



E3 MACHT MUT

STRATEGIE HOLT AUF! Die E3 fand ich dieses Mal besonders klasse. Nicht wegen der Begleitanehmlichkeiten wie Kino (**Troja**, **Man on Fire**), Extrem-Shopping, Strandbesuch oder 3000 Kalorien-Frühstücksbuffet. Sondern weil mein Lieblingsgenre auf der Messe glänzte wie lange nicht mehr. Die Actionfans freuen sich auf **Splinter Cell 3**, **Half-Life 2** oder **Battlefield 2** – aber wir Strategen wissen, dass wir viel mehr Spielstunden von **Rome**, **Schlacht um Mittelmeer**, **Dawn of War** oder **Sims 2** erwarten dürfen. Und in beiden Genres fiel es uns ähnlich leicht, 20 Top-Vertreter für die E3-Highlights zusammen zu bekommen.

ZWEIMAL 89. Die Hitliste unten zeigt zwei neue 89er – da drängt sich die Frage auf, wieso dann nicht gleich eine 90? Bei **Rise of Nations** ist die resultierende Wertung bereits ein Anstieg um volle 2 Punkte – das Addon **Thrones & Patriots** liefert die von vielen vermissten Kampagnen nach, ohne auf seinen Weltkartenmodus zu verzichten. Und bei **Panzers** schien der 90er so nahe – doch leichte Bedienungs- und KI-Mängel verhinderten den Aufstieg in die Spitzenliga. Die Designer werden trotzdem nicht traurig sein: Ihr letztes Werk **Swine** (GS 12/2001) rangierte mit 83 Punkten nur knapp ein Jahr in den Top 25.

INHALT

TITELSTORY: PANZERS

Mega-Test	56
Beispielmission »Invasion«	58
Die Multiplayer-Modi	59
Schlacht-Analyse	62

TESTS

Ground Control 2	86
Gangland	90
Perimeter	92
Rise of Nations: Thrones & Patriots	94
Transport Gigant	96
The Alamo • Battle for Troy	97
Bonaparte • War Time	97
Malefiz • Böse Nachbarn 2	97

GAMESTAR-STRATEGIE-CHARTS JUNI

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	WarCraft 3 + Frozen Throne ¹	Echtzeit-Strategie	08/02	94%
2	Age of Mythology	Echtzeit-Strategie	11/02	92%
3	Civilization 3	Strategiespiel	01/02	91%
4	C&C Generale	Echtzeit-Strategie	10/03	89%
5	Panzers	Echtzeit-Taktik	NEU	89%
6	Rise of Nations + Thrones & Patriots ²	Echtzeit-Strategie	08/02	89%
7	Tropico 2	Aufbauspiel	06/03	88%
8	Medieval	Strategiespiel	10/02	88%
9	Anno 1503	Aufbauspiel	12/02	87%
10	Die Sims	Aufbauspiel	03/00	87%
11	Port Royale 2	Strategiespiel	06/04	86%
12	Spellforce ³	Echtzeit-Strategie	01/04	86%
13	Empires	Echtzeit-Strategie	11/03	86%
14	Heroes of Might & Magic 4	Strategiespiel	06/02	86%
15	Stronghold Crusader	Echtzeit-Strategie	11/02	85%
16	Black & White (dt.)	Aufbauspiel	05/01	85%
17	Praetorians	Echtzeit-Taktik	04/03	84%
18	Castle Strike	Echtzeit-Strategie	02/04	83%
19	War of the Ring	Echtzeit-Strategie	12/03	83%
20	American Conquest	Echtzeit-Strategie	02/03	83%
21	Sudden Strike 2	Echtzeit-Taktik	07/02	83%
22	Haegemonia	Echtzeit-Strategie	02/03	82%
23	Silent Storm	Runden-Taktik	12/03	81%
24	You don't know Jack 4	Denkspiel	11/03	81%
25	Ground Control 2	Echtzeit-Strategie	NEU	80%

¹ 8/03: +1% (Addon) ² 7/04: +2% (Addon) ³ 4/03: +1% (Patch 1.10)

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



Feldzug für Denker

GROUND CONTROL 2

Krieg um die Kolonie: Die Echtzeit-Schlachten fordern Profis mit taktischer Tiefe. Doch KI-Aussetzer verhindern den Aufstieg in den Wertungsolymp.

Damenbesuch ist für gewöhnlich ein Grund zur Freude. Doch wenn die Gute Atombomben und Soldaten mitbringt, gibt's Ärger: Im Echtzeit-Taktikspiel **Ground Control 2** verteidigen Sie Ihre Heimatkolonie gegen die fiese Imperatorin Vlaana und schlagen in der Rolle des Kommandanten Jacob Angelus fordernde 3D-Bodenkämpfe ohne Basisbau.

Ground Control 2 strotzt vor Klischees: Edler Held, Zigarren qualmender General und Vete-

ran mit Augenklappe gehören zum üblichen Kriegsdrama-Fundus. Dennoch motiviert die Handlung durch überraschende Wendungen. Im Zuge der beiden Kampagnen zu je zwölf Missionen befehlen Sie zunächst die Kolonisten-Armee NSA und danach die Viron-Aliens. Als Gegner halten Vironen und das (nicht spielbare) Imperium her.

Komm' zum Punkt

Fast alle Aufträge drehen sich um die Einnahme neutraler

Kontrollpunkte: Je mehr Ziele Sie erobern, desto stärker fließt Geld für frische Truppen. Wenn Sie viele Einheiten befehlen, wird der Geldregen dünner – ähnlich wie in **WarCraft 3**. Per Iconleiste bestellen Sie Nachschub, den ein Dropship zu angetroffenen Landeplätzen bringt. Dieses stets gleiche Grundprinzip verpacken die Designer in kurzweilige Einsätze. Beispielsweise stürmen Sie unter Artilleriebeschuss einen Strand oder eskortieren eine Forscherin



Kalt erwischt: Gerade als wir die Landezone mit unseren Panzern erobern wollen, setzt das feindliche Dropship haufenweise Verstärkungen ab.

HEIKO KLINGE

Mit Perimeter und Ground Control 2 hat Science-Fiction-General Klinge diesen Monat gleich zwei Spiele zur Auswahl. Ich entscheide mich für Ground Control 2: Die Gefechte sind spektakulär, die Story fesselt mich mehr.

Klar, die KI schwächelt häufig. Mich stört das jedoch nur wenig, da ich als vorsichtiger Kontrollfreak meine Einheiten eh nur zentimeterweise über die Karte bewege. Wen das Weltkriegsszenario von Panzers stört, der greift zu.

»Kontrolle ist besser«



durch die Alien-verseuchten Straßenzüge einer Ruinenstadt.

In drei Missionen schleichen Sie ähnlich wie in **Commandos** mit einem kleinen Soldatentrupp. Skriptsequenzen sorgen für Spannung: So sehen Sie zum Beispiel, wie Späher die Flucht ergreifen, um ihre nahen Verbündeten zu warnen. Wenn Sie die Scouts nicht aufhalten, ist der Einsatz verloren. Macht aber nichts, da Sie im Gegensatz zu **Ground Control 1** jederzeit speichern dürfen.

Raketen oder Schild?

