



GIGANT AUS DEUTSCHLAND

JOWOOD ZUM ZWEITEN. Jowood hat die Ehre, den zweiten Strategie-Anlauf in Folge zu dominieren. Letztes Heft mit dem durchwachsenen **Silent Storm**, das so groß hätte werden können, aber aufgrund von Designschnitzern gerade noch die 80% schaffte. Und dieses Mal mit dem durchwachsenen **Spellforce**, das so groß hätte werden können, aber aufgrund von Designschnitzern statt eines 90ers nur einen mittleren 80er verdient.

NEUES GENRE? Im Gegensatz zu **Knightshift** schafft es **Spellforce**, Echtzeit-Strategie und Rollenspiel kunstvoll zu vereinen. Dabei überwiegt aber die Strategie, und eben hier leistet sich das Spiel einige Mängel. Eine »beständige« Welt, in der meine Gebäude bei jedem Insel-Betreten gelöscht werden? Computergegner, die keine Ressourcen verbrauchen? Taktiken à la »baue 20 Türme und lass' die Feinde einzeln kommen«? **Spellforce** hätte der ganz große Wurf werden, ja ein neues Untergenre begründen können. Es ist »nur« ein sehr gutes Spiel geworden – ein besseres finden Strategen im Dezember nicht. Und falls Sie sich fragen, wieso das bieder-bodenständige **Empires** knapp vorne bleibt: dessen Spieldesign ist runder, die Kampagne fordernder, die KI besser.

INHALT

TESTS

Spellforce	92
Warlords 4	98
Chicago 1930	100
Against Rome	100
Strategie-Kurztests	102
Strategie-Kurztests	103

GAMESTAR-STRATEGIE-CHARTS JANUAR

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	WARCRAFT 3 + FROZEN THRONE	Echtzeit-Strategie	08/02	94%
2	Age of Mythology	Echtzeit-Strategie	11/02	92%
3	Civilization 3	Strategiespiel	01/02	91%
4	C&C Generäle	Echtzeit-Strategie	10/03	89%
5	Tropico 2	Aufbauspiel	06/03	88%
6	Medieval	Strategiespiel	10/02	88%
7	Anno 1503	Aufbauspiel	12/02	87%
8	Rise of Nations	Echtzeit-Strategie	08/02	87%
9	Empires	Echtzeit-Strategie	11/03	86%
10	Heroes of Might & Magic 4	Strategiespiel	06/02	86%
11	SPELLFORCE	Echtzeit-Strategie	NEU	85%
12	Stronghold Crusader	Echtzeit-Strategie	11/02	85%
13	Black & White (dt.)	Aufbauspiel	05/01	85%
14	Disciples 2	Strategiespiel	03/02	85%
15	TRAIN SIMULATOR	Simulation	08/01	85%
16	Robin Hood	Echtzeit-Taktik	12/02	84%
17	Port Royale (1.20)	Aufbauspiel	09/02	84%
18	Praetorians	Echtzeit-Taktik	04/03	84%
19	War of the Ring	Echtzeit-Strategie	12/03	83%
20	Railroad Tycoon 3	Aufbauspiel	12/03	83%
21	American Conquest	Echtzeit-Strategie	02/03	83%
22	Sudden Strike 2	Echtzeit-Taktik	07/02	83%
23	Haegemonia	Echtzeit-Strategie	02/03	82%
24	You don't know Jack 4	Denkspiel	11/03	81%
25	Silent Storm	Runden-Taktik	12/03	80%

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

Verzaubert oder entzaubert?



SPELLFORCE



Die Tage werden kürzer, die Spiele länger: In einer wunderschönen Fantasy-Welt erleben Sie ein über 80 Stunden langes Echtzeit- und Rollenspiel-Abenteuer – aber auch Frustrimente.

Die feindliche Ork-Basis liegt in Trümmern. Ein geschickter Flankenangriff unserer Paladine, dazu zwei, drei Feuerbälle des Magiers – ein Kinderspiel für erfahrene Strategen. In **WarCraft 3** könnten wir jetzt Feierabend machen, doch daran verschwendet ein **Spellforce**-Held keinen Gedanken. Schließlich müssen wir in der Stadt noch die Belohnung für unseren Sieg eintreiben und die Kriegsbeute in eine magische Streitaxt investieren.

