSDSIGN	➖ wenig Abwechslung ➖ keine Untermissionen	4 / 10
KI	➕ im Geplänkelmodus stark ➖ in der Kampagne schwach	8 / 10
EINHEITEN	➕ Vielfalt durch Baukasten ➖ kaum Rassen-Unterschiede	7 / 10
KAMPAGNEN	➕ nette Story um Kohan-Helden ➖ sehr vorhersehbar	8 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten - SOLO-SPASS 20 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden

FAZIT: TROTZ GUTER IDEEN INSGESAMT NUR DURCHSCHNITT.



- CD/DVD: Video-Special
- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
- QUICKLINK JS2



Während sich auf dem Boden die Zoobesucher drängen, fährt unsere Eisenbahn übers Schwarzbären-Gehege.



Per Vorlieben-Menü bauen wir das Gorillagehege aus.



Auf Wunsch blicken wir durch die Augen eines Besuchers.

Tiere hinter Gittern

ZOO EMPIRE

Ein Kindertraum wird wahr: Leiten Sie Tiergärten voller lebhafter Geschöpfe – und doofer KI-Helfer.

Gähnende Gorillas, träge Tiger: Zootiere sind häufig müde und traurig. Aber nicht mit Ihnen! Im 3D-Aufbauspiel **Zoo Empire** errichten Sie einen Tierpark und pöppeln dessen Insassen auf – denn nur glückliche Viecher ziehen Besucher an. Die 40 Tierarten haben jeweils eigene Bedürfnisse. Kamele etwa mögen Sand und trockene Luft.

Paare und Pfleger

Ein nützliches, aber verschachteltes Menü erklärt die Vorlieben jeder Rasse, damit Sie aus Zäunen, Pflanzen und Spielzeug (Kratzposten, etc.) ideale Gehege basteln können. Die Tiere halten Sie auf Trab: Bei hohen Besucherzahlen wünschen sie sich Ruhe – und Sie müssen die Wegführung ändern. Jedem Männlein stellen Sie ein Weibchen zur Seite, glückliche Paare zeugen Nachwuchs. Viele Animationen beleben den Zoo: Flachland-Gorillas etwa entlausen ihre Artgenossen.

Angeheuerte Wärter füttern die Tiere. Allerdings hat die KI der Helfer zu häufig Aussetzer: In unserem Test verhungerte ein Elefant, weil der Pfleger das Futter an einem unzugänglichen Ort aufstellte. Solche Todesfälle verderben die Laune der Besucher, Sie müssen mit Attraktionen ausgleichen – darunter Eisenbahnen und Imbissbuden.

Aufseher-Laufbahn

Wenig originell: Im Karrieremodus übernehmen Sie die Rolle eines Wärters, KI-Konkurrenten fehlen. Nach fünf Tutorials verzweigen die insgesamt 21 Missionen der Kampagne. Entweder kümmern Sie sich vorrangig um die Tiere oder um Besucherwünsche. Stellenweise gibt's Leerlauf – etwa wenn Sie auf eine bestimmte Gästeanzahl warten. Durch erfüllte Ziele schalten Sie Rassen und Gebäude fürs motivierende Endlosspiel frei. **GR**

► HOTLINE: (01805) 299 266 0,12 €/MIN.

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Meinem lebendigen Tierpark schaue ich gerne zu: Zebras wälzen sich im Wasserloch, Löwen thronen auf Felsbrocken. Zugleich gibt's stets etwas zu tun: Zum Beispiel leiden die Bären an Skorbut, während den Besuchern Toiletten fehlen. Wenn jedoch die KI-Wärter wieder ein Tier verhungern lassen, beiße ich vor Ärger in die Maus. Die verschachtelten Menüs stören mich kaum – schließlich listet Zoo Empire die Vorlieben der Tiere detailliert auf und erleichtert so den Gehegebau. Zoo-Liebhaber dürfen zugreifen.