Die NSA führt 15 Einheiten ins Feld, die Viron-Armee 18. Jeder dieser Truppentypen verfügt über einen alternativen Feuermodus. NSA-Raketenwerfer etwa erzeugen auf Knopfdruck einen Energieschild, der nahe Einheiten vor Artilleriebeschuss schützt. Dicke Menschenpanzer hingegen transformieren in den Festungsmodus – dann sind sie zwar unbeweglich, aber schwer zu knacken. Nur wenn Sie die Modi taktisch klug nutzen und auf die richtige Mischung aus Infanterie, Fahrzeugen und Fliegern setzen, haben Sie in den Schlachten eine Chance.

Viele Einheiten der außerirdischen Viron unterscheiden sich kaum von ihren menschlichen Gegenstücken – der Raketen-

werfer der Aliens dient beispielsweise ebenfalls als optionaler Schutzschildgenerator. Netter Idee: Zwei Viron-Einheiten gleichen Typs dürfen verschmelzen. So entsteht etwa aus zwei Schwebepanzern ein riesiger Stahlkoloss – natürlich mit Festungsmodus. Bei Bedarf lassen sich die Truppen wieder trennen.

Füße und Flieger

Fußsoldaten sind kein Kanonenfutter, sondern besitzen individuelle Fähigkeiten. Denn nur sie dürfen Häuser besetzen und durch Wälder marschieren. Das bringt taktische Vorteile: Infanteristen nehmen in Gebäuden und Forsten deutlich weniger Schaden als auf freiem Feld. Zudem darf jeder beliebige Fußsoldat unbemannte Geschütztürme übernehmen.

Das Dropship bringt nicht nur Nachschub, sondern bleibt auf Ihren Wunsch nach der Lieferung für kurze Zeit vor Ort und greift in die Schlachten ein – Nachschub gibt's solange keinen.



Während Panzer ein besetztes Haus beschießen, ordern wir per Iconleiste Nachschub.



Gegen den Angriff unserer Flieger hat der feindliche Spähtrupp keine Abwehrmöglichkeit.

Über ein Upgrade-Menü rüsten Sie den Flieger auf und steigern

zum Beispiel seine Geschwindigkeit oder seinen Treibstoffvorrat,

TECHNIK-CHECK

AUFLÖSUNG

In der niedrigsten Auflösung (640x480) verpixelt Ground Control 2 so stark, dass Sie kleine Einheiten übersehen können. Benutzen Sie deshalb mindestens eine Auflösung von 800 mal 600 Bildpunkten.

RAM/FESTPLATTE

Um Ground Control 2 flüssig spielen zu können, benötigen bereits 256 MByte RAM. Mit 512 MByte beseitigen Sie die letzten Nachladeruckler. Auf der Festplatte belegt das Spiel lediglich 610 MByte Speicherplatz.

TUNING-TIPPS

- 1 Bei merklichem Ruckeln sollten Sie zuerst die Auflösung reduzieren, das bringt am meisten.
- 2 Wenn Ihr System bei größeren Gefechten in die Knie geht, reduzieren Sie die »Particle Emission«.
- 3 Mit dem Abschalten der unwichtigen »Shadows« vermeiden Sie Hänger bei Massenschlachten.
- 4 Auf schnellen Systemen können Sie Antialiasing aktivieren: Die Optik wirkt dadurch schärfer.

DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT 512 MBYTE RAM UND MAXIMALEN 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
1.200 MHz	800x600x32 1024x768x32										
1.600 MHz	1024x768x32 1280x1024x32										
2.000 MHz	1280x1024x32 1600x1200x32										

□ nicht möglich, nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich



Viron-Infanteristen attackieren mit Energiekanonen.



Blaues Energieschild und heilender Ingenieur (Mitte) schützen die befestigten Panzer.



Aus der Deckung sprengt Einzelkämpfer Fässer.

damit er künftig länger übers Schlachtfeld schweben kann.

Granaten von hinten

Die Formation Ihrer Truppen spielt eine wichtige Rolle, denn Stahlkolosse besitzen hinten nur eine schwache Panzerung – und sollten dem Gegner daher stets die Frontseite zuwenden. Sechs Aufstellungen stehen zur Wahl, darunter »Linie« und »Block«. Zudem gibt's Spezialangriffe wie Luftschläge oder Rauchgranaten, die Ihre Truppen verbergen. Solche Attacken knabbern allerdings stark am Geldbeutel.

Dank realistischer Sichtlinien lässt sich das 3D-Terrain prima für Hinterhalte nutzen: Hinter Häusern und Anhöhen können Sie Truppen verstecken, um Feinden in den Rücken zu fallen. Einheiten auf Hügeln richten zudem mehr Schaden an. Wettereffekte sind spielerisch sinnvoll: Regen, Schneefall und Sandstürme verringern die Sichtweite – ideal für Überraschungsangriffe.

Intelligenzschwäche

Die Computergegner haben häufig Aussetzer. Soldaten bleiben zum Beispiel selbst auf dem höchsten der drei Schwierigkeitsgrade unter Scharfschützen-Beschuss regungslos stehen. Außerdem greifen die Widersacher meist an derselben Stelle an und umgehen nur ab und zu Vorposten, um Kontrollpunkte im Hinterland zu erobern. Allerdings erledigen die doofen Gegner auf der höchsten Schwierigkeitsstufe selbst schwere Panzer mit wenigen Schüssen – eine Herausforderung für Profis.

DAS LANDUNGSSCHIFF



Das Dropship (hier die Viron-Variante) liefert für gewöhnlich Nachschub zu eroberten Landezone. Doch auf Wunsch bleibt der Flieger auf dem Schlachtfeld und greift in die Schlachten ein.

MICHAEL GRAF

Da lacht mein Feldherrenherz: Ground Control 2 bietet dank realistischer Sichtlinien und Feuermodi-Vielfalt massiv taktische Möglichkeiten. Greife ich den Feind frontal mit Panzerverbänden an, die ein Energieschild vor feindlicher Artillerie schützt? Oder lege ich im hügeligen Umland der gegnerischen Basis einen Hinterhalt? Ans Ziel komme ich meist nur mit dem richtigen Mix aus Fahrzeugen, Fliegern und Infanterie.

KI von gestern

Doch es gibt auch Grund zu weinen: Mit der Zeit stört mich trotz abwechslungsreicher Einsätze das immer gleiche Kontrollpunkt-System. Und die KI leistet sich zu viele Aussetzer – sowohl bei meinen eigenen Truppen als auch beim Gegner. Die Feinde überzeugen eher durch hohe Feuerkraft und zahlenmäßige Überlegenheit als durch schlaues Vorgehen. An der taktischen Tiefe ändert das jedoch nichts: Erfahrene Strategen können zugreifen.



»Taktik-Schwergewicht«

Ihre eigenen Einheiten nehmen häufig Umwege oder bleiben an Hindernissen hängen. Im Test blieb einer unserer Flieger in einer Schlucht stecken – obwohl sein Flügelmann den Abgrund überwunden hatte.

Koop-Multiplayer

Der Deathmatch-Modus bietet Mehrspieler-Gefechte für maximal acht Teilnehmer. Viel spannender ist allerdings die Kooperativ-Variante, in der Sie gemeinsam mit bis zu zwei Freunden die Missionen der Kampagne spie-

len – in beliebiger Reihenfolge. Zu Beginn jedes Auftrags teilen Sie die Einheiten per Team-Menü unter Ihren Mitspielern auf und übergeben zum Beispiel jedem eine Truppengattung.