Die deutschen Entwickler von Phenomic (unter Leitung von **Siedler-Vater** Volker Werlich) mischen monumentale Echtzeit-Schlachten mit Rollenspiel-Elementen à la **Gothic 2**. Außerdem zeigt **Spellforce** opulente 3D-Gra-

fik in einer gigantischen Fantasy-Welt. Klares Potenzial auf Superhit-Status, also – würde das Spiel nicht die eine oder andere Design-Weisheit missachten.

Avatar nach Maß

Das virtuos geschnittene, lange Render-Intro erzählt die Vorgeschichte: Ein kataklystischer Kampf zwischen Erzmagiern löst eine gewaltige Katastrophe aus und zerreit die Welt Fiara in zahlreiche Inseln. Einer der Zauberer bekommt Gewissensbisse und beschwört acht Jahre später einen Avatar, der den Schaden wieder beheben soll – das sind natürlich Sie.

Vor Beginn Ihrer **Spellforce**-Karriere basteln Sie aus sieben Charakterwerten Ihren Wunschhelden. Stärke bestimmt etwa den Schaden, den Sie anrichten, Weisheit die Magiepunkte und

FACTS

- 21 Inselreiche
- 107 Zaubersprüche und Spezialfähigkeiten
- 6 Rassen
- 60 Einheiten
- 87 Gebäude
- 30 Kreaturen
- 12 Mehrspieler-Karten



Eine Dungelelfen-Siedlung dürfen Sie erst gegen Ende der Kampagne zusammenzimmern.



Schlacht der Giganten in einer Bergschlucht: Unsere Zwergen-Armee kämpft im Hintergrund gegen einen feindlichen Greifenreiter. Damit sie eine Chance haben, schicken wir Ihnen den Titan der Elfen und den der Zwerge zur Unterstützung.

Charisma die Händlerpreise. Außerdem wählen Sie eines von 22 Spezialgebieten, etwa Armbrustkampf oder Eismagie.

Welt zum Verlieben

Die Kampagne führt Sie über 21 riesige, wunderschöne Inselwelten, die durch Portale verbunden sind. Sie betrachten die Karten wahlweise von oben (nötig für den Basisbau) oder erkunden sie aus der Verfolgerperspektive wie in *Gothic 2*. Im Verlauf der 22 Haupt- und 28 Nebenmissionen übernehmen Sie nacheinander

das Kommando über sechs Völker: Menschen, Elfen, Zwerge, Orks, Trolle und Dunkelelfen.

Eine schönere Fantasy-Welt als *Fiara* hat das Strategiegenre noch nie gesehen! Auf Ihren Reisen durchstreifen Sie lauschige Elfensiedlungen, kämpfen gegen gewaltige, hochdetaillierte Drachen und bewundern ein wahres Feuerwerk an effektvollen Zaubern.

Ein hochklassiger, orchestraler Soundtrack passt sich dynamisch an die Spielsituation an, allerdings nur in Stereo. Profes-

sionelle Synchronsprecher haben jeden noch so unwichtigen Dialog passend vertont. Die wirre Story kommt dennoch nur sehr langsam in Fahrt und langweilt mit schlecht geschnittenen In-Game-Zwischensequenzen.

Rollenspiel-Licht, Strategie-Schatten

Auf fast allen Inseln gibt es eine Siedlung, in der Sie sowohl Händler als auch Auftraggeber für neue Missionen und Nebenquests finden. Grundsätzlich müssen Sie eine Hauptaufgabe

lösen, um das Portal zur nächsten Welt zu erreichen. Beim Großteil dieser Aufträge hat Phœnomic wenig Einfallsreichtum bewiesen: Hier ein Feindlager plündern und zur Abwechslung mal die eigene Basis verteidigen.

Wesentlich spannender sind die 28 Nebenmissionen, die oft über mehrere Inseln führen und in denen Rollenspiel-Elemente überwiegen. So vergiften Sie das Frühstück eines Riesen oder lassen sich aus gesammelter Spinnenseide eine magi-

TYPISCHE INSEL-EROBERUNG



Nachdem wir ein paar Banditen verschreckt haben, nehmen wir ein Monument (oben) in Besitz und errichten sofort unsere Basis.

Die Aufbauzeit nutzt unser Avatar, um auf dieser Insel eine Nebenmission zu erfüllen. Wir bekämpfen einen Spinnenbeschwörer.

Unsere Armee ist groß genug, wir attackieren mit allen Einheiten das Hauptlager der Orks, die das Portal zur nächsten Insel bewachen.

Bevor wir unser Abenteuer fortsetzen, tauschen wir beim örtlichen Händler unsere erbeuteten Gegenstände gegen neue Ausrüstung ein.



