



Gunnar Lott
gunnar@gamstar.de

TIBERIUM TYCOON

VORNE. Da ist es nun bereits, das möglicherweise beste Strategiespiel des Jahres 2007. **C&C 3: Tiberium Wars** tut, was alle **C&C**-Spiele tun, es bringt das altbekannte Trash-Flair und gut geskriptete Missionen und nette Grafik. Wie der FC Bayern zu seinen besten Zeiten spult Electronic Arts' Strategieabteilung ihr Programm herunter: siegreich, spielerisch auf hohem Niveau, aber auch ein bisschen zu sehr vorhersehbar.

HINTEN. Menschen brauchen ein Hobby. Ich zum Beispiel, ich sammle Tycoons. Also Spiele mit dem Wort Tycoon im Namen. Meine Lieblinge sind die kleinen schäbigen Tycoons, die das T-Wort nur als Marketinghilfe nutzen. Die hinten im Regal auf einen unbedarften Käufer lauern, der sie nicht von vernünftigen Spielen unterscheiden kann. Diesen Monat kommen zwei neue dazu. Wobei der **Truck Tycoon** ja sogar halbwegs Spaß macht. Richtige Tycoons des Jahres 2007 müssen sich zu Spielen wie **C&C 3** verhalten wie Disteln zu Rosen: hässlich aussehen und weh tun. Der **Rotlicht Tycoon 2** macht das schon ganz richtig und trägt nach unserem Test stolz seine 9 Punkte nach Hause.

ABWERTUNGEN

Spiele altern, besonders grafisch. Ein Jahr nach seinem Erscheinen überprüfen wir jeden Titel, ob eine Abwertung nötig ist. Wenn ja, kennzeichnen wir das in der Hitliste mit diesem Symbol:  7

INHALT

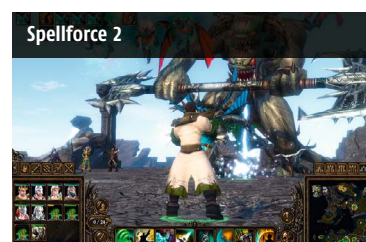
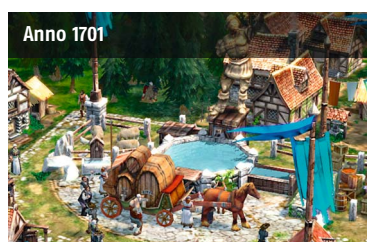
TESTS

C&C 3: Tiberium Wars	88
Spellforce 2: Dragon Storm	98
Frontline: Fields of Thunder	100
Wildlife Park 2: Crazy Zoo	101
Ascension to the Throne	101
Rotlicht Tycoon 2	101
Truck Tycoon	101

GAMESTAR-STRATEGIE-CHARTS 05/2007

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Missionsdesign // Startpositionen	KI	Einheiten	Kampagne // Endlos-Spiel	Kommentar
1	Warcraft 3	Echtzeit-Strategie	Vivendi	Blizzard	08/02 (93%)	91	6	10	10	10	9	10	10	8	10	8	08/03: Addon
2	Anno 1701	Strategie	Sunflowers/Deep Silver	Related Designs	12/06	91	10	9	9	10	10	9	9	8	9	8	
3	Medieval 2	Strategie	Sega	Creative Assembly	12/06	91	9	10	8	9	7	10	10	8	10	10	
4	Spellforce 2	Echtzeit-Strategie	Jowood/Deep Silver	Phenomic	05/06 (91)	90	9	8	8	9	9	10	9	8	10	10	
5	C&C 3: Tiberium Wars	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	EA Pacific	NEU	89	9	10	8	10	9	10	9	6	9	9	
6	Civilization 4	Strategiespiel	Take 2	Firaxis	12/05 (90)	89	6	9	8	9	9	10	10	8	10	10	11/03: Addon
7	Rise of Legends	Echtzeit-Strategie	Microsoft	Big Huge Games	07/06	89	9	8	8	10	10	8	10	10	10	8	
8	Age of Empires 3	Echtzeit-Strategie	Microsoft	Ensemble	12/05 (89)	88	9	10	10	8	8	10	8	8	10	7	
9	C&C Generäle	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	EA Pacific	03/03 (89%)	88	6	9	10	10	10	10	9	7	9	8	
10	Company of Heroes	Echtzeit-Taktik	THQ	Relic	11/06	87	10	10	8	10	8	8	7	9	10	7	
11	Die Sims 2	Aufbauspiel	Electronic Arts	Maxis	10/04 (89)	87	5	10	8	8	8	10	9	9	10	10	Version 1.1 10/05: Addon
12	Siedler 5	Aufbauspiel	Ubisoft	Blue Byte	01/05 (89)	87	8	7	9	10	8	10	9	9	9	8	
13	Paraworld	Echtzeit-Strategie	Sunflowers	SEK	10/06	87	9	8	7	10	8	8	9	8	10	10	
14	Heroes of Might & Magic 5	Rundenstrategie	Ubisoft	Nival	07/06	86	9	9	7	10	8	10	8	6	9	10	
15	Fritz 9	Schachspiel	Chessbase	Chessbase	01/06 (86)	85	8	4	10	8	7	10	10	10	8	10	
16	Caesar 4	Aufbauspiel	Vivendi	Tilted Mill	11/06	85	8	8	9	9	9	8	7	8	10	9	Version 1.1 10/05: Addon
17	Stronghold 2	Aufbauspiel	2K Games	Firefly	06/05	85	7	9	7	9	8	10	9	6	10	10	
18	Dawn of War	Echtzeit-Strategie	THQ	Relic	11/04 (83)	84	7	9	8	9	10	8	9	6	9	9	
19	The Movies	Aufbauspiel	Activision	Lionhead	01/06 (85)	84	7	10	8	10	6	9	9	8	8	9	
20	Panzers Phase 2	Echtzeit-Strategie	CDV	Stormregion	09/05 (85)	84	8	9	8	8	9	9	10	7	10	6	
21	Full Spectrum Warrior 2	Echtzeit-Taktik	THQ	Pandemic	06/06	84	7	9	8	9	7	9	8	9	9	9	08/05: Addon
22	Star Wolves	Weltraum-Taktik	Pointsoft	Xbow Software	05/05 (85)	83	6	7	8	8	10	10	6	10	10		
23	Rise and Fall	Echtzeit-Taktik	Midway	Midway/Stainless Steel	08/06	83	8	9	7	9	10	8	8	8	6	9	
24	Supreme Commander	Echtzeit-Strategie	THQ	Gas Powered Games	04/07	82	8	9	7	7	9	10	7	9	9	7	
25	Rollercoaster Tycoon 3	Aufbauspiel	Atari	Frontier	12/04 (83)	82	9	9	8	9	7	9	7	8	9	7	

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



Das Tiberium war's!

COMMAND & CONQUER 3 TIBERIUM WARS

Eigentlich müsste es »C&C&C« heißen, das dritte »C« steht für »Comeback«: Command & Conquer ist zurück, völlig neu und ganz das Alte. Electronic Arts hat das geniale Spielgefühl der Vorgänger bewahrt und mit aktueller Technik verfeinert. Das Ergebnis ist ein moderner Klassiker, der die Faszination – aber auch die Schwächen – der Kultserie ins 21. Jahrhundert katapultiert.



INHALT

Mega-Test	88
Mini-FAQ	89
Die Fraktionen	
GDI	90
Nod	91
Scrin	92
Deutsch oder Englisch?	91
Command & Käfer	91
Beispiel-Mission	93
Das Interface	93
Die Filmsequenzen	94
C&C 3 im Vergleich	94
KI-Macken	95
Technik-Check	96

BEWEGTE BILDER



Auf unserer Heft-DVD widmen wir C&C 3 sechs Videos, inklusive der Wertungskonferenz. Auf der zweiten DVD unserer XL-Ausgabe gibt's zusätzlich ein vierminütiges Hi-Res-Video in der Auflösung 1024x768.

FACTS

- 3 Fraktionen
- 3 Kampagnen
- 17 GDI-Missionen
- 17 Nod-Missionen
- 4 Scrin-Missionen
- 53 Einheiten
- 26 Spezialwaffen
- 20 Mehrspieler-Karten



Stealth ability neutralized

Die Nod-Armee attackiert eine Basis der GDI. Mit dabei: ein Avatar (Kreis), der die höchste Erfahrungsstufe erreicht hat. Das erhöht seine Feuerkraft, im Gegensatz zum Artgenossen links schießt er mit einem blauen Laser. Zudem heilt er sich zwischen Gefechten selbst.

Steinforscher sagen, Kristalle sind anisotrope, homogene Körper, die aus einer dreidimensional und periodisch angeordneten Struktureinheit bestehen. Wir sagen, Kristalle sind Todesfallen. Zumindest in **Command & Conquer (C&C)**: In der Parallelwelt überwuchern

grellgrüne Kristallpflanzen die Erde, nach ihrem Ursprung beim italienischen Fluss Tiber »Tiberium« genannt. Wer die Klunker berührt, stirbt. Zugleich avanciert die Geißel der Menschheit aber zum begehrten Rohstoff, weil das Tiberium wertvolle Mineralien aufsaugt und erntereif

an der Erdoberfläche ablagert. Und was geschieht, wenn Rohstoffe herrenlos herumliegen? Die Menschheit streitet darum, man kennt die Folgen: Pöbelei, Fausttanz, Weltkrieg. In **C&C 3: Tiberium Wars** eskaliert das Gefecht ums grüne Gold, als sich im Jahr 2074 auch noch Außerirdische auf die Streithähne GDI und Nod stürzen. Spielerisch bleibt der Echtzeit-Hit seinen Wurzeln treu, die Entwickler haben das **C&C**-Spielprinzip aber gekonnt modernisiert – wenn auch nicht ganz perfektioniert.