Wie im Vorgänger stört die umständliche Maus- und Tastatur-Steuerung der 3D-Kamera. Nachschub und Dropship-Upgrades bestellen Sie komfortabel über eine zuschaltbare Menüleiste. Detailliertes Terrain und bunte Effekte erfreuen das Auge. Bäume und Sträucher wirken jedoch arg pixelig. **GR**

GROUND CONTROL 2 ECHTZEIT-TAKTIK

PUBLISHER: Vivendi Universal, (06103) 994 040

SPRACHE: Deutsch in Vorbereitung **RELEASE (D):** 25.6.2004

AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 CD, 60 Seiten **CA. PREIS:** 50 Euro

MULTIPLAYER: 1 Spieler pro Original **USK:** ab 12 Jahre

☒ Internet (8 Spieler) ☒ Netzwerk (8 Spieler) ☐ Modem ☐ an 1 PC

MULTIPLAYER-MODI: Deathmatch, Kooperativ-Modus für zwei bis drei Spieler

3D-GRAFIKARTEN:		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	1,2 GHz CPU	1,6 GHz CPU	1,6 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	128 MB RAM	256 MB RAM	256 MB RAM
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	610 MB Festpl.	610 MB Festpl.	610 MB Festpl.
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	Geforce 2/4 MX	Geforce 4/4 Ti	GF FX 5800/5900
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900			

LAUTSPRECHER: ☒ Stereo ☐ 2 vorne, 2 hinten ☐ 5.1 ☐ 6.1

EINGEWÖHNUNG: 20 Minuten **SOLO-SPASS:** 25 Stunden **MULTIPLAYER-SPASS:** 10 Stunden

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

ALTERNATIVEN: Panzers (XX%, GS 07/04) XXX
Perimeter (75%, GS 07/04) Innovative Echtzeit mit schwacher Atmosphäre.

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

Einheiten mit zwei Feuermodi	Kontrollpunkt-Prinzip immer gleich
realistische Sichtlinien	schwache Gegner-KI
Kooperativ-Modus für Kampagne	Fehler bei Wegfindung
kurzweilige Missionen	Umständliche Kamerasteuerung
spannende Handlung	Parteien zu ähnlich

GRAFIK:		Gut
SOUND:		Gut
BEDIENUNG:		Befriedigend
MULTIPLAYER:		Gut
PREISLEISTUNG:		Gut

FAZIT: FORDERNDE ECHTZEIT-TAKTIK MIT KI-SCHWACHEN.



Mafiosi machen Mäuse

GANGLAND

Psst, Sie da! Sind Sie an einem krisensicheren Job in einem italienischen Familienunternehmen interessiert? Dann machen Sie Karriere im Gangland – kurzweilige Feuergefechte inklusive!

Was wollen kleine Jungs in Little Italy werden? Priester? Weinhändler? Pastakoch? Nein, die Jugend der italoamerikanischen Gemeinde träumt in **Gangland** davon, als mächtiger Boss im organisierten Verbrechen zu Reichtum zu kommen. Sie schlüpfen in die Rolle eines dieser hoffnungsvollen Nachwuchs-Mafiosi. Bewaffnet mit der Maus arbeiten Sie sich bis an die Spitze der ehrenwerten Gesellschaft vor, unter Einsatz von Grips und Gewalt.

Im Dienst des Paten

Vergessen Sie die Rahmenhandlung um Jungspund Mario, der den Tod an seinem Bruder rächen will. Die 16 Missionen von **Gangland** haben relativ wenig mit dieser Vendetta zu tun. Viel

wichtiger ist es zu Beginn, die Aufträge des amtierenden Paten zu erfüllen. Der schickt Sie kreuz und quer durch die Stadt, damit Sie kleinere Jobs erledigen, etwa die Übernahme einer gegnerischen Kneipe oder Schnapsbrennerei. Wie in einem Echtzeit-Strategiespiel dirigieren Sie Ihr Digi-Ego ans grün markierte Ziel seines Einsatzes.

Trifft Mario auf Gegner, eröffnet er automatisch das Feuer. Dabei unterstützen ihn in Bars angeheuerte Schergen, die Sie in Waffenshops mit Baseballschlägern, Tränengas oder dicken Maschinenpistolen ausrüsten. Herumstehende Kisten, Fässer und Tresen dienen als Deckung. Für erledigte Gegner und Missionen gibt's Erfahrungspunkte, die zu mehr Le-

bensenergie führen. Ein Bonus sind die zwölf so genannten Challenges. Das sind Sonderaufgaben (Verteidigung gegen übermächtige Gegner, Befreiung von Geiseln), die bei Erfolg Spezialeinheiten freischalten. So erhalten Sie Scharfschützen oder Bazookakämpfer, die Sie jedoch ausschließlich in den Mehrspielmissionen einsetzen können.

Überzeugungsarbeit

Aber **Gangland** dreht sich um mehr als Echtzeit-Kämpfe im Cosa-Nostra-Ambiente. Denn Sie kümmern sich auch um die Finanzen. Geld strömt nur in die Kasse, wenn Sie von Ladenbesitzern Schutzgeld kassieren. Dazu müssen Sie den Geschäftsinhaber aber erst überreden. Falls er nicht bereits unter dem Schutz

einer konkurrierenden Familie steht, schließt er sich freiwillig Ihrem Unternehmen an. Ansonsten müssen Sie die Wachen vor Ort mit Waffengewalt beseitigen. Von da an kassieren Sie 25 Prozent der Umsätze. Oder Sie investieren etwas Geld und übernehmen den Laden zur Hälfte. Eine besondere Funktion kommt Waffenshops zu. Denn die liefern zusätzlich Munition, Verbandskästen und Dynamit. Letzteres kann nur Ihr Hauptcharakter verwenden, erweist sich aber vor allem in Straßengefechten als sehr effektives Mittel, um auch größere Gegnerscharen auszuschalten. Als besonderen Clou hatten sich die Entwickler die Drive-by-Shootings gedacht. Sie klettern mit mehreren Leuten in ein Fahrzeug, steuern es in **GTA-**



Angriff auf ein gegnerisches Hauptquartier. Unser Überfallkommando feuert mit schweren Waffen auf die Feinde, die hinter Tischen Deckung suchen. Die sexy Verführerin hat schon drei Gegner auf unsere Seite gezogen; die werden in der dritten Reihe oben eingeblendet.



Überfall auf einen Waffenladen. Sind die Gegner erledigt, übernehmen wir das lukrative Geschäft.



Sinnloses Frusterlebnis: Schießereien aus Autos enden in der Regel mit dem Exitus Ihrer eigenen Bande.



Gegen unsere MP-bewehrte Übermacht haben die gegnerischen Schläger keine Chance.

Manier durch die Stadt und beschießen Gegner im Vorbeifahren. Doch weil die Steuerung hakt und die Straßen zu eng sind, beißen in der Regel Ihre Männer eher ins Gras als die Feinde.

Alles für die Familie

In den ersten Levels sind Ihre Möglichkeiten noch eingeschränkt – viel mehr als Gegner umnieten und Schutzgeld erpressen ist nicht drin. Das ändert sich, sobald Sie in Mission fünf selbst ein so genanntes Safehouse übernehmen. Ab sofort sind Sie der Pate Ihrer eigenen Familie. Damit die wächst, müssen Sie sich eine Frau suchen.