Auf fast jeder Insel begegnen Sie mindestens einem extrastarken Monster. Gegen diesen Riesendämonen hilft nur die geballte Zauberkraft unserer Ork-Schamanen.

sche Robe schneiden. Über die Portale und sogenannte Seelensteine können Sie jederzeit zu bereits besuchten Welten zurückkehren. Gewaltiger Haken: Sobald Sie eine Karte verlassen, merkt sich **Spellforce** zwar, welche Feinde Sie bereits besiegt haben, zerstört jedoch Ihre komplette Basis. Da tröstet es nur wenig, dass für den erzwunge-

nen Neubau wieder alle Rohstoffe zur Verfügung stehen. Sowohl bei Echtzeit-Strategie- als auch Rollenspielmissionen nerven die elend langen Wegstrecken, eine Zeitbeschleunigung wie in **WarCraft 3** fehlt.

Aufmarsch der Helden

Neben Ihrem Avatar gibt es Helden, zunächst aber nur in Form von Runen. Wenn Sie solch ein magisches Objekt und außerdem noch ein Heldenmonument finden, können Sie je nach Avatar-Level bis zu fünf Heroen beschwören, die Sie für den Rest der Karte begleiten.

Für erfüllte Missionen und getötete Gegner erhalten Sie Erfahrungspunkte, die Heldenkollegen gehen dagegen leer aus. Steht der nächste Levelaufstieg an, dürfen Sie Ihre Charakterwerte erhöhen und zwei weitere Fähigkeitenpunkte auf beliebige Spezialgebiete verteilen. Solche Beförderungen und Waffenwechsel erlaubt **Spellforce** sogar mitten im Kampfgetümmel.

Bauen mit Runen

Um in **Spellforce** eine Basis zu bauen, müssen Sie zunächst mit dem Avatar ein sogenanntes Runenmonument in Besitz nehmen. Nur dort können Sie Arbeiter und Soldaten herbeirufen. Während Ihrer Heldenkarriere bekommen Sie immer mehr »Produktionspläne«, etwa

für eine Zwergenschmiede oder Ork-Schamanen. Beim Sammeln der sieben Rohstoffe setzt jedes Volk andere Prioritäten: Trolle klopfen bevorzugt Steine, Zwerge schürfen nach Eisen und Elfen benötigen besonders viel Holz.

Schummelnde KI-Gegner

Wie in **WarCraft 3** ist das Einheitenmaximum limitiert. Wer aus-

PATRICK HARTMANN

Die Rollenspiel-Elemente und Heldenauzucht in **Spellforce** machen mir richtig Spaß! Doch warum muss ich nach erledigten Quests fast immer kilometerlange Strecken latschen? Zusammen mit der Zeit für die Inventarpflege dauert das viel zu lang.

Am meisten stört mich die Gegner-KI. Dauernd rennen Feinde in einer geordneten Ameisenstraße in meine Türme und lassen sich dort einzeln abfertigen. Da hätte ich mehr Taktik-Tiefgang erwartet. Trotzdem gebe ich **Spellforce** immer wieder eine Chance – vor allem wegen der faszinierenden lebendigen Spielwelt.

»Ameisen statt Intelligenzbestien.«



DIE 4 HELDEN-MENÜS



In den Charaktermenüs verbringen Sie rund zehn Prozent der Spielzeit. Sie legen frisch erbeutete Ausrüstung ① an und studieren neue Zaubersprüche ②. Außerdem müssen Sie Arbeiter- und Heldenrunen ③ verteilen sowie Produktionspläne ④ für Einheiten und Gebäude einsetzen.

JÖRG LANGER

Man darf einiges bekritteln bei Spellforce, aber eines nicht übersehen: Es ist ein Paukenschlag im Strategie-Genre. Erstmals gelingt die Verknüpfung von Rollenspiel und Strategie. Erstmals habe ich eine Echtzeit-Welt, durch die zu laufen richtig Spaß macht. Erstmals protzt ein deutsches Spiel mit einem Intro à la Blizzard. Überhaupt ist die Grafik erste Sahne, auch wenn sie Hardware zum Frühstück verspeist wie ich Milchschnitten.

Leider schummelt die KI, leider ist die »persistent world« weniger permanent als versprochen. Für einen Angriff auf Warcraft 3 reicht es deshalb nicht – wohl aber zum Top-Strategiespiel dieses Weihnachtsfests.