Schon wieder C&C 3?

Tiberium Wars tritt ein großes – und wirres – Erbe an: Das erste **Command & Conquer** (Untertitel: **Der Tiberiumkonflikt**) startete 1995 den Echtzeit-Boom und inspirierte Welle um Welle von Klonen. Auch die **C&C**-Serie selbst wuchs und brachte drei Ableger hervor: **Alarmstufe Rot** (1996), **Alarmstufe Rot 2** (2000) sowie **Generäle** (2004). Der erste Serienteil wurde 1999 mit **Tibe-**

rian Sun fortgesetzt. Das trug hierzulande den irrigen Titel **C&C 3**, weil es nach **Alarmstufe Rot** (in Deutschland **C&C 2**) er-

MINI-FAQ

Gibt es eine spielbare Demo von C&C 3?

Ja, Sie finden die Schnupperfassung auf unserer Heft-DVD. Tipp: Wenn Sie neben der GDI auch Nod spielen möchten, müssen Sie eine Skirmish-Partie starten. Halten Sie bei der Fraktionswahl **[Strg]**, **[Enter]** und **[N]** gedrückt, und klicken Sie auf »Nod«. Dann dürfen Sie die böse Bruderschaft befehlen.

Muss ich die Vorgänger kennen?

Nein, ein gutes Tutorial erklärt Ihnen alle wichtigen Spielelemente, zudem gibt's Tooltips zu allen Einheiten, Gebäuden und Spezialwaffen. So finden sich auch Einsteiger zurecht. Die Handlung ist zwar gespickt mit Anspielungen auf vorherige Serienteile, aber auch für Neulinge verständlich.

Wo kann ich die Vorgänger spielen?

Am 15. Februar 2006 hat EA die Sammlung **C&C: Die ersten 10 Jahre** veröffentlicht (Test in GS 4/06: 80 Punkte). Die ist noch erhältlich, kostet rund 35 Euro und enthält alle **C&C**-Teile samt Addons. Nur der Mehrspieler-Ableger **Sole Survivor** fehlt.

Läuft C&C 3 unter Windows Vista?

Ja, problemlos. Die 6.1-Soundkulisse kommt mit einer Creative Soundblaster X-Fi glasklar rüber.

Ist die deutsche Version entschärft?

Ja, es gibt zwei Änderungen. Lesen Sie dazu den Kasten »Deutsch oder Englisch?« auf Seite 91.



Mit Trägerschiffen und Tripod-Läufern überrennen wir in der Alien-Kampagne München.



Auf der Karte wählen Sie die nächste Mission. Doch selbst wenn zwei Aufträge zur Wahl stehen, müssen Sie beide erfüllen.



In Langley müssen Sie einen **Flugplatz** samt Orcas erobern.



In Hampton Road kämpfen Sie mit einem **Elitesoldaten**.

schienen war. **Tiberian Sun** war aber erst der zweite Teil der Tiberium-Reihe, **Tiberium Wars** ist der dritte. Also heißt der Neuling mit Fug und Recht **C&C 3**.

Klassisches Spektakel

Genug Historie, kommen wir zum Spiel. **Tiberium Wars** ist ein klassischer Echtzeit-Titel mit Basisbau und drei Fraktionen:

der GDI, der Bruderschaft von Nod und den außerirdischen Scrin. Über die praktische Iconleiste am rechten Bildschirmrand bestellen Sie Truppen und Gebäude. So errichten Sie auch Kraftwerke, denn ohne Strom fallen Ihre Abwehrtürme aus, zudem dauert der Truppenbau länger. Um Nachschub zu bezahlen, grasen Sie Tiberium-Fel-

der mit Erntern ab. Die sind erneut strunzdoof: Auf Rohstoffsuche rollen die Vehikel gerne mal ins Feindlager. Daher müssen Sie die Sammler im Auge behalten. Aufmerksamkeit ist aber sowieso Trumpf, Ihr Gegner kann jederzeit überall zuschlagen. Denn außerhalb des Sichtbereichs Ihrer Armee verhüllt Kriegsnebel feindliche Manö-

ver. Naturkatastrophen wie die Ionenstürme aus **Tiberian Sun** gibt's allerdings nicht mehr.

Die Gefechte sind spektakulär inszeniert: Es regnet bunte Effekte, bei den überzeichneten Explosionen wirbeln Trümmer durch die Luft. Die Schlachtfelder sind teils graubraun, häufig aber auch wunderschön: Aus tiberiumverseuchten Böden brechen schimmergrüne Kristallgletscher, in verregneten Ruinenstädten rollen Panzer über spiegelnde Straßen. Einheiten und Gebäude sind fein animiert, jede Fraktion hat einen eigenen Stil. Bei Nod etwa dominiert bedrohliches Schwarz. Passende Musik, wuchtige 6.1-Effekte und gute Sprecher untermalen die Gefechte. Zum Test lag uns die englische Sprachausgabe vor. Falls die deutsche deutlich besser oder schlechter ausfallen sollte, werden wir im nächsten Heft darauf eingehen. Die Länderfassungen unterscheiden sich zudem in zwei Punkten, mehr Infos gibt's im Kasten »Deutsch oder Englisch?« rechts oben.

Offensive für das Gute

Neben der Präsentation stimmt auch der taktische Anspruch. Die drei Parteien errichten zwar dieselben Gebäudetypen (Fahr-

GDI



Die Globale Defensiv-Initiative nutzt konventionelle Waffen wie dicke Mammut-Panzer, Artillerie-Mechs, Orca-Helis und Firehawk-Düsenjäger – eine futuristische Variante des heutigen US-Militärs.

CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamestar.de

Ich kann mit dem ganzen Tarn-, Teleport- und Geheimtechnologie-Kram nicht viel anfangen, deswegen mag ich die geradlinigen GDI-Armeen. Meine Jungs hocken in dickwandigen Panzern – da dürfen die Gegner ruhig sehen, dass ich komme. Meine Lieblingseinheit ist der Mammut-Panzer; nicht nur, weil der Koloss im Alleingang Kleinarmeen in den Boden stampft, sondern sich auf der höchsten Erfahrungsstufe auch noch selbst repariert. Ihre generelle Durchschlagskraft und die weltverwüstende Ionenkanone machen die GDI zur tadellosen Angriffstruppe. Umgekehrt sind meine eigenen Lager dafür verwundbar. Einmauern klappt nicht – die GDI muss raus aufs Feld und in der Offensive demonstrieren, dass an der Welpolizei keiner vorbei kommt.

»Die Guten müssen sich nicht verstecken«

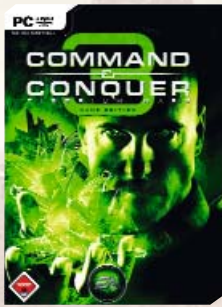


Christians Lieblingseinheit: der **Mammut-Panzer**.



Christians Lieblings-Spezialwaffe: die **Ionenkanone**.

DEUTSCH ODER ENGLISCH?



Am 28. März erscheint neben der 50 Euro teuren Verkaufsfassung von **C&C 3** auch die **Kane Edition** für rund 55 Euro. Die Sonderausgabe ist spielerisch identisch mit der englischen Fassung, nicht entschärft und somit von der USK erst ab 18 Jahren freigegeben. Zudem

enthält die **Kane Edition** zusätzliche Mehrspieler-Karten, exklusive Einheiten-Skins für alle Fraktionen und neben der deutschen auch die englische Sprachausgabe. Eine Bonus-DVD rundet das Paket ab. Darauf finden Sie Making-of-Berichte, Tipps-Videos direkt von den Entwicklern sowie gelöschte und verpatzte Szenen aus den Zwischenfilmen.

Damit die deutsche Fassung von **C&C 3** ab 16 Jahren freigegeben wird, musste EA auf Wunsch der USK zwei Spielelemente entschärfen.



In der englischen Version plättet die Nod feindliche Stützpunkte mit **Atomraketen**. Für die deutsche Version musste Electronic Arts die Sprengsätze in »Aurora-Bomben« umbenennen.



Die **Nod-Fanatiker** sind in der englischen Fassung Selbstmord-Attentäter. In der deutschen Version lässt EA die Jungs jedoch am Leben: Sie werfen ihre Bomben, laufen weg und verschwinden.

zeugfabrik, Flugplatz, etc.), führen jedoch grundverschiedene Einheiten ins Feld. Daher spielt sich jedes Volk anders. Die GDI (Globale Defensiv-Initiative) bewacht die wenigen Landstriche, die von der Kristallseuche verschont wurden. Hierfür setzt die Schutztruppe auf mächtige Panzer und Flugzeuge. Der dicke Mammut-Tank etwa plättet Feinde mit Kanonen und Raketen, der mobile Rig-Geschützturm repariert Vehikel direkt an der Front. Juggernaut-Mechs beschießen Ziele aus besonders großer Distanz, wenn sich diese im Sichtradius von Scharfschützen befinden. Den Luftraum beherrscht die Weltpolizei mit Orca-Helikoptern und Firehawk-Jets. Wie alle Parteien verfügt auch die GDI über Spezialwaffen. Zum Beispiel wirft sie an einer beliebigen Stelle der Karte Zone Trooper ab, gepanzerte Elitesoldaten, die Abgründe per Jetpack überdösen. Die Achillesferse der GDI ist die Defensive, ihre Abwehrtürme sind vergleichsweise schwach.