Die Auswahl der Dame hängt dabei weniger von ihrem Aussehen ab; entscheidend ist, welche Art von Nachwuchs sie Ihnen schenken kann: Anwälte, Superschlager oder Verführerinnen. Erstere bringen zusätzliches Geld in die Kasse, die Killer können mit zwei MPs gleichzeitig ballern, und die sexy Töchter becirchen gegnerische Mafiosi. Bevor Babygeschrei durchs Haus schallt, müssen Sie die

Gattin Ihrer Wahl allerdings mit Geldgeschenken von Ihren Qualitäten überzeugen. Erst dann tritt sie vor den Traualtar. Ein Priester verheiratet Sie nicht nur, sondern verhilft Ihren Leuten durch kirchlichen Segen kurzzeitig zu besseren Kampfwerten.

Hilfe vom PC

In jedem Level laufen bis zu 800 Menschen herum und sorgen für Stadtatmosphäre. Damit Sie in diesem Gewusel nicht die Übersicht verlieren, übernimmt das Programm einige lästige Standardaufgaben – zum Beispiel werden die Geldeintreiber von der CPU gesteuert.

Brauchen Sie die Knete mal schneller, als Ihre Kuriere liefern können, greifen Sie vor Ort selbst in die Kasse. Oder Sie schicken einen Schlägertupp auf die Straße und erledigen einen der gegnerischen Geldboten. Außerdem kümmert sich der Computer auch selbstständig um die Einrichtung von lukrativen Spielhöhlen in Hinterzimmern und schickt Wachen aus, die diese Geschäfte beschützen.

MICK SCHNELLE

Da entwirft endlich mal jemand einen gelungenen Mix aus Mafia-Ballerei und Wirtschaftssimulation – und schludert dann im Detail. Schön, dass der Spielstand im Gegensatz zur englischen Fassung zumindest nach erledigten Aufträgen gesichert wird. Trotzdem nervt es, wenn 30 Minuten geduldiger Familienplanung durch ein einziges schlecht gelaufenes Feuergefecht zunichte gemacht werden. Außerdem spielen sich die Levels auf Dauer zu gleich, originelle Ideen fehlen.

Wer damit leben kann, bekommt ein interessantes Mafia-Strategiespiel, das eine erfrischende Alternative zum Einheitsbrei aus Fantasy und Zweiter Weltkrieg der letzten Monate bietet. Für Möchtegern-Mafiosi ein Angebot, das sie nicht ablehnen sollten.

»Mafia-Spaß mit Patzern«



Mafiosi-Hochzeit: Dank teurer Geschenke tritt die Dame mit unserem Paten vor den Altar.

Der richtige Dreh

Die ganze **Gangland**-Stadt besteht aus Polygonen; Sie können die Ansicht jederzeit stufenlos zoomen und drehen. Dummerweise müssen Sie eine Weile rumprobieren, bis die richtige Perspektive für die jeweilige Situation gefunden ist. Denn die Gefechte laufen allesamt sehr schnell und meist auf engem Raum ab – ständiges Nachjustieren der Kamera ist dabei Pflicht. Sie können aber wenigstens jederzeit pausieren und sich in Ruhe den optimalen Blickwinkel aussuchen. Gespeichert wird automatisch nach jeder erledigten Aufgabe, zudem

BUG-ALARM!

Achtung: Die deutsche Verkaufsversion von **Gangland** enthält einen dicken Fehler: Level 12 kann nicht gelöst und das Spiel somit nicht beendet werden. Auf unsere Hinweise hin hat Publisher Bigben Interactive einen Patch erstellt; dieses Update auf die Version 1.3 finden Sie auf unserer Cover-DVD. Unsere Wertung bezieht sich auf diese korrigierte Version.

an einigen willkürlich gesetzten Speicherpunkten.

Wer mag, beharkt sich mit bis zu sieben Möchtegern-Mafiosi über Netzwerk oder Internet auf 24 Karten. Die magere Geräuschkulisse mit deutschen Sprachfetzen und unauffälliger Musik kommt nur in Stereo – 3D-Sound unterstützt **Gangland** nicht. **MIC**

GANGLAND 1.3 WIRTSCHAFTSSIMULATION

PUBLISHER: Big Ben Interactive, (0190) 882 416
SPRACHE: Deutsch **RELEASE (D):** 19.5.2004
AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 CD, 72 Seiten **CA. PREIS:** 50 Euro
MULTIPLAYER: 1 Spieler pro Original **USK:** ab 16 Jahre

☒ Internet (8 Spieler) ☒ Netzwerk (8 Spieler) ☒ Modem (2 Spieler) ☐ an 1 PC

MULTIPLAYER-MODI: wie Solospiel, Deathmatch

3D-GRAFIKKARTEN:		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	600 MHz CPU	1,6 GHz CPU	2,0 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	128 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	577 MB Festpl.	577 MB Festpl.	577 MB Festpl.
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	3D-Karte mit	3D-Karte mit	3D-Karte mit
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900	32 MB RAM	64 MB RAM	64 MB RAM

LAUTSPRECHER: ☒ Stereo ☐ 2 vorne, 2 hinten ☐ 5.1 ☐ 6.1

EINGEWÖHNUNG: 1 Stunden **SOLO-SPASS:** 20 Stunden **MULTIPLAYER-SPASS:** 10 Stunden

EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER			PROFI			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ALTERNATIVEN: Chicago 1930 (71%, GS 01/04) Etwas droger Commandos-Klon im 30er-Jahre-Milieu. Gangsters 2 (70%, GS 08/01) Spielerisch ähnlicher Mix aus Wirtschaft und Gefechten.									

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

+ unverbrauchtes Szenario	zu wenig Speicherpunkte
+ viele Missionen	wenig Abwechslung
+ viel Handlungsfreiheit	hektische Feuergefechte
+ belebte Stadt	fummelige Autosteuerung

GRAFIK: Gut

SOUND: Befriedigend

BEDIENUNG: Befriedigend

MULTIPLAYER: Befriedigend

PREISLEISTUNG: Befriedigend

FAZIT: MAFIA-SIMULATION MIT SCHWACHEN.

70





Unter Raketenbeschuss stürzen sich die neutralen Kugel-Aliens todesmutig in den blau leuchtenden Schild unserer Basis.

Schilde hoch!

PERIMETER

Dieses Echtzeitspiel fordert dank Erdarbeiten und Einheiten-Verschmelzung Abkehr von althergebrachten Taktiken.

Vor heftigen Niederschlägen schützt sich der moderne Mensch mittels Regenschirm. Doch wenn's Bomben und Granaten hagelt, hilft der Stoffschutz nicht: Im futuristischen Echtzeit-Strategiespiel **Perimeter** überdachen Sie Ihre Basis daher auf Knopfdruck mit einem undurchdringlichen Energieschild. Und auch sonst bringt der 3D-Titel frische Ideen ins ausgelutschte Genre.

Die Handlung ist schnell erzählt: In ferner Zukunft reist die Menschheit durch Dimensionstore von Welt zu Welt, und zwar an Bord riesiger Mutterschiffe. In den 27 Missionen der linearen Kampagne kämpfen Sie auf den Planetenoberflächen – allerdings kommt kaum Atmosphäre auf, da Sie häufig zwischen den drei Fraktionen wechseln: dem Imperium, den Harkback-Häretikern und der Exodus-Partei.