»Tipp für Tierpark-Freunde«

ZOO EMPIRE AUFBAUSPIEL

PUBLISHER	CDV	RELEASE (D)	20.9.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 CD, 56 Seiten	USK	ohne Beschr.



GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	-------

VERGLEICHBAR MIT Zoo Tycoon (75, 12/01) Immer noch spielswerter Zoo-Klassiker. Vegas Tycoon (65, 12/03) Gutes Aufbauspiel um ein Casino-Imperium.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	800 MHz Intel	1,4 GHz CPU	1,8 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	800 MHz AMD	1400+ AMD	1800+ AMD
Radeon 9000	128 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	970 MB Festpl.	970 MB Festpl.	970 MB Festpl.
Geforce 4 Ti			

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	hoch aufgelöste Texturen	polygonarme Modelle	6 / 10
SOUND	passende Musik	dünne Soundeffekte	6 / 10
BALANCE	sanfte Lernkurve	kein wählbarer Schwierigkeitsgrad	8 / 10
ATMOSPHERE	viele Animationen	farbloser Hauptcharakter	8 / 10
BEDIENUNG	nützliche Vorlieben-Liste	verschachtelte Menüs	6 / 10
UMFANG	motivierendes Endlosspiel	kein Multiplayer	8 / 10
MISSIONSDSIGN	abwechslungsreiche Aufgaben	stellenweise Leerlauf	7 / 10
KI	Wärter pflegen Tiere	häufig Aussetzer	4 / 10
EINHEITEN	grundverschiedene Tiere	nützliche Ausbauten	8 / 10
ENDLOSSPIEL	freischaltbare Elemente	keine Gegner	7 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten · SOLO-SPASS 25 Stunden · MULTIPLAYER-SPASS –

FAZIT: GUTER ZOO-MANAGER MIT DOOFEN KI-WÄRTERN.



Kunst und Kommerz

VERMEER 2

Multiplayer-Spaß ohne Netzwerk oder Internet: Fünf Freunde versammeln sich um einen PC und schachern in Ascarons Wirtschaftsspiel um berühmte Gemälde von Rubens, Braque und Picasso.

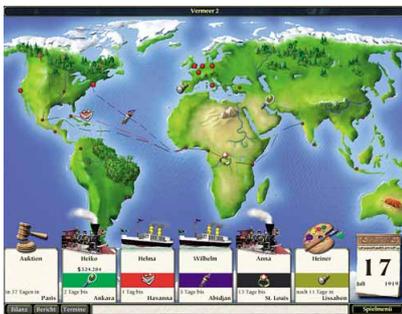
Dreiste Diebe stahlen im August das berühmte Gemälde »Der Schrei« aus dem Munch-Museum in Oslo. Eine blöde Idee: Schließlich kann man das Kunstwerk in Ascarons Wirtschaftsspiel **Vermeer 2** auch legal und wesentlich stressfreier bekommen: Als

Plantagenbesitzer erschachern Sie ein Vermögen, um in Auktionen möglichst viele von insgesamt 36 bekannten Gemälden zu ersteigern.

Zeit ist Dollar

Wie im 16 Jahre alten Vorgänger reisen Sie in **Vermeer 2** rundenweise über eine Weltkarte, um in 15 Plantagenstädten die fünf Luxusgüter Tee, Kakao, Kaffee, Tabak und Seide anzubauen. Auf den Märkten in London und New York verticken Sie die Feldfrüchte. Nur wenn Sie vor Ort in einer Stadt sind, dürfen Sie dort Aktionen ausführen – etwa eine Plantage errichten, Waren verschiffen oder an einer Gemälde-Auktion teilnehmen. Termingeschäfte, Aktienhandel und Sabotage bringen zusätzlich Salz in die Handelssuppe.