Unsichtbare Übelwichte

Die fanatischen Bruderschaftler von Nod überfallen Feinde mit unsichtbaren, flotten Truppen. Folgerichtig reicht das Arsenal von Stealth-Panzern über Tarnkappen-Bomber bis zu getarnten Shadow-Infanteristen. Letztere schweben an Hängegleitern unbemerkt ins Feindesland. Die stärkste Nod-Einheit ist der

Avatar. Der Laser-Mech kann sich verbündete Einheiten einverleiben, um deren Talente zu stehlen. Vom Stealth-Panzer etwa übernimmt er das Tarnfeld. Auch die Spezialwaffen der Bruderschaft dienen meist zur Täuschung: Unter anderem erzeugt Nod Einheiten-Klone, die Gegner ablenken. Die Bruderschaft ist zudem die ideale Partei für Spieler, die sich gerne im Stützpunkt einigeln. Denn sie stellt starke Lasertürme auf, die Obelisken des Lichts. Strahlenkanonen-Artillerie lädt die Monumente zusätzlich auf, um deren Reichweite und Feuerkraft zu

erhöhen. Im offenen Kampf haben die dünn gepanzerten Nod-Einheiten jedoch keine Chance. Die unsichtbaren Truppen müssen sich vor Feinden hüten, die ihre Tarnung durchschauen – etwa den GDI-Raketenbuggys.

Hightech-Monster

Wie es sich für außerirdische Invasoren gehört, setzen die Scrin auf kampfstarke Hightech-Kolosse, darunter dreibeinige Tripod-Kampfläufer und Trägerschiffe, die acht Mini-Gleiter aussenden. Zugleich führen die Aliens aber auch billige Monstermassen ins Feld – die ideale

COMMAND & KÄFER



Obwohl **C&C 3** weitgehend frei von Bugs ist, sind uns beim Test einige Fehler und Probleme aufgefallen.

- Selten stürzte **Command & Conquer 3** ab, wenn wir die Computergegner in einer Skirmish-Partie auf die Schwierigkeitsstufe »brutal« stellten.
- Häufig fuhren Einheiten nicht umeinander herum, sondern glitten aufgrund von Clipping-Fehlern durcheinander hindurch. Das hebelte zwar die verkorkste Wegfindung der wirren Fahrzeuge aus, sah jedoch hässlich und unrealistisch aus.
- Ab und zu führte eine Einheit unseren Befehl nicht sofort aus, wir mussten ihn ein zweites Mal erteilen. Einmal verweigerte ein Orca-Helikopter die Rückkehr zum Flugfeld, ein andermal wollte ein Shadow-Team ein Gebäude nicht sprengen. Beim zweiten Anlauf klappte es aber immer.

NOD



Die listig-böse Bruderschaft von Nod setzt auf überfallartige Attacken mit unsichtbaren Einheiten wie Stealth-Panzern und Kommandosoldaten. Zudem igelt sie sich in schwer befestigten Stützpunkten ein.

MICHAEL TRIER

michael@gamestar.de

Da zuckelt Christian mit seinen Mammuts durch die Landschaft – und ahnt nicht, dass ich ihn sehe! Denn Schlüsselstellen der Karte überwache ich mit Tarnpanzern. Außerdem jage ich mit den Vehikeln nach Erntern oder sprengte Kraftwerke. Das Muster: auftauchen, schießen, abhauen. Wo die Jungs nicht hinkommen, schlage ich mit Tarnkappen-Bombern zu. Oder ich setze meine Lieblings-Spezialwaffe ein, das Shadow-Kommandoteam. Damit rufe ich zwei unsichtbare Infanterietruppen herbei, die fliegen können und Gebäude zerlegen. Zwischen Überfällen verschanze ich mich in meiner Basis, die dank der Obelisken jede Attacke zurückschleudert. Dann schleiche ich wieder los, jage einen Ernter, sprengte ein Kraftwerk. An diesen Nadelstichen verblutet der Feind. Das ist nicht nett? Natürlich nicht, wir sind die Bösen!

»Der Sieger lauert im Schatten«



Michael Lieblingeseinheit: der Tarnpanzer.



Michaels Lieblings-Spezialwaffe: das Shadow-Team.



Eine voll ausgebaute Nod-Basis hält dank **starker Abwehrtürme** auch Großangriffe ab – ideal für Spieler, die sich gerne eingraben.

Fraktion für Spieler, die den Gegner gerne zu Beginn einer Partie überrennen («rushen»). Die beste Einheit der Außerirdischen ist der Mastermind-Käfer, der feindliche Truppen durch Gedankenkontrolle übernimmt oder verbündete Kämpfer teleportiert – bevorzugt mitten in die Feindbasis. Die Schwäche

der Scrin sind ihre hohen Truppenpreise: Falls Sie den Gegner nicht schnell überrollen, müssen Sie Unsummen in Trägerschiffe und Tripods investieren. Das durchschlagskräftige, aber lahme Mutterschiff, eine Spezialwaffe, kostet sogar satte 5.000 Credits – dafür bekommt die GDI zwei Mammut-Panzer.

Alles taktisch

Die meisten Einheiten verfügen über sinnvolle Spezialtalente. GDI-Truppentransporter etwa verminen Engpässe, Nod-Bug-gys legen per EMP-Stoß Gebäude und Fahrzeuge kurzzeitig lahm. Und Scrin-Trägerschiffe hüllen sich in Ionenstürme, die

verbündete Flieger stärken. In Gebäuden erforschen Sie nützliche Upgrades. Zum Beispiel erhöht die GDI mit Railgun-Kanonen die Feuerkraft ihrer Mammuts. Und die Scrin spendieren den Tripods und Trägerschiffen Energieschilde. Durch besiegte Gegner sammeln Truppen Erfahrung und steigen in drei Stufen auf. Die ersten beiden Ränge bringen nichts, erst auf dem höchsten steigt die Feuerkraft der Einheit stark, zudem heilt sie sich zwischen Gefechten – ein großer Vorteil, normalerweise müssen Sie reparaturbedürftige Vehikel zur Fahrzeugfabrik oder zum Flugplatz zurückschicken.

Auch über Upgrades und Spezialtalente hinaus gibt's massig taktische Möglichkeiten: GDI und Nod etwa transportieren Bodentruppen mit Fliegern. Wie in den Vorgängern darf jedes Volk Feindgebäude mit Ingenieuren erobern. Zerstörte Juggernauts, Avatare sowie Tripods hinterlassen Wracks, die Sie ebenfalls mit Technikern übernehmen können – um die Einheiten in Ihren Diensten wiederzubeleben. So gleichen Sie nach einem Sieg im Nu Verluste aus. Fußsoldaten aller Parteien dürfen sich zudem in Häusern verschanzen. Um Besetzer auszuräuchern, nutzen Sie GDI-Grenadiere, Nod-Flammenpanzer oder die Buzzer-Wirbelklingen der Scrin. Die schalten mit einem Angriff alle Soldaten im Gebäude aus. Um Feinde hinter einem Bauwerk anzugreifen, müssen Panzer und Infanteristen es zunächst umrunden. Artillerie schießt hingegen drüber. Auch Höhenunterschiede wirken sich aus, Einheiten und Türme auf Anhöhen feuern weiter als ihre Flachland-Kollegen.

Ganz perfekt ist die Taktiktiefe aber nicht: Einige Truppen werden im späteren Spielverlauf überflüssig, insbesondere solche, die besonders effektiv gegen Infanterie kämpfen. Denn die meisten Fußsoldaten können Sie auch einfach mit Panzern überrollen. Besonders hart trifft es die MG-Walker der Scrin und die Flammenwerfer-Soldaten von Nod. Erstere dienen nur als zweitklassige Luftabwehr, Letztere sind weniger

SCRIN



Die Außerirdischen erinnern an einen Mix aus den Starcraft-Völkern Zerg und Protoss: Sie nutzen sowohl billige Monstermassen als auch teure Hightech-Truppen. Zudem können sie ganze Heere teleportieren.

PATRICK C. LÜCK

patrick@gamestar.de

Ich bin unberechenbar! Meist hört der Gegner keinen Mucks von meinen Aliens – bis urplötzlich drei Tripod-Stampfer mitten in seiner Basis auftauchen und mit blitzenden Lasern seine Kraftwerke zerlegen. Sekunden später erscheinen an derselben Stelle drei meiner Assimilatoren, die sofort die umliegenden Bauwerke einnehmen. Und all das verdanke ich dem Mastermind: Der Superkäfer teleportiert meine Heere, während er gut bewacht im Stützpunkt sitzt. Ebenfalls nützlich: die Wurmloch-Spezialwaffe, mit der ich Heere ohne Zeitverluste verlege – bevorzugt ebenfalls ins Feindlager. Nach der Teleport-Attacke gebe ich dem Gegner mit meiner Luftwaffe den Rest. So entscheide ich mit einem Überraschungsangriff die Partie. Und lausche froh dem Wutgeschrei des Besiegten.

»Böse Überraschung der dritten Art«



Patricks Lieblingseinheit: der **Mastermind**.



Patricks Lieblings-Spezialwaffe: das **Wurmloch**.



Tank-Rush: Auf der höchsten Schwierigkeitsstufe überrollt der Skirmish-Computergegner unsere Scrin-Basis mit enorm vielen GDI-Panzern.

effektiv als Flammenpanzer. Der Großteil der Truppen bleibt aber nützlich, ohne gemischte Armee haben Sie keine Chance.