Der Hügel muss weg

In den Einsätzen sollen Sie meist das Tor zur nächsten Welt erobern. Neben neutralen Aliens und feindlichen Mutterschiffen müssen Sie auch mit Bergen und Tälern fertig werden – denn per Terraforming-Einheit gestalten Sie das Gelände um. Nur zwei Optionen stehen zur Verfügung, doch die sind spielerisch sinnvoll: Sie erzeugen entweder

ebenes Bauland oder halten mit Wassergräben Bodentruppen auf. Explosionen reißen Krater in die Landschaft, die Gebäudebau unmöglich machen, Einheiten aber nicht behindern.

Pro Auftrag stehen Ihnen lediglich fünf Terraformer zur Verfügung. Da diese zugleich als Konstrukteure für die 24 Gebäude (Forschungslabore, Lasertürme etc.) dienen, müssen Sie häufig entscheiden, welches Projekt Vorrang hat: Erweiterung der Basis oder Erdarbeiten.

Soft fürs Schild

Energie ist die einzige Ressource der drei Parteien. Ähnlich wie die Protoss in **StarCraft** errichten Sie Generatoren, die nahe Gebäude mit Saft versorgen. Diese Stromerzeuger müssen ein Netzwerk bilden und mit dem Mutterschiff in Kontakt stehen. Bei großen Lagern fehlt allerdings selbst er-

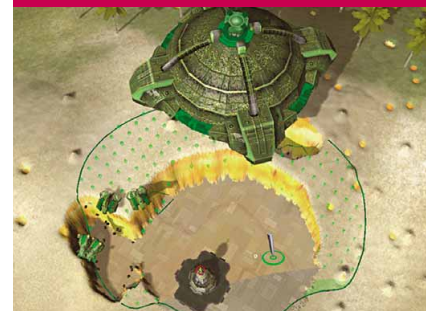


Bei großen Lagern geht schnell die Übersicht verloren.

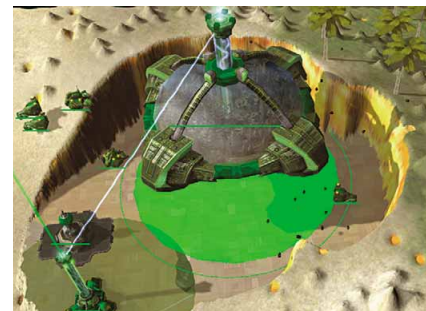


Stellenweise stören Grafikfehler (dunkle Flächen).

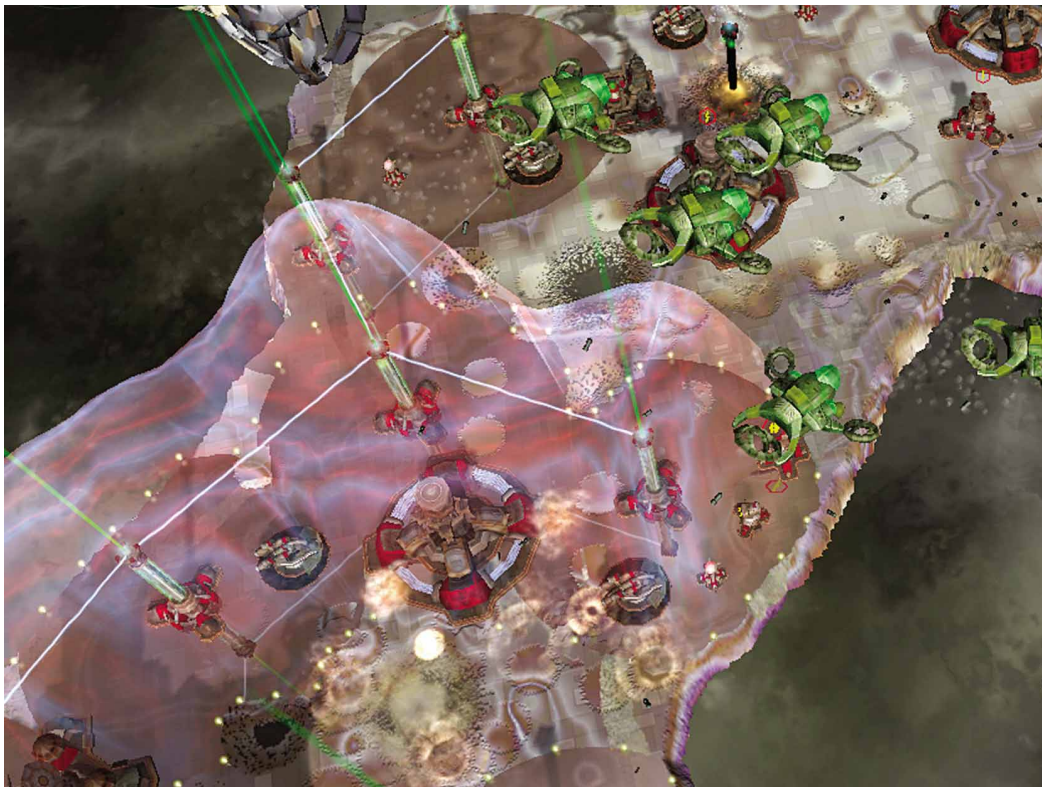
SO FUNKTIONIERT TERRAFORMING



Da unser Mutterschiff nicht landen kann, markieren wir die Umgebung per Terraforming-Werkzeug.



Dann tragen Drohnen flüssig animiert die Berge ab – das Schiff kann auf dem glatten Grund aufsetzen.



Den Angriff unserer grünen Bomber wehrt die gegnerische Basis mit einem undurchdringlichen Schutzschild ab.

fahrenen Strategen der Überblick im Stromnetz. Überschüssige Energie wandert aufs Konto und dient zur Bezahlung von Einheiten, Gebäuden und Erdarbeiten.

Energieknoten sind zugleich Generatoren fürs Schutzschild. Nur wenn Sie die Knoten richtig verteilen, deckt die Barriere die gesamte Basis ab und schützt vor Beschuss. Wenn Sie den Schild aktivieren, sinken die Energiereserven rapide. Also müssen Sie

den Einsatz der Barrikade bei Angriffen genau timen.

Truppen-Schmelztiegel

Jede der drei Gruppierungen nutzt dieselben 16 Standardeinheiten. Darunter finden sich neben Bodentruppen wie Panzern auch Flieger (Bomber etc.) sowie unterirdische Bohrruppen. Viele dieser Truppen verfügen über Spezialfähigkeiten: Bohrer wühlen zum Beispiel den Boden auf und verhindern so Bebauung. Außerdem besitzt jede Partei vier individuelle Einheiten – etwa den imperialen Leech, der Gebäuden Energie entzieht. Die Kämpfer steuern Sie nicht einzeln, sondern in bis zu fünf beliebig großen Gruppen eines Typs.

Ungewöhnlich: Fahr- und Flugzeuge purzeln nicht fertig aus der Fabrik, sondern entstehen aus Infanteristen – denn Soldaten, Offiziere und Techniker verschmelzen auf Knopfdruck zum gewünschten Kampfverband. Drei Offiziere ergeben beispielsweise einen Laserbuggy. Dadurch gewinnen die Gefechte an Dynamik: Wenn etwa Bomber anrücken, verwandeln Sie Ihre Panzer in Raketenwerfer und schießen die Flieger ab.