In den Auktionen feilschen Sie in Echtzeit um die Gemälde. Witziges Gimmick: Wer einige Runden aussetzt, um einen Kunstkurs zu besuchen, darf eine spezielle Brille (liegt bei) aufsetzen und erkennt so eventuelle Fälschungen. Mit guten Augen können Sie die entsprechende Info jedoch auch ohne Nasenfahrrad entziffern – doof.



Auf der Weltkarte wählen Sie ihr nächstes Ziel.



Mit der Spezialbrille entlarven wir Fälschungen.



Je näher wir am Wasser bauen, desto besser wirtschaftet die Plantage.

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Beim nächsten Spieleabend bleiben Die Siedler von Catan im Schrank – ich lade meine Freunde lieber zu einer Partie Vermeer 2 ein. Die simplen Regeln sind schnell kapiert, ermöglichen aber dennoch eine Vielzahl von Strategien. Allein ist die Bilderjagd zu anspruchslos, Solo-Händler spielen deshalb lieber Port Royale 2. Wer aber gern in Gesellschaft schachert, sollte Vermeer 2 unbedingt ersteigern.



»Brettspiel ohne Brett«

Gesellschafts-PC

Obwohl die KI-Gegner recht ordentlich spielen, wird **Vermeer 2** allein schnell langweilig: Das simple Wirtschaftssystem ist zwar durchdacht, aber auch

schnell durchschaut. Im Hotseat-Modus mit bis zu vier Freunden entwickelt der Gemälde-Wettlauf jedoch schnell den Reiz eines guten Brettspiels – Schadenfreude garantiert! **HK**

► HOTLINE: (05241) 966 90 STANDARDGEBÜHREN

VERMEER 2

PUBLISHER: Ascaron RELEASE (D): 10.9.2004
 SPRACHE: Deutsch CA. PREIS: 30 Euro
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 CD, 32 Seiten USK: ohne Beschr.



GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 FORTGESCHRITTENER PROFIL
 VERGLEICHBAR MIT Port Royale 2 (B3, GS 06/04) Für Handelsexperten, geniales Wirtschaftssystem. Anno 1503 (B1, GS 12/02) Mehr bauen, weniger wirtschaften - hübsche Iso-Grafik.

TECHNISCHE ANGABEN

3D- GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
GeForce 1/2 MX	700 MHz Intel	1,0 GHz Intel	1,2 GHz Intel
GeForce 2/4 MX	700 MHz AMD	1,0 GHz AMD	1,2 GHz AMD
Radeon 9000	256 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
GeForce 3/3 Ti	600 MB Festpl.	600 MB Festpl.	600 MB Festpl.
GeForce 4 Ti			

MULTIPLAYER GUT

FAZIT: Amüsanter Hotseat-Modus. Argerlich: Keine Netzwerk- oder Online-Unterstützung.
 MODI: wie Solospiel

BEWERTUNG

GRAFIK	hübsch gezeichnete Menüs	kaum Animationen	5 / 10
SOUND	passende Musik	spärliche Soundeffekte	6 / 10
BALANCE	einsteigerfreundlich	Computergegner zu leicht	6 / 10
ATMOSPHÄRE	stilvolles 20er-Jahre-Ambiente	Auktionen	8 / 10
BEDIENUNG	durchdachte Menüs	hilfreiche Statistiken	9 / 10
UMFANG	hoher Wiederpielwert	schnell durchschaubar	6 / 10
STARTPOSITIONEN	konfigurierbare Siegbedingungen	feste Voraussetzungen	6 / 10
KI	KI beherrscht Sabotage	Gegner zu passiv	6 / 10
EINHEITEN	durchdachtes Warensystem	Original-Gemälde	8 / 10
ENDLOSPIEL	spannendes Zeitmanagement	viele Routine-Aktionen	7 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 20 Minuten SOLO-SPASS 10 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden

FAZIT: AMÜSANTES, FAMILIENTAUGLICHES GESELLSCHAFTSSPIEL.