Wumms, du bist tot

Wer sich nicht mit taktischen Kinkerlitzchen aufhalten will, kann auch kurzerhand die geg-

nerische Basis in Schutt und Asche legen: Jede Partei besitzt eine mächtige Superwaffe: die Ionenkanone (GDI), die Aurora-Bombe (Nod) und den Spalt (Scrin). Nach dem Bau des zugehörigen Gebäudes lädt die Waffe sieben Minuten lang auf. Um den Countdown zu stoppen,

muss der Gegner das Bauwerk zerstören – was insbesondere in Mehrspieler-Gefechten zu herrlich panischen Sturmangriffen führt. Beim nächsten Versuch beginnt die Ladezeit der Superwaffe dann wieder von vorne.

Stimmungs-Feldzug

Zu den Glimpsern von **Tiberium Wars** zählen auch die drei Kampagnen. Anfangs stehen nur die Feldzüge von GDI und Nod (je 17 Missionen) zur Wahl. Erst wenn Sie beide durchgespielt haben, dürfen Sie mit den Scrin vier weitere Einsätze bestreiten. Den nächsten Auftrag wählen Sie auf einer Übersichtskarte – reine Staffage, selbst wenn zwei Einsätze zur Wahl stehen, müssen Sie beide absolvieren. Alle drei Kampagnen spielen parallel, viele Ereignisse erleben Sie nach und nach aus der Sicht mehrerer Parteien. So stürmen Sie mit der GDI eine Tempelfestung, die Sie auf Nod-

BEISPIELMISSION



Zu Beginn zerstören wir mit **GDI-Infanterie** einen kleinen Vorposten der Bruderschaft von Nod.



Zur Belohnung gibt's Panzer. Mit denen säubern wir einen **Landeplatz**, wo Ingenieure ankommen.



Die Techniker flicken eine Brücke. Wir fahren drüber und bauen einen mobilen **Geschützturm** auf.



Von diesem Vorposten aus rücken wir vor und erobern eine Feindstellung sowie zwei **Flugfelder**.



Das Oberkommando schickt acht **Firehawk-Jets**, mit denen wir die Nod-Hauptbasis zerlegen.

DAS INTERFACE



- ① Dieses Symbol zeigt, ob jemand eine Superwaffe lädt.
- ② Hier listet das Spiel alle verfügbaren Spezialwaffen auf.
- ③ Diese Leiste zeigt, wie gut Ihre Basis mit Strom versorgt ist.
- ④ Über diese Schalter wählen Sie die Funktionen »Verkaufen«, »Strom abschalten« und »Reparieren« (von links).
- ⑤ Auf der Radarkarte überblicken Sie das Schlachtfeld.
- ⑥ Das Baumenü listet alle Gebäude und Einheiten auf.
- ⑦ Hier zeigt das Spiel angewählte Einheiten oder Gebäude.

- Die Symbole neben dem Porträt stehen für die Spezialwaffen der Kämpfer oder im Bauwerk verfügbare Upgrades.
- ⑧ Über diese Schaltflächen erteilen Sie Ihren Truppen Bewegungsbefehle. Von links: »Angreifen«, »Bewegen und Feinde auf dem Weg angreifen«, »Bewegen«, »Rückwärts fahren«, »Wegpunkte setzen« sowie »Patrouille«.
 - ⑨ Hier bestimmen Sie das Verhalten der Einheiten. Von links: »Aggressiv«, »Defensiv«, »Stellung halten«, »Passiv«.

DIE FILMSEQUENZEN

Die Handlung erzählt **Tiberium Wars** mit Realfilm-Zwischensequenzen, deren platte Dialoge Billigcharme versprühen. Umso erstaunlicher, dass EA namhafte Schauspieler verpflichtet hat.



Im GDI-Feldzug treffen Sie **Michael Ironside** (links, bekannt aus **Starship Troopers**) als General Granger sowie **Billy Dee Williams** (Lando aus **Krieg der Sterne**) als Director Boyle.



Das Nod-Trio: **Joe Kucan** (links, bekannt aus den Vorgängern) als Kane, **Josh Holloway** (Mitte, aus **Lost**) als Ajay sowie **Tricia Helfer** (rechts, aus **Battlestar Galactica**) als Kilian.

Seite verteidigen. Die Handlung ist simpel, aber spannend: Wieso überfallen die Scrin den blauen Planeten? Woran forscht Kane in Sarajevo? Das offene Ende nach dem Motto »Kaufen Sie das Addon« enttäuscht jedoch.

Dafür sind die Kampagnen exzellent inszeniert: Rendersequenzen gibt's nur wenige, dafür erzählt **C&C 3** die Handlung mit insgesamt rund 90 Minuten Realfilm. Unter den Darstellern sind sogar bekannte Stars wie Michael Ironside (aus **Starship Troopers**) und Jennifer Mor-

ison (aus der Serie **Dr. House**). Glatzenpeer Kane, der Boss der Bruderschaft von Nod, wird wie gehabt von Joe Kucan verkörpert. Trotz brillanter Bildqualität versprühen die Filmszenen Billig-Charme, gepaart mit unfreiwilliger Komik. Schuld daran sind die simplen Kulissen (Merke: Graue Kästen mit blinkenden Lämpchen dürfen in keinem Science-Fiction-Szenario fehlen!) und die platten Dialoge: Es ist herrlich müllig, wenn Kane mit blumigen Worten in Erlösungs-Fantasien schwelgt.

Packende Hektik

Auch die packenden, abwechslungsreichen Einsätze tragen zur 1A-Atmosphäre bei. Unter anderem stürmen Sie Tempel, eskortieren Konvois und zerstören unter Zeitdruck feindliche Superwaffen, bevor diese feuern können. Zudem bietet fast jeder Einsatz mehrere Ziele und zahlreiche Skriptsequenzen. Wenn Sie eine Aufgabe lösen, öffnet **C&C 3** oft bis dahin unzugängliche Abschnitte der Karte, ähnlich wie **Joint Task Force**.

Ein Missions-Beispiel: Sie sollen eine GDI-Basis mehrere Minuten lang halten, können aber keine Gebäude bauen. Zudem haben Sie zu wenige Kraftwerke, um alle Abwehrtürme mit Strom zu versorgen. Also aktivieren Sie immer blitzschnell die Geschütze, die Sie gerade brauchen, und schalten die anderen ab. Ganz schön hektisch – auch, weil die Trennung vom Stromnetz ebenso umständlich ist wie die Reparatur und der Verkauf von Gebäuden: Sie klicken zuerst auf ein Symbolfeld,

C&C 3 IM VERGLEICH



Spiel: Spektakuläre, aber klassische Echtzeit-Strategie mit Basisbau und drei individuellen Parteien. Als Rohstoff dient Tiberium, das von dummen Erntern abgebaut wird.

Kampagne: Drei umfangreiche Feldzüge mit unterhaltsamen, packend inszenierten Missionen. Realfilm-Videosequenzen erzählen die platte, aber stimmungsvolle Handlung.

Mehrspieler: Deathmatch-Partien zwischen bis zu acht Spielern. Jeder Truppentyp hat Stärken und Schwächen, Spezialwaffen und -talente spielen eine große taktische Rolle.

Fazit: Der Traditionelle. Perfektioniert das Spielprinzip seiner Vorgänger, ist aber nicht allzu innovativ. Freunde klassischer Echtzeit-Strategie kommen hier voll auf ihre Kosten, trotz einiger KI-Macken.



Spiel: Spektakulärer Klon der C&C-Serie mit Basisbau und drei Parteien. Der Rohstoff-Abbau läuft automatisch: Nach dem Bau einer Raffinerie fließt stetig Geld auf Ihr Konto.

Kampagne: Unterhaltsamer Feldzug samt Realfilm-Sequenzen, aber mit kurzer Spielzeit: Nach 12 Stunden sehen Sie den Abspann. Taktisch sind die Gefechte wenig anspruchsvoll.

Mehrspieler: Schlecht ausbalancierte Deathmatch-Gefechte zwischen bis zu acht Spielern. Nicht alle Einheiten sind nützlich, meist gewinnt die größere Armee – schwach.

Fazit: Der Blender. Wer hinter die knallbunte Fassade blickt, stolpert über Balance-Probleme, taktisch anspruchslose Schlachten und die viel zu kurze Spielzeit. Hinkt dem großen Vorbild hinterher.



Spiel: Unterhaltsame, flotte Echtzeit-Schlachten mit Basisbau. Rohstoffe bekommen Sie, wenn Sie Kontrollpunkte erobern. Der Kampf um die Schlüsselstellen wogt hin und her.

Kampagne: Im Hauptprogramm zu kurze und anspruchslose Kampagne, die Addons Winter Assault (mehr Handlung) und Dark Crusade (rundenbasierter Feldzug) machen's besser.

Mehrspieler: Packende und taktisch fordernde Kontrollpunkte-Hatz für bis zu acht Spieler. Jede Einheit ist nützlich, Upgrades und Spezialwaffen spielen eine große Rolle.

Fazit: Der Hektische. Lässt Ihnen wenige ruhige Minuten, stets müssen Sie aggressiv vorrücken. Dank Upgrades und Spezialtalenten geht die taktische Tiefe in Ordnung. Zum Billigpreis sehr empfehlenswert.



Spiel: In den Echtzeit-Gefechten prallen riesige Heere aufeinander. Um Rohstoffe müssen Sie sich kaum kümmern: Mit entsprechenden Bauten verdienen Sie Energie und Masse satt.

Kampagne: Drei Kampagnen mit steiler Lernkurve: Nur Profis besiegen die kluge KI und behalten den Überblick. Sterile Aufmachung und lieblose Missionen kosten Atmosphäre.