KI-Genie

Selbst auf dem niedrigsten der drei Schwierigkeitsgrade beherrschen die aggressiven Computergegner komplexe Manöver: Im Test baute die KI direkt neben

unserer Basis Haubitzen – und zwang uns so, den Energieschild zu aktivieren. Dann umfuhr sie die Barriere mit Panzern, fand eine Schwachstelle und schlug zu. Da der Schild alle Energiereserven verbraucht hatte, konnten wir zerstörte Einrichtungen nicht mehr aufbauen. Aussetzer leisten sich die Feinde selten.

Klick und gut

Die Steuerung funktioniert gut: Über eine Leiste am unteren Bildschirmrand erteilen Sie Bauaufträge und wählen Armeen an. Und beim Terraforming markieren Sie per Maus das Terrain, das eingeebnet werden soll. Zu Fehlbedienungen kommt es nur selten – etwa, wenn Sie Fußsoldaten versehentlich ins (tödliche) Wasser schicken.

Grafisch hinterlässt **Perimeter** einen zwiespältigen Eindruck: Stufenlose Terraforming-Effekte stehen detailarmen Einheiten gegenüber. Stellenweise zeigten sich in unserer Testversion Fehler bei der Schattendarstellung, die verschwanden, sobald wir das Spiel minimierten und anschließend wieder aufriefen. Publisher Codemasters plant trotz unserer Hinweise derzeit keinen Patch. **GR**

MICHAEL GRAF

Perimeter wandelt fernab ausgetretener Echtzeit-Pfade. Ob Schutzschild, Terraforming, Einheiten-Verwandlung oder schlaue KI – das Spiel fordert erfrischendes Umdenken und taktisches Geschick. Klar, dass bei all den ungewöhnlichen Ideen die Eingewöhnung schwer fällt. Einsteiger sollten daher besser zur klassischen Konkurrenz greifen.

Schade nur, dass die Atmosphäre auf der Strecke bleibt: Das Science-Fiction-Szenario wirkt seelenlos, die wirre Handlung der Kampagne motiviert kaum zum Weiterspielen. Und die Grafikfehler nerven stellenweise gewaltig. Doch wenn mich die KI wieder an die Wand spielt, ist der Stimmungs-Makel vergessen: Profi-Strategen auf der Suche nach neuen Herausforderungen dürfen zugreifen. Für mich ist Perimeter jedenfalls das innovativste Echtzeit-Strategiespiel 2004.

»Erfrischend anders«



PERIMETER ECHTZEIT-STRATEGIE

PUBLISHER: Codemasters, (0044 1926) 816 065
 SPRACHE: Deutsch in Vorbereitung RELEASE (D): 21.5.2004
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 34 Seiten CA. PREIS: 50 Euro
 MULTIPLAYER: 1 Spieler pro Original USK: ab 6 Jahre

☒ Internet (4 Spieler) ☒ Netzwerk (4 Spieler) ☐ Modem ☐ an 1 PC

MULTIPLAYER-MODI: Deathmatch

3D-GRAFIKKARTEN:		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
GeForce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	1,0 GHz CPU	1,4 GHz CPU	2,0 GHz CPU
GeForce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	128 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	3,5 GB Festpl.	3,5 GB Festpl.	3,5 GB Festpl.
GeForce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	GeForce 2/4 Mx	GeForce 4/4 Ti	GeForce FX 5600/Ultra
GeForce 4 Ti	GF FX 5800/5900			

LAUTSPRECHER: ☒ Stereo ☐ 2 vorne, 2 hinten ☐ 5.1 ☐ 6.1

EINGEWÖHNUNG: 2 Stunden SOLO-SPASS: 18 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: 7 Stunden

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

ALTERNATIVEN: C&C Generäle (89%, GS 10/03) Flotte, futuristische Echtzeit-Strategie.
 Ground Control 2 (80%, GS 07/04) Fordern die Echtzeit-Taktik mit KI-Schwächen.

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

+ taktisch wichtiger Schild	○ wirre Story
+ Terraforming spielerisch sinnvoll	○ große Basen unübersichtlich
+ innovatives Einheitensystem	○ detailarme Einheiten
+ schlaue KI	○ oft gleiche Missionsziele
+ schöne Effekte	○ Grafikfehler

GRAFIK: ☒ Befriedigend
 SOUND: ☒ Befriedigend
 BEDIENUNG: ☒ Gut
 MULTIPLAYER: ☒ Befriedigend
 PREISLEISTUNG: ☒ Befriedigend

FAZIT: INNOVATIVE ECHTZEIT-STRATEGIE OHNE FLAIR.

75



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK **E19**



► DVD:
spielbare
Demo

Strategie für Genießer

RISE OF NATIONS THRONES & PATRIOTS

Vier Kampagnen erweitern Rise of Nations um den lang ersehnten roten Story-Faden – dadurch steigt der Spielspaß nochmals ordentlich.

Wo manche Addons nur mit drei Missionen oder ein paar müden Zusatz-Einheiten kleckern, klotzt **Thrones & Patriots**: Big Huge Games spendiert seiner Echtzeit-Erweiterung umfangreiche Feldzüge, neue Völker und die wohl intelligentesten Computergegner im Genre.

Endlich Kampagnen!

Wichtigste Neuerung: Kampagnen statt nur Weltherrschaft, und zwar Alexander der Große, Napoleons Europafeldzug, Eroberung der Neuen Welt und Kalter Krieg. Die Kampagnen verlaufen genauso dynamisch wie die Welteroberung in **Rise of Nations** – Sie entscheiden auf einer Übersichtskarte, welche Territorien Ihre Armeen angreifen sollen. Die Hintergrundstory wird in spärlichen Textkästen präsentiert, die viele historische Informationen enthalten oder auf Abweichungen hinweisen. Etwa, wenn Sie als Alexander statt Persien Rom unterwerfen.

Die Aufgaben sind deutlich abwechslungsreicher als im Hauptprogramm. In Luftbrücken-Missionen ist Sparsamkeit angesagt, denn als einziges Einkommen erhalten Sie Nachschubkisten aus der Luft. Besonders Schmankerl sind die neuen Spionage-Einsätze: Mit einer Mini-Mannschaft ohne Basis sollen Sie unter Zeitdruck Ziele erfüllen – Städte infiltrieren, Gebäude sabotieren oder Feindtruppen schmieren.

Auswechselspieler

Mit den Kampagnen führt **Thrones & Patriots** sechs neue Nationen ein. Perser, Inder, Lakota, Irokesen, Niederländer und Amerikaner bringen insgesamt 20 Einheiten mit. Die Amis kommandieren etwa den Marine (eine zähe Infanterie-Einheit) und bekommen einen Rohstoff-Bonus von drei Punkten auf jede Militäreinheit. Die gefährlichen Lakota dürfen sogar außerhalb ihrer Landesgrenzen



Alexander den Großen (Lichtkegel) steuern Sie im Feldzug gegen Griechen und Perser.

bauen. Obendrein gibt's drei neue Weltwunder zu errichten, darunter das Rote Fort – eine besonders starke Festung.