Mehrspieler: Bis zu acht Spieler hetzen Truppenmassen aufeinander, das Ergebnis sind packende Riesenschlachten mit stets neuen Einheiten-Kombinationen und Taktiken.

Fazit: Der Monströse. Trotz steriler Atmosphäre faszinieren die Massenschlachten, insbesondere im abwechslungsreichen Mehrspieler-Modus. Nichts für Einsteiger; wer Herausforderungen sucht, kann zugreifen.





Die GDI zieht alle taktischen Register: **Mammut-Panzer** und ein **Juggernaut-Mech** ① rücken vor, **Zone Trooper** ② springen per Jetpack hinterher. **Flugzeuge** ③ setzen einen Truppentransporter und einen Panzer ab, **Orcas** ④ beschießen ein Alien-Bauwerk.

dann auf das Bauwerk. Doch zurück zur Mission: Als endlich Verstärkung eintrifft, wird die von Nod-Truppen festgesetzt. Um den Nachschub zu befreien, kämpfen Sie sich durch eine feindverseuchte Stadt. Dann eskortieren Sie die Nachzügler in Ihre Basis, um dort Gebäude errichten zu dürfen. Das ist auch bitter nötig, denn abschließend sollen Sie drei Nod-Stützpunkte zerstören. Das HiRes-Video auf unserer DVD XL zeigt diesen

spannenden Einsatz in bewegten Bildern. Eine Schwäche hat das Missionsdesign jedoch: Erfüllte Sekundärziele bringen oft keine spielerischen Vorteile, sondern schalten nur Geheimdienst-Akten frei. Das sind mächtig interessante Infotexte, etwa zur Tiberium-Verseuchung.

Intelligenzschwäche

Der Anspruch der Kampagne schwankt. Während Sie einige Einsätze auch auf dem höch-

sten der drei Schwierigkeitsgrade problemlos lösen, sind andere selbst auf dem niedrigsten knifflig. Manchmal gibt's anfangs eine geruhsame Aufbauphase, manchmal wird Ihre Basis sofort angegriffen. Unfair wird **Tiberium Wars** jedoch nie, mit der richtigen Taktik wehren Sie alle Attacken ab. Die schwachen KI-Gegner greifen auf allen Stufen stupide an – mit erschummelten Truppen, die regelmäßig in ihren Fabriken auftauchen. Die Feinde haben zudem Aussetzer, die zum Beispiel dazu führen, dass sie wichtige Ziele ignorieren. So sollen sie etwa ein Gebäude zerstören, bleiben mit ihrer Armee aber passiv davor stehen. Ihre eigenen Einheiten leiden unter der miesen Wegfindung: Infanteristen laufen unbedacht über tödliches Tiberium; Vehikel fahren trotz »Stellung halten«-Befehl wirr herum, um Kollegen den Weg frei zu machen. Ganz stulle ist die KI aber nicht. So greifen die Gegner stets diejenigen Truppen an, bei denen sie den meisten Schaden anrichten können, Raketenwerfer etwa knöpfen sich Flieger vor. In Skirmish-Partien beherrschen die Feinde

KI-MACKEN



Betrügerische Gegner: Der Feind erschummelt sich Truppen, aus dieser Kaserne etwa stiefeln alle paar Sekunden zwei Infanterietrupps – unfair.



Faule Angreifer: Um die Mission zu gewinnen, müssten die Soldaten ① nur das Gebäude ② sprengen. Stattdessen bleiben sie passiv stehen.



Schwache Wegfindung: Dieser Ingenieur soll das Gebäude hinter der Mauer erobern. Statt um das Hindernis herumzulaufen, bleibt er davor stehen.



Dumme Ernter: Tiberium-Sammler (Kreis) fahren blindlings zur nächstgelegenen Rohstoffquelle, auch wenn sie dabei in die Feindbasis geraten.



Im Verlauf der Kampagne kämpfen GDI und Nod gemeinsam gegen die Scrin. Aber nur kurz.

Tricks; zum Beispiel legen sie per EMP-Schlag Ihre Flak lahm, um daraufhin mit Bomben anzugreifen.

DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamestar.de

Command & Conquer 3 zeigt eindrucksvoll, wie man Strategiespiele zu inszenieren hat. Die tollen Missionen, hervorragend gemachten Videos und knalligen Schlachten lassen selbst die spektakulären Gefechte eines Act of War wie Sandkasten-Scharmützel aussehen. Das freut mich als C&C-Fan der ersten Stunde natürlich besonders, denn genau das habe ich vom neuen Teil erwartet. Dass die KI aber nach über zehn Jahren nicht klüger geworden ist, mag in Anbetracht der Vorgänger zwar nostalgische Erinnerungen wecken, in einem Strategiespiel des Jahres 2007 haben solche Dumpfbacken-Gegner aber nichts verloren.

»Das kracht!«



GUNNAR LOTT

gunnar@gamestar.de

Jetzt mal ehrlich: Wir ärgern uns seit vielen Jahren über die steindummen Ernter, und die größte Spielefirma der Welt schafft es nicht, dieses Manko abzustellen? Schwaches Bild. Oder soll das ein bewusst eingebautes Spielelement sein, das mir sagt: »Gunnar, pass auf deinen Ernter auf!« Falls ja, dafür hätte es bessere Lösungen gegeben. Ansonsten habe ich wenig zu meckern: schönes Spiel, fantastisch inszeniert. Obwohl mir die Sache mit den Trash-Realfilmen auf die Nerven geht. Das hätte man in den 90ern lassen können – mit den technischen Möglichkeiten des Jahres 2007 kann man bessere Geschichten erzählen.

»Ich kann Kane nicht mehr sehen«



Das träge **Mutterschiff**, eine Spezialwaffe der Scrin, zerstört Gebäude mit nur einem Schuss. Allerdings kostet es satte 5.000 Credits – ein Vermögen.

Wackelige Balance

Im Mehrspieler-Modus ringen bis zu acht Generäle via LAN oder Internet, leere Plätze füllen Sie mit KI-Gegnern. Dank der vielfältigen Einheiten und Spezialwaffen spielen sich die Partien schön abwechslungsreich und flott. Perfekt ausbalanciert sind die drei Parteien aber nicht: Die Scrin etwa teleportieren Armeen mitten in die Feindbasis, um flugs Gebäude zu sprengen.

Aufgrund ihrer schwachen Abwehrtürme hat die GDI dagegen kaum eine Chance. Nod-Lager kann die Weltpolizei nur mit Mühe knacken, weil von Strahlenkanonen aufgeladene Obelisken des Lichts sogar Jugernaut-Artillerie abschießen. Die Scrin haben's leichter, sie schalten Abwehrtürme aus der Distanz mit Fernkampf-Fliegern aus. Die Entwickler versprechen, solche Balance-Macken mit Patches auszubügeln.

TECHNIK-CHECK

STANDARD-PC

Athlon XP1800+ • 512 MB • Radeon 9600 Pro



1024x768 • niedrige Details

Zwar läuft C&C3 auch auf älteren PCs flüssig, die Grafik reißt mit verwaschenen Texturen und wenigen Details niemanden mehr vom Hocker.

MITTELKLASSE-PC

Pentium 4/2,8 GHz • 1,0 GB • Radeon X800 XT



1280x1024 • mittlere Details

Mit einem aktuellen PC der Mittelklasse sieht C&C3 bereits sehr gut aus und läuft mittleren Details mit flüssig in Auflösungen bis 1280x1024.

HIGH-END-PC

Core 2 Duo E6700 • 2,0 GB • GeForce 8800 GTX



1600x1200 • hohe Details

Alles auf Anschlag: Mit knackigen Texturen, flirrenden Explosionen und riesigen Schlachten macht die Alien-Hatz gleich doppelt Spaß.

TECHNIK-TIPPS

- Am meisten Performance kostet die Auflösung. Verringern Sie diese bei Leistungseinbrüchen.
- Hitzeflirren oder bombastische Explosionen sehen mit hohen Shader-Einstellungen sehr gut aus. Puristen verzichten auf diese Grafik-Gimmicks und sparen mit niedrigen Shader-Einstellungen im Extremfall bis zu 15 Prozent Leistung.
- Lassen Sie die Model-Details und die Terrain-Details ruhig auf einer hohen Stufe – sie beeinflussen die Leistung kaum, tragen aber viel zur Atmosphäre bei.
- Die »Default«-Einstellungen sind nicht immer optimal. Meist

können Sie ruhigen Gewissen einige Details erhöhen, ohne dass die Leistung einbricht.

- Mit weniger als 1,0 GByte RAM kommt es öfter zu Nachladestößen. Vor allem in heftigen Schlachten nagen die vielen Einheiten am Speicher.
- Das Spiel benötigt vor allem Grafik-Power. Mit einem 3,2 GHz flotten Pentium 4 und einer GeForce 6600 GT sind mittlere bis hohe Details drin.

CHECKLISTE

- 5,6 GByte Speicherplatz
- 2,0 GHz Prozessor
- 512 MByte RAM
- Shader-2.0-Karte
- DirectX 9.0c

HW

SO LÄUFT C&C 3: TIBERIUM WARS AUF IHREM PC

So geht's: Suchen Sie Ihre Grafikkarte [1], Ihre CPU [2] und Ihre Speichermenge [3] heraus. Die für Ihr System geeignete Einstellung [4] finden Sie anhand der Farbbereiche. Liegen Komponenten in unterschiedlichen Bereichen, ist die Grafikkarte ausschlaggebend.

Grafikkarte	1									
	Radeon 9000	9250	9600 Pro	9800 XT						
	GeForce 6	6200	6600 GT	6800 GS	6800 Ultra					
	Radeon X1000	X300	X600 Pro	X700 Pro	X800 XL	X850 XT				
Prozessor	GeForce 7			7300 GS	7600 GT	7800 GT	7950 GT	7900 GTX	7950 GX2	
	Radeon X1000			X1300	X1600 XT	X1800 XL		X1900 XT	X1950 XTX	
	GeForce 8								8800 GTS	8800 GTX
	Athlon XP	1800+	2600+	3200+						
Prozessor	Pentium 4	2,0 GHz	2,4 GHz	3,0 GHz		3,8 GHz				
	Athlon 64				3200+	3500+	4000+	FX-57		
	Pentium D				915	950		965 XE		
	Athlon 64 X2				3800+	4400+	5000+	FX-62		
Prozessor	Core 2 Duo							E6300	E6600	X6800
3 Speicher in MB		128	256	512	768	1.024	1.536	2.048	3.072	

4 technisch unmöglich
rückelt stark

läuft so flüssig:
1024x768 / Niedrig: Terrain, Wasser, Model, Texturen, Shader / Sehr niedrig: VFX, Animation / Aus: Schatten, Decals

läuft so flüssig:
1280x1024 / Hoch: Model, Decal / Mittel: Terrain, Wasser, Texturen, Shader, VFX, Schatten, Animationen

läuft so flüssig:
1600x1200 / Ultra Hoch: Wasser, Shader, VFX, Schatten, Animationen / Hoch: alles andere / Kantenglättung: Stufe 3



Gute Missionsidee: Die GDI eskortiert Flüchtlinge durchs **alienverseuchte München**. Gewitterregen sorgt für die passende Endzeit-Stimmung.



Mammut, Juggernauts und ein **mobiler Geschützturm** der GDI attackieren eine Tempelfestung. In der Nod-Kampagne müssen Sie diese verteidigen.

Nett: Über die integrierte Stimmübertragung sprechen Sie sich mit Verbündeten ab, im Spectator-Modus schauen Sie Matches zu. Ansonsten gibt's jedoch wenige Einstellmöglichkeiten. So dürfen Sie zwar zufallsgenerierte Belohnungskisten einschalten, aber nicht einmal Superwaffen verbieten. Internet-Partien laufen über eine kostenlose, anmeldepflichtige Online-Plattform. Weil noch keine Server verfügbar waren, konnten

wir diese Spielart aber nicht testen. Falls sich die Partien im Internet von unseren Erfahrungen unterscheiden, werden wir im nächsten Heft darüber berichten. Die größte Stärke von **C&C 3** bleibt indes auch in den Mehrspieler-Modi erhalten: Die spektakulären Gefechte und der stimmige Stil machen den Tiberiumkrieg zum Stimmungsknüller. Tödliche Kristalle haben eben auch ihr Gutes. **GR**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3628

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Na sowas! Eine Serie, die das Genre mitbegründete, klagt von der Konkurrenz: die Videoeinblendungen während der Missionen von Act of War, die Schlachtfeldvergrößerungen von Joint Task Force. Ein paar Innovationen mehr hätte ich schon erwartet. Aber warum bin ich trotzdem so süchtig nach diesem Spiel? Vermutlich ist es die Perfektion des Bekannten: Ich habe zwar alles schon einmal gesehen, nur eben noch nie in dieser Qualität. Angefangen bei den effektvollen Schlachten über das überraschende Missionsdesign bis zu den herrlich überdrehten Filmsequenzen. Für mich der neue König der Echtzeit-Strategie!



»Der König! Trotz alter Kleider«

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Tiberium Wars zu spielen ist wie nach Hause zu kommen: Von der ersten Minute an saugt mich die alte Faszination zurück ins Gefecht um die Grünkristalle. Schuld daran ist die Kampagne: Kein anderes Strategiespiel mischt charmant-billigen Realfilm und packende Missionen so stilvoll, so motivierend. Klar, die Handlung ist flach, und Bösewicht Kane versprüht weniger Charisma als ein Frühstücksei. Aber das gehört nun mal ebenso zu Command & Conquer wie taktischer Tiefgang. Und der geht voll in Ordnung, ohne Grips gewinne ich keinen Tiberiumtopf. Vor allem nicht im feinen Mehrspieler-Modus – wenngleich die Gefechte noch unter Balance-Problemen leiden.

Neben den Stärken erbt Tiberium Wars allerdings auch die Schwächen der Vorgänger, allen voran die, ähem, zweckmäßige KI. Die Ernter haben gar seit dem C&C-Urahn Dune 2 nichts dazu gelernt, und der erschien 1992! Aber mal unter uns: Auch diese Macken gehören irgendwie dazu. Somit ist EA ein Kunststück geglückt: Der Entwickler hat die Kultserie modernisiert, aber ihr Spielgefühl bewahrt. Tiberium Wars ist ein echtes C&C, im Guten wie im Schlechten. Ich werde es spielen, bis Starcraft 2 uns scheidet. Und das kann noch dauern.



»Ein wahres C&C«

COMMAND & CONQUER 3 ECHTZEIT-STRATEGIE

ENTWICKLER EA Los Angeles (Schlacht um Mittelamerika 2, GS 4/06: 81 Punkte)
PUBLISHER Electronic Arts TERMIN (D) 28.2.2007
SPRACHE Englisch, Deutsch in Vorbereitung CA. PREIS 55 Euro
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 56 S. Handbuch USK ab 16 Jahren

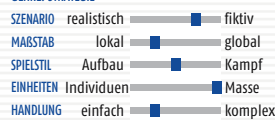


GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 40 Stunden



GENRE: STRATEGIE



ANSPRUCH



HILFEN Tutorial, drei Schwierigkeitsgrade
SPEICHERSYSTEM Freies Speichern

- ERFORDERT
- Schnelle Reaktionen
 - Orientierungsfähigkeit
 - Logik & Überlegung
 - Geduld
 - Handeln unter Zeitdruck
 - Vorausplanung
 - Mikromanagement
 - Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD	2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD	3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD
512 MB RAM	1,0 GB RAM	2,0 GB RAM
5,6 GB Festplatte	5,6 GB Festplatte	5,6 GB Festplatte

PROFITIERT VON EAX

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ keine Ang.
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAPHIKKARTEN

- Radeon 9500 / 9600
- Geforce 6600 GT
- Radeon X600 / X700
- Radeon 9700 / 9800
- Geforce 6800 GT
- Radeon X800 XL
- Geforce 7600 GT
- Radeon X850 XT
- Radeon X1900 XT
- Geforce 7900 GTX

MULTIPLAYER SEHR GUT

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch und Team-Deathmatch auf 20 Karten (2 bis 8 Spieler)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet SERVERSUCHE EA Online, erfordert Anmeldung
DEDICATED SERVER Nein MULTIPLAYER-SPASS 100 Stunden
FAZIT Dank taktischer Vielfalt spannende Gefechte, trotz kleiner Balance-Mängel.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ spektakuläre Effekte + flüssig animierte Einheiten + teils atemberaubende Landschaften... + ...ab und zu aber auch öde	9/10
SOUND	+ exzellente (englische) Sprecher + gute Einheiten-Kommentare + wichtige 6.1-Kulisse + passender, C&C-typischer Soundtrack	10/10
BALANCE	+ jede Einheit nützlich + sanfte Lernkurve + Anspruch der Kampagne schwankt + Balance-Mängel im Mehrspieler-Modus	8/10
ATMOSPHÄRE	+ trashig-stimmungsvolle Zwischenfilme + jedes Volk mit eigenem, stimmigem Stil + Wettereffekte + spektakuläre Gefechte	10/10
BEDIENUNG	+ sinnvolle Komfortfunktionen + übersichtliche Icons für Baubefehle + zahlreiche Tooltips + umständliche Reparaturen	9/10
UMFANG	+ lange, unterhaltsame Kampagne + sehr guter Mehrspieler-Modus + drei individuelle Völker mit vielfältigen Einheiten	10/10
MISSIONSDSIGN	+ stets mehrere Aufgaben + viele spannende Skript-Ereignisse und Zwischensequenzen + teils langweilige Sekundärziele	9/10
KI	+ greift das gefährlichste Ziel an + gute Skirmish-Gegner + miese Wegfindung + unflexible und unfaire Skripte + Ernter!	6/10
EINHEITEN	+ steigen in drei Stufen auf + haben Stärken und Schwächen + viele Spezialfähigkeiten + einige Truppentypen später nutzlos	9/10
KAMPAGNEN	+ hervorragend inszeniert mit Realfilm-Videos + motiviert bis zum Schluss + im Grund simple Handlung mit schwachem Ende	9/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

FAZIT: WÜRDIGE, SPEKTAKULÄRE KULT-FORTSETZUNG.

89

SPASS

Feuriges Finale

SPELLFORCE 2 DRAGON STORM

In 30 Stunden können Sie dreimal Schlacht um Mittelerde 2 durchspielen. Oder genau einmal dieses großartige Addon.



Zu viele Chips gefuttert, die Freundin versetzt, den Geburtstag des besten Kumpels vergessen: Ein schlechtes Gewissen macht selten Spaß – es sei denn, es führt Sie in ein großes Abenteuer, in dem Sie als Befehlshaber einer Drachenarmee das Schicksal der gesamten Welt entscheiden.

Horden von Monstern stürmen gegen die eisernen Tore der Winterlichtspitze, einer Zwergensiedlung hoch im Norden der Fantasy-Welt Eo. Als ehemaliger Runenkrieger (die Hauptfiguren

im ersten **Spellforce**) kennen Sie sich aus mit Plündern und Morden – jetzt wollen Sie Buße tun und helfen den Zwergen im **Spellforce 2-Addon Dragon Storm** bei ihrer wilden Flucht.