Im Kapitol-Gebäude stehen neuerdings sechs Herrschafts-Upgrades zur Auswahl, zum Beispiel Demokratie oder Monarchie. Je nach Regierung bekommen Ihre Untertanen einen Bonus – Monarchien fertigen Kavallerie billiger, Demokraten forschen schneller. Den Herrschaftstyp dürfen Sie jederzeit der Situation anpassen. **PH**

➤ ORIGINALTEST IN GAMESTAR 07/03

PATRICK HARTMANN

Endlich! Mit seinem Kampagnenverzicht hat das hochklassige Rise of Nations damals viele Age-of-Empires-Fans abgeschreckt – die können jetzt bedenkenlos zugreifen. Zeit wurde es auch für frische Missionstypen. Besonders gefällt mir der Kalte Krieg mit seinen Spionage-Einsätzen und Diplomatie-Kniffen.

Der Schwierigkeitsgrad ist zwar für Einsteiger durch die exzellente KI zu hoch. Doch Fortgeschrittene und Profis greifen zu.

»Endlich rund dank Kampagnen!«



Kampagnen-Karte: Napoleon führt nur in Europa und Nordafrika Krieg.

RON: THRONES & PATRIOTS STRATEGIE-ADDON

PUBLISHER: Microsoft, (01805) 672 255
 SPRACHE: Deutsch
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 CD, 14 Seiten
 MULTIPLAYER: 1 Spieler pro Original
 Internet (8 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Modem an 1 PC
 MULTIPLAYER-MODI: Jeder gegen Jeden, Wirtschaftssieg, Kooperativ

3D-GRAFIKARTEN:
 GeForce 1/2 MX GF FX 5600/Ultra
 GeForce 2/4 MX Radeon 9500 Pro
 Radeon 9000 Radeon 9700/Pro
 GeForce 3/3 Ti Radeon 9800 Pro
 GeForce 4 Ti GF FX 5800/5900

PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
600 MHz CPU	1,0 GHz CPU	1,4 GHz CPU
128 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
730 MB Festpl.	730 MB Festpl.	730 MB Festpl.
GeForce 1/2 MX	GeForce 3/3 Ti	Radeon 9500

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

EINGEWÖHNUNG: 30 Minuten SOLO-SPASS: 50 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: 30 Stunden

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

ALTERNATIVEN: WarCraft 3 (93%, GS 08/02) Erstklassige Kampagnen und perfekte Spielbalance.
 Empires (86%, GS 11/03) Sehr komplexes Strategiespiel, aber mit Spielzeuggrafik.

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- vier komplexe Kampagnen
- durchdachtes Spieldesign
- riesiger Forschungsbaum
- intelligente Computergegner
- gutes Diplomatiesystem
- fordernder Schwierigkeitsgrad
- spärliche Präsentation

GRAFIK: Befriedigend
 SOUND: Gut
 BEDienung: Sehr gut
 MULTIPLAYER: Sehr gut
 PREIS/LEISTUNG: Sehr gut

FAZIT: EIN MUSS FÜR FANS DES HAUPTPROGRAMMS.

89



Zu Lande, zu Wasser und in der Luft

TRANSPORT GIGANT

Seit der Reklame mit den Gottschalk-Brüdern wissen wir: Mit Transportnetzen wird man reich. In diesem Spiel fehlt zwar die Deutsche Post, dafür gibt es Patzer bei der Steuerung.

Nach dem Debakel mit der LKW-Maut hat unsere Bundesregierung kaum noch genug Geld für einen neuen Feldweg. Darüber können Sie nur milde lächeln. Als **Transport Gigant** überziehen Sie blühende Landschaften mit einem allumfassenden Verkehrsnetz.

Mit Pferd und Hightech

Als Einstiegspunkt Ihrer Verkehrsplaner-Karriere wählen Sie ein Jahr zwischen 1850 und 2000 und legen so die Art der verfügbaren Transportmittel fest. Los geht's mit Pferdekut-

schen und Dampfloks, später folgen Diesel- und E-Loks, Lastwagen, Zeppeline, Flugzeuge, Containerschiffe, Helikopter und sogar Supraleiterzüge. Mit Ausnahme von Schiffen oder Fluggeräten erfordert jedes Transportmittel ein eigenes Wegesystem. Begnügen sich Pferde noch mit Schotterpfaden, brauchen LKWs asphaltierte Straßen. Alle Strecken benötigen eigene Terminals, wo bis zu 60 Güter verladen werden. Fabriken im Einzugsbereich beziehen Rohstoffe, die sie dann zu Produkten verarbeiten. So verwandelt sich Kies in Zement, der zur Herstellung von Baustoffen dient.

Nerviger Streckenbau

Schienen und Straßen werden Abschnitt für Abschnitt in die Landschaft gesetzt und müssen zum Abschluss mit einer Extra-Bestätigung autorisiert werden. Wer das vergisst, was leicht passiert, darf den ganzen letzten Bauabschnitt noch mal anlegen. Hoffnungslos veraltet: Straßen werden nur in 90-Grad-Winkeln

MICK SCHNELLE

Der Transport Gigant ist wie eine Dampfloke: Solide und sympathisch, aber längst überholt. Das beginnt bei der gnadenlos veralteten 2D-Grafik und endet beim höchst biederen Spielkonzept – Innovationen suchen Sie hier vergebens.

Die Vernetzung der unterschiedlich aufgebauten Karten macht Tüftelfreunden trotzdem Spaß. Wer sich mit der unnötig umständlichen Steuerung abfindet, hat immer neue Verkehrsmittel zu entdecken.



»Zu bieder, zu wenig Neues«

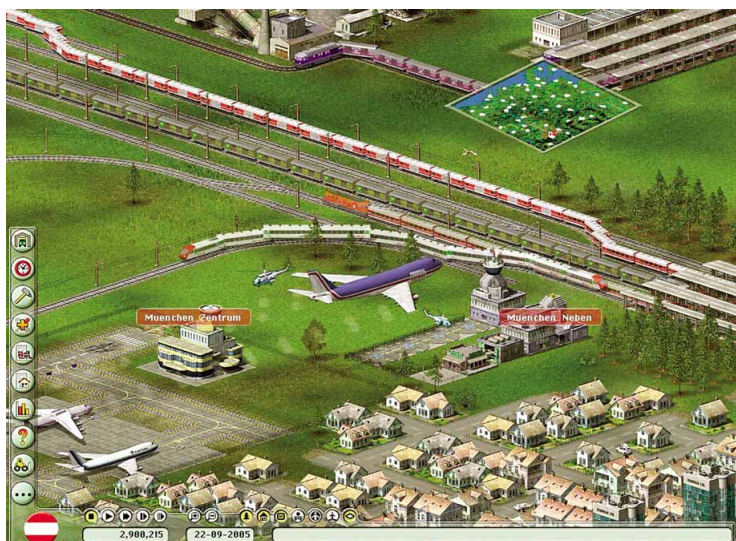
gebaut, Höhenstufen kennt der **Transport Gigant** nicht. Wenn die Streckenführung steht, müssen Sie warten, bis Ihre Arbeiter sie fertig gestellt haben. Erst dann legen Sie den Fahrplan fest. Effiziente Bauweise und konstante Investitionen sichern Ihnen den Vorsprung vor

bis zu drei ordentlich spielenden CPU-Konkurrenten.

Die Iso-Grafik wirkt trotz Vögeln und gelegentlich auftauchender Heißluftballons sehr unbelebt. Die nervige Musik schalten Sie schnell ab. Ein Mehrspielermodus fehlt genauso wie ein Tutorial. **MIC**



In den Fahrplänen legen wir auch die Beladung unserer riesigen Containerschiffe fest.