Ich beschwör mir einen Wolf

Puh, durchatmen, Situation analysieren: Der liebevoll hochgepöbelte Avatar aus dem Hauptprogramm ist offensichtlich verschwunden, in der Solokampagne spielen Sie einen neuen Helden. Der stammt aus dem kriegerischen Volk der Shaikan und beginnt den bewährten Mix aus Rollenspiel und Echtzeit-Strategie bereits auf Level 10. Sie können also schon einige Fähigkeitenpunkte auf die drei Talentbäume für Kampf, Magie und Shaikan verteilen. Letzterer ist neu und er-

möglicht es etwa, einen riesigen Wolf zu beschwören oder per »Willenskraft« die Lebenspunkte kurzfristig zu steigern.

So gestärkt finden Sie bald heraus, was vor sich geht: Ein mächtiger Magier aus der Vergangenheit bedroht alles Lebende, nur die totgegläubte Rasse der Drachen kann ihn bezwingen. Und einzig der Seelenträger, eben jener Avatar aus dem Hauptprogramm, weiß vielleicht, ob und wo noch solche Kreaturen leben.

Altes neu erleben

Die Suche nach dem Avatar ist nur eine von vielen intelligenten Querverbindungen zum Hauptprogramm: Während der spannenden Geschichte treffen Sie viele alte Bekannte wie König Ulf oder die hübsche Nachtelfin Schattenlied. Und Sie keh-



Ungleiches Duell: Selbst der **Drachen-Titan** hat allein keine Chance gegen diesen magischen Endgegner.

ren zurück nach Siebenburg – nur dass die Hauptstadt der Menschen dieses Mal von einer riesigen Belagerungsarmee bedroht wird, die Sie selbstverständlich vertreiben müssen. Dazu deponieren Sie zunächst Sprengfässer in der Nähe der feindlichen Türme, überfallen dann Versorgungskarawanen, kaufen sich mit den gestohlenen Gütern eine Söldnertruppe zusammen und vernichten schließlich gemeinsam mit den KI-gesteuerten königlichen Magiern die Lager der Angreifer. Die ebenso ideen- wie abwechslungsreichen Missionen überraschen immer wieder aufs Neue und führen häufig sogar über mehrere Inseln. So können Sie später in einer Nebenquest mit den Zwergen zur Winterlichtspitze zurückkehren und die Monster wieder verjagen.



Mit **Eisernen Vernichtern** verteidigen wir einen verbündeten Pakt-General. Ihr Panzer schützt sie ideal gegen die orkischen Armbrustschützen.

DAS IST NEU

- Solokampagne mit rund 30 Stunden Spielzeit
- Shaikan-Fraktion mit neuen Einheiten
- Shaikan-Talentbaum mit 21 Spezialfähigkeiten
- drei Multiplayer-Karten
- vier Inseln fürs freie Spiel
- Dutzende Waffen, Rüstungen und Set-Items
- Selberbauen von Ausrüstungsgegenständen

Die schwimmende Stadt

Solche Heldentaten lohnen sich noch mehr als im Hauptprogramm. Durften Sie damals »nur« eine kleine Insel als Lehenherr verwalten, so bekommen Sie dieses Mal eine mechanische schwimmende Stadt! Dieses Riesenschiff transportiert Sie nicht nur durch die Spielwelt, sondern verfügt zudem über eine eigene Werkstatt. Dort können Sie wie in **World of Warcraft** aus gefundenen Rohstoffen neue Gegenstände zusammensetzen. Wer aufs Basteln verzichten will, findet aber auch so motivierend viele Waffen und Rüstungen, darunter neuerdings auch Ausrüstungssets, die bei Vollständigkeit zusätzliche Boni auf die Charakterwerte verleihen.

Drachen mit Verspätung

Einzigste Schwäche der Addon-Kampagne: die namensgebenden Drachen dürfen Sie erst im letzten Viertel des Abenteuers in die Schlacht führen. Zu Beginn befehlen Sie als Shaikan nur menschliche Einheiten, nach knapp der Hälfte der Geschichte



kommen die Eisernen hinzu, magische Metallwesen, die im ersten **Spellforce** noch Ihre Gegner waren. Während der simple Basisbau genau wie bei den anderen Fraktionen funktioniert, ermöglichen die Einheiten viele neue Strategien: Am Panzer des Eisernen Vernichters prallen etwa 50 Prozent aller Pfeile ab, was ihn zum idealen Turmzerstörer macht. Für den Scharfschützen können Sie entweder Feuerpfeile erforschen (größerer Schaden) oder den Salvenschuss

(höhere Angriffsfrequenz). Feuer- und Eisdrahen sind die mächtigsten Lufteinheiten des Spiels. Doch spätestens im Multiplayer-Modus offenbaren die Shaikan ihre große Schwäche:

den enormen Rohstoffhunger. Das macht die Shaikan gerade zu Partiebegrüßer sehr anfällig, was ihre Stärke im Endspiel mehr als ausgleicht.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:3643

Eine Shaikan-Basis: Wir benötigen eine Drachen-Erweiterung für unser Haupthaus (unten) sowie einen Fels der Ewigkeit (oben), damit wir Wyrm, Eis- und Feuerdrachen ausbrüten können.

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Wenn man aufhört, soll's am schönsten sein! In Sachen Story und Abwechslung toppt Dragon Storm selbst das großartige Hauptprogramm: Ich befehle Drachen, treffe liebevoll gewonnene Freunde, baue meine eigenen Waffen, navigiere eine schwimmende Stadt. In anderen Strategiespielen klappere ich Karten ab, hier entdecke ich mit großen Augen eine wunderschöne zusammenhängende Spielwelt. Für Spellforce-Fans ohnehin ein Muss, alle anderen sollten diesem außergewöhnlichen Spielerlebnis spätestens jetzt eine Chance geben.

»Ein Abschied, der begeistert«



Unser Held trägt seine soeben gefundene **Set-Rüstung** zur Schau.

SPELLFORCE 2: DRAGON STORM STRATEGIE-ADDON

ENTWICKLER Phenomic (Spellforce 2, GS 5/06: 91 Punkte)
PUBLISHER Jowood / Deep Silver TERMIN (D) 23.3.2007
SPRACHE Deutsch CA. PREIS 30 Euro
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 32 S. Handbuch USK ab 12 Jahren



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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
1,6 GHz Intel XP 1500+ AMD 512 MB RAM 5,0 GB Festplatte	2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM 5,0 GB Festplatte	3,2 GHz Intel XP 3000+ AMD 1,0 GB RAM 5,0 GB Festplatte	Radeon 9500 / 9600 Geforce 6600 GT Radeon X600 / X700 Radeon 9700 / 9800 Geforce 6800 GT Radeon X800 XL Geforce 7600 GT Radeon X850 XT Radeon X1900 XT Geforce 7900 GTX
PROFITIERT VON			
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ	Tages
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

MULTIPLAYER GUT

SPIELMODI (SPIELER) Freies Spiel (3), Deathmatch (6), Team-Deathmatch (6)
SPIELTYPEN Netzwerk / Internet SERVERSUCHE Intern
DEDICATED SERVER Nein MULTIPLAYER-SPASS 15 Stunden
FAZIT Die Shaikan sind eine spannende Ergänzung und machen auch online viel Spaß.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ grandiose Architektur + riesige, abwechslungsreiche Karten - Effekte nicht mehr ganz zeitgemäß	9/10
SOUND	+ wunderschöne neue Musikstücke + jeder Dialog vertont - schwankende Sprecherqualität	8/10
BALANCE	+ jederzeit änderbarer Schwierigkeitsgrad - Rollenspielaufgaben leichter als Strategiemißionen	8/10
ATMOSPHÄRE	+ zusammenhängende Spielwelt statt Karten-Abklappern - mechanisches »Click & Fight«-System	9/10
BEDIENUNG	+ unzählige praktische Komfort- und Automatikfunktionen - Kamera zu dicht am Geschehen	9/10
UMFANG	+ 30 Stunden Solokampagne + neue Karten und Aufgaben fürs freie Spiel + Shaikan-Fraktion voll multiplayertauglich	10/10
MISSIONSDSIGN	+ enorm abwechslungs- und ideenreich - interessante Helden-Quests - ab und zu Leerlauf	9/10
KI	+ fordernde Großangriffe und Endgegner + intelligente Wegfindung - unflexibel im Angriff	8/10
EINHEITEN	+ faszinierende neue Einheiten + zusätzlicher Fähigkeitenbaum + Ausrüstung zum Selberbauen	10/10
KAMPAGNEN	+ spannende Haupthandlung + Bewegungsfreiheit + Wiedersehen mit alten Bekannten - Drachen erst zum Schluss	9/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT SOLOSPIELZEIT 30 Stunden

FAZIT: WÜRDIGES ENDE EINES GROSSARTIGEN STRATEGIESPIELS.

89

SPIELSPASS

Die Schlacht von Kursk auf dem PC

FRONTLINE: FIELDS OF THUNDER

Und abermals rollen deutsche Panzer über russischen Boden. Und russische natürlich. Denn es ist wieder Blitzkrieg.

Kennen Sie »Brumm-bär«? Falls nicht, kann Ihnen **Frontline: Fields of Thunder** dank integrierter (teils schlampig übersetzter) Einheiten-Datenbank bei solchen Wissenslücken helfen: »Brumm-bär« war der Name für den deutschen Sturmpanzer IV im Zweiten Weltkrieg. Faszination für Militärgeschichte und – vor allem – frustresistente Erfahrung mit Weltkriegs-Strategiespielen bestimmt zum Großteil, ob Sie Spaß mit **Field of Thunder** haben. Denn der jüngste Titel von Nival Interactive, wieder

mal auf Basis der **Blitzkrieg 2**-Engine, richtet sich an Spezialisten.

Militärgeschichte

In zwei Kampagnen (russische und deutsche Seite) mit je zehn Missionen spielen Sie die entscheidenden Kämpfe an der Ostfront des Sommers 1943 nach, die als »Schlacht von Kursk« in die Geschichte eingingen. Allen Missionen liegen historische Ereignisse zugrunde, auch die (wie immer quadratischen) Karten sind an die tatsächlichen damaligen Geländegegebenheiten angepasst. Das malerische Dorf, das sich hinter die bewaldete Hügelkette duckt, hat es also tatsächlich so gegeben, und auch der Verlauf von Bahnlinien und Gewässern entspricht der Realität. Das gibt den anspruchsvollen, im Schwierigkeitsgrad nicht einstellbaren Schlachten ein ganz besonderes Flair; das Gefühl, dass in ähnlicher Situation schon mal jemand strategische Entscheidungen fällen musste, die dann aber tatsächliche (meist grausame) Konsequenzen hatten, lässt PC-Feldherren ernsthafter und gründlicher mit der Lage umgehen. Und mit ihren Einheiten: Mangels Basenbau samt entsprechendem Truppenachschub sind Sie auf die spärliche, vom Programm vorher festgelegte und von Skripten abhängige Verstärkung aus dem Hauptquartier angewiesen. Da heißt es vorsichtig mit den Truppen (von Infanterie über Flammenwerferpanzer bis hin zu Aufklärungs-

flugzeugen) umgehen. Denn wer schon bei der ersten Teilaufgabe (erobere Ort XY, schalte die feindliche Artillerie aus etc.) Verluste erleidet, schafft oft die weiteren Ziele nicht und muss

die Mission von vorn beginnen. Da hilft es, dass Sie Kämpfe jederzeit pausieren können, um Ihren Einheiten in Ruhe Befehle zuzuweisen.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:3680

Hart umkämpft sind alle **Teilziele** wie dieses Dorf – zu erkennen am grünen Pfeil links oben.

FRONTLINE: FIELDS OF THUNDER ECHTZEIT-STRATEGIE

ENTWICKLER Nival Interactive (Blitzkrieg 2, GS 11/05: 76 Punkte)
 PUBLISHER Paradox / Koch Media
 SPRACHE Deutsch
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 56 S. Handbuch

TERMIN (D) 16.3.2007
 CA. PREIS 30 Euro
 USK ab 16 Jahren

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 MB RAM 4,0 GB Festplatte	2,6 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 4,0 GB Festplatte	3,2 GHz Intel XP 3000+ AMD 1,0 GB RAM 4,0 GB Festplatte	- Radeon 9500 / 9600 - Geforce 6600 GT - Radeon X600 / X700 - Radeon 9700 / 9800 - Geforce 6800 GT - Radeon X800 XL - Geforce 7600 GT - Radeon X850 XT - Radeon X1900 XT - Geforce 7900 GTX
PROFILIERT VON	5.1-Lautsprechern		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ k. Angabe	
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

SPIELMODI (SPIELER)	Capture the Flag (8)	SPIELTYPEN	Netzwerk, Internet	SERVERSUCHE	Intern
DEDICATED SERVER	Nein	MULTIPLAYER-SPASS	10 Stunden		
FAZIT	Auf die Dauer etwas eintönig, spielprinzipbedingt eher langsam.				

BEWERTUNG

GRAFIK	+ stimmige Karten, hübsche Details + Fahrzeuge historisch korrekt + Engine überholt + Zoombereich zu klein	7/10
SOUND	+ gute Fahrzeugsounds + passende Effekte + orchesterlicher Soundtrack... + ...der auf Dauer nervt	8/10
BALANCE	+ Einheiten gut ausbalanciert + Tutorial + Lernkurve gibt es nicht, sofort schwierig + nicht für Einsteiger	6/10
ATMOSPHÄRE	+ dichte Schlachtfeldatmosphäre + historisch nachvollziehbar + alle Karten gleich groß + wenig emotionaler Bezug	7/10
BEDIENUNG	+ Standardsteuerung + Tastaturbelegung in zwei Varianten... + ...aber nicht frei + Kamera zu nah	6/10
UMFANG	+ zwei lange Solo-Kampagnen + umfangreiche Missionen für Fans Wiederspielwert + nur zehn Multiplayer-Karten	9/10
MISSIONSDESIGN	+ historische Missionen mit Teilaufgaben + alle Einheiten typen sinnvoll + kein Tank-Rush + immer ähnlicher Ablauf	7/10
KI	+ reagiert meist schnell... + ...selten aber gar nicht + Verhalten komplett geskriptet + Wegfindung nicht optimal	5/10
EINHEITEN	+ alle Details wie Panzerung / Bewaffnung korrekt + sehr unterschiedliche Einheiten + gab's fast alle schon bei Blitzkrieg 2	9/10
KAMPAGNE	+ Kampagnen erzählen Historie nach + verlaufen weitgehend realistisch + kein dynamischer Verlauf	9/10

PREIS/LEISTUNG **SEHR GUT** SOLOSPIELZEIT 25 Stunden

FAZIT: BEINHARTE WELTKRIEGSSTRATEGIE.



Die **Einheiten-Datenbank** heißt noch Blitzkrieg 2.

MICHAEL TRIER

michael@gamestar.de

Schon wieder ein Weltkriegsspiel. Und schon wieder eins, welches mir Spaß macht. Dieses Gefühl, auf »echten« Schlachtfeldern zu kämpfen, kann mir ein Fantasy-Szenario nicht liefern. Und die detailgetreue Darstellung der historisch korrekt nachgebildeten Fahrzeuge ist klasse. Schade nur, dass ich nicht näher heranzoomen kann, da ist mal eine neue Engine fällig. Und, dass der Schwierigkeitsgrad für Gelegenheitsstrategen definitiv zu hoch ist. Profis greifen für angemessene 30 Euro zu.



»Profiligä«

WILDLIFE PARK 2 CRAZY ZOO



Das Krokodil mag **Suppenschildkröten**.

Im Addon **Crazy Zoo** zum Hauptprogramm **Wildlife Park 2** leben besondere Exoten im Gehege Ihres Wildparks. So kümmern Sie sich beispielsweise um Schnabeltiere oder Koalabären. Und das auf insgesamt 20 neuen Karten. Zudem dürfen Sie neue Einrichtungen wie die Bimmelbahn aus der Sicht eines Besuchers betrachten. **AP**

ASCENSION TO THE THRONE



Wolfsjagd mit einem Trupp wehrhafter Bauern.

Vom Thron vertrieben, sollen Sie im Rundenstrategie-Spiel **Ascension to the Throne** ein Königreich vereinen. Die große, dafür detailarme Welt erkunden Sie frei in der Schulterperspektive, Schlachten schlagen Sie mit angeheuertem Truppen rundenbasiert à la **Heroes of Might & Magic**. Knaackig und eine zeitlang ganz Spaßig. **AP**



WILDLIFE PARK 2: CRAZY ZOO

GENRE: Aufbauspiel
PUBLISHER: B. Alive / Deep Silver
CA. PREIS: 30 Euro
ANSPRUCH: Einsteiger, Fortgeschrittene
MINIMUM: 2,0 GHz, 512 MB RAM
PREIS/LEISTUNG: **AUSREICHEND**



ASCENSION TO THE THRONE

GENRE: Rundenstrategie
PUBLISHER: DVS / Eclipse
CA. PREIS: 15 Euro
ANSPRUCH: Einsteiger, Fortgeschrittene
MINIMUM: 2,8 GHz, 512 MB RAM
PREIS/LEISTUNG: **GUT**



ROTLICHT TYCOON 2



Das **Bordell** brummt. Und der Spieler gähnt

Ein Bordell stellen sich viele als recht spaßigen Ort vor. Nicht in **Rotlicht Tycoon 2**. Selbst wenn mehr drin wäre als öde Menüklickerei, würde die katastrophale Umsetzung alles ruinieren: Scharenweise Bugs machen das Programm unspielbar. Wer mit Erotik abgezockt werden will, hat wahrlich bessere Optionen als diesen Schund. **CS**

TRUCK TYCOON



Trucks dominieren die **Straßen** der Kleinstadt.

Mit einem Brummi fahren dürfen Sie in der Wirtschaftssimulation **Truck Tycoon** zwar nicht, dafür aber von oben zusehen. Und das ganz schön lange, trotz Zeitraffer. Als Spediteur schließen Sie Lieferverträge ab und stellen Personal ein. So hilft ein Mechaniker bei Pannen, der würde dem verbuggten Spiel aber auch gut tun. **AP**



ROTLICHT TYCOON 2

GENRE: Strategiespiel
PUBLISHER: Zone 2 / Rondomedia
CA. PREIS: 25 Euro
ANSPRUCH: -
MINIMUM: 1,8 GHz, 512 MB RAM
PREIS/LEISTUNG: **UNGENÜGEND**



TRUCK TYCOON

GENRE: Wirtschaftssimulation
PUBLISHER: Nikita / Atari
CA. PREIS: 35 Euro
ANSPRUCH: Einsteiger, Fortgeschrittene
MINIMUM: 1,5 GHz, 512 MB RAM
PREIS/LEISTUNG: **AUSREICHEND**