Auf dem Flughafen kommen Passagiere von weit her, der Heliport bedient die Nachbarschaft. Güter transportieren wir am effektivsten mit langen Zügen zu den Produktionsorten.

TRANSPORT GIGANT WIRTSCHAFTSSIMULATION

PUBLISHER: Jowood, (0043 3614) 5002

SPRACHE: Deutsch

RELEASE (D): 9.6.2004

AUSSTATTUNG: Eurobox, 1 CD, 51 Seiten

CA. PREIS: 45 Euro

MULTIPLAYER: 1 Spieler pro Original

USK: ohne Beschr.

☐ Internet ☐ Netzwerk ☐ Modem ☐ an 1 PC

MULTIPLAYER-MODI: —

3D-GRAFIKKARTEN:

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

PC MINIMUM

500 MHz CPU
64 MB RAM
860 MB Festpl.3D-Karte (32 MB)

PC STANDARD

1.0 GHz CPU
256 MB RAM
860 MB Festpl.
3D-Karte (64 MB)

PC OPTIMUM

1.5 GHz CPU
512 MB RAM
860 MB Festpl.
3D-Karte (64 MB)

LAUTSPRECHER: Stereo

☐ 2 vorne, 2 hinten

☐ 5.1

☐ 6.1

EINGEWÖHNUNG: 1 Stunde

SOLO-SPASS: 20 Stunden

MULTIPLAYER-SPASS: —

EINSTEIGER

FORTGESCHRITTENER

PROFI

1 2 3

4 5 6

7 8

9 10

ALTERNATIVEN: Railroad Tycoon 3 (83%, GS 12/03) Erheblich schickere Bahnstrecken-Bastelei.
Railroad Pioneer (73%, GS 12/03) Brave Wirtschaftssimulation mit Eisenbahnen.

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

leicht zugänglich

unterschiedliche Transportmittel

ständig neue Fahrzeuge

vielfältige Karten

umständliche Steuerung

biedere Iso-Grafik

nur rechtwinklige Streckenführung

keine Höhenunterschiede

GRAFIK:

—

Befriedigend

SOUND:

—

Ausreichend

BEDIENUNG:

—

Ausreichend

MULTIPLAYER:

—

—

PREISLEISTUNG:

—

Gut

FAZIT: VIELE FAHRZEUGE, KEINE NEUEN IDEEN.



THE ALAMO



Ausfall gegen die mexikanischen Belagerer.

Als tapferer Texaner wehren Sie sich in **The Alamo** gegen miese Mexikaner. In elf Missionen erleben Sie die legendäre Schlacht um Alamo von 1836 sowie eine alternative Geschichtslinie. Das Strategiespiel ist simpel (nur sieben Einheitentypen), aber unfair schwer. Der Feind ist zu stark, außerdem gibt's keine Speicherfunktion. **MS**

THE ALAMO

GENRE: Echtzeit-Strategie
PUBLISHER: Activision, (0190) 510 055
CA. PREIS: 25 Euro
ANSPRUCH: Fortgeschrittene
SPIELER: 1
SPRACHE: Englisch
MINIMUM: 600 MHz, 128 MB, 3D-Karte

39

BATTLE FOR TROY



Bogeschützen verteidigen das Stadttor von Troja.

Den berühmten Krieg fechten Sie im Echtzeitspiel **Battle for Troy** nach. Für Griechen und Trojaner gibt's je eine Kampagne à acht Missionen. Speichern dürfen Sie nur zwischen den kurzen Einsätzen. Trotz passabler Grafik verderben doofe KI und mangelnde Komplexität (es gibt nur drei Gebäude) recht schnell den Spaß. **GR**

BATTLE FOR TROY

GENRE: Echtzeit-Strategie
PUBLISHER: Valusoft, Valusoft.com
CA. PREIS: 50 Euro
ANSPRUCH: Einsteiger
SPIELER: 1
SPRACHE: Englisch
MINIMUM: 600 MHz, 128 MB, 3D-Karte

38

WAR TIMES



Spähpanzer und Infanteristen greifen an.

Das Echtzeit-Strategiespiel **War Times** versetzt Sie an die Fronten des Zweiten Weltkriegs. In zwei Kampagnen warten 32 öde Missionen (22 für die Alliierten, zehn für die Achsenmächte). Die über 80 detaillierten Einheiten sind mies ausbalanciert: Nur fünf MG-Türme etwa knacken problemlos mittelschwere Panzer. Nicht kaufen! **GR**

WAR TIMES

GENRE: Echtzeit-Strategie
PUBLISHER: Strategy First, Strategyfirst.com
CA. PREIS: 50 Euro
ANSPRUCH: Fortgeschrittene
SPIELER: 1 bis 16
SPRACHE: Englisch
MINIMUM: 800 MHz, 128 MB, 3D-Karte

31

MALEFIZ



Auch das Mexiko-Spielfeld bringt kaum Spass.

Wie in der Brettspiel-Vorlage ziehen Sie im hässlichen 3D-Denkspiel **Malefiz** mit bunten Männchen dem Ziel entgegen und legen Ihren Gegnern Steine in den Weg. Trotz starker KI und Multiplayer-Modi für bis zu vier Spieler (via LAN oder Internet) kommt schnell Langeweile auf. Spielen Sie lieber die Papp-Variante. **GR**

MALEFIZ

GENRE: Denkspiel
PUBLISHER: Klett, (0711) 667 211 63
CA. PREIS: 20 Euro
ANSPRUCH: Einsteiger
SPIELER: 1 bis 4
SPRACHE: Deutsch
MINIMUM: 300 MHz, 64 MB, 3D-Karte

29

BONAPARTE



In Schlachten dürfen Sie nicht eingreifen.

Zwischen 1789 und 1856 führen Sie im Rundenstrategiespiel **Bonaparte** eine von fünf europäischen Nationen, etwa das napoleonische Frankreich. Klingt spannend, erweist sich jedoch als staubtrocken: Animationen suchen Sie vergebens, Textmenüs erdrücken den Spaß. Trotz ausgeklügelter Spielmechanik nicht empfehlenswert. **GR**

BONAPARTE

GENRE: Rundenstrategie
PUBLISHER: Enjoy, (02233) 376 10
CA. PREIS: 15 Euro
ANSPRUCH: Fortgeschrittene
SPIELER: 1 bis 5
SPRACHE: Deutsch
MINIMUM: 350 MHz, 64 MB

22

BÖSE NACHBARN 2



Erfolg: Der lästige Nachbar kassiert Prügel.

Selten so (wenig) gelacht: Als Spaßvogel Woody nerven Sie im Strategiespiel **Böse Nachbarn 2** Ihren urlaubenden Anrainer mit dämlichen Streichen. Die 14 Levels unterfordern mit anspruchslosen Kombinationsrätseln, zum Beispiel ritzt Woody per Sägefisch ein Geländer an. Nach kurzer Zeit haben Sie sich satt gesehen. **GR**

BÖSE NACHBARN 2

GENRE: Strategie
PUBLISHER: Jowood, (069) 850 960 68
CA. PREIS: 15 Euro
ANSPRUCH: Einsteiger
SPIELER: 1
SPRACHE: Deutsch
MINIMUM: 200 MHz, 64 MB, 3D-Karte

18



DVD:
spielbare
Demo
CD/DVD:
Kuriositäten-
kabinett