»Mächtiger Paukenschlag«



3 HAUPTSCHWÄCHEN



Der KI-Gegner darf ohne Ressourcen endlos Einheiten nachproduzieren. Nur wer massenhaft Türme baut, überlebt in den meisten Missionen.



Auf nahezu jeder Insel müssen Sie regelmäßig endlose Wegstrecken zurücklegen, um zu Händlern oder Missionszielen zu gelangen – ohne Zeitraffer.



Sobald Sie eine Insel verlassen, verschwindet alles, was Sie dort vorher gebaut haben. Das zwingt Sie, die Hauptmission jeder Karte am Stück zu erfüllen.

reichend Beeren sammelt oder Schweine züchtet, kann maximal 80 Soldaten unterhalten.

Unfair: Während Sie mit den ständig knappen Ressourcen haushalten müssen, dürfen die KI-Gegner – bis zu einem Dutzend pro Insel – unbeschränkt Krieger ausbilden, die sie dann (oft reichlich hirnlos) gegen Ihre Basis werfen. Erst wenn Sie sämtliche Gebäude des jeweiligen Feindes zerstört haben, versiegt der Angreifer-Strom. Da Sie den Großteil Ihrer Armee für eigene Attacken benötigen, hilft Ihnen in vielen Missionen nur der exzessive Bau von Abwehrtürmen. Mit cleverer Strategie hat das wenig zu tun.

Trommelfeuer

Jedes Volk führt zehn Einheiten in die Schlacht, die Kriegsparteien unterscheiden sich deutlich: Elfische Windschützen decken ihre Feinde mit Eispilen ein, Ork-Trommler verpassen Verbündeten einen kräftigen



Mit magische Axt und Panzerrüstung bekämpfen wir Niedere Dämonen.

Motivationsschub. Sogar der Tag- und Nachtwechsel (alle 17 Minuten) hat Auswirkungen auf die Fähigkeiten Ihrer Soldaten. Nur im Mondschein können etwa die Nekromanten der Dunkel elfen gefallene Feinde als Skelette wiederauferstehen lassen.

Unumstrittene Stars sind die gewaltigen Titanen, die jedes Volk einmalig pro Insel nach dem Bau des größten Haupt-

hauses herbeirufen kann. Zyklop (Trolle), Feuerteufel (Orks) und Greifenreiter (Menschen) sehen nicht nur fantastisch aus, sondern fegen auch im Alleingang locker 20 Gegner beiseite.

Klicken und Kämpfen

Damit Sie bei all den Titanen, Helden und Truppentypen selbst im wildesten Schlachtgetümmel die Kontrolle behalten, bie-

TECHNIK-CHECK



800x600x16 und minimale Details: grafisch trostlos.



Bombast-Grafik mit 1600x1200x32 und maximalen Details.

AUFLÖSUNG

Schon in der niedrigsten Auflösung (800x600) und 32 Bit Farbtiefe sieht Spellforce sehr gut aus, im 16-Bit-Modus deutlich schlechter. Die höchste Auflösung liegt bei 1600 mal 1200 Bildpunkten – das schaffen aber nur High-End-Systeme mit einer Hochleistungs-Grafikkarte.

RAM/FESTPLATTE

Mit weniger als 256 MByte RAM startet das Spiel nicht, erst ab 512 MByte Speicher entfallen die ständigen Nachladeruckler während der Missionen. Spellforce braucht etwa 2,0 GByte Plattenplatz.

TUNING-TIPPS

- 1 Reduzieren Sie die Auflösung: die Übersicht bleibt erhalten, die Leistung steigt je nach System pro Stufe um 5 bis 10 Prozent.
- 2 Niedrigere Einstellungen bei der Texturqualität bringen zwar Performance satt, die Landschaft wirkt dann aber sehr unscharf.
- 3 Den »Filter« stellen Sie auf »Trilinear«. Das sieht kaum schlechter aus als das leistungshungrige Anisotropic Filtering.
- 4 Ruckelt das Spiel ab und zu, scrollen Sie unbedingt mit der Tastatur, das verhindert Bildsprünge.

FG

DIE PERFORMANCE-TABELLE (alle Angaben mit maximalen Details und 512 MByte RAM)

CPU mit	Geforce 102 MX	Geforce 214 MX	Radeon 9000	Geforce 333 Ti	Geforce 4 Ti	Geforce FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700 Pro	Radeon 9800 Pro	Geforce FX 5800/5900
1.600 MHz 800x600x16 (256 MByte RAM und min. Details)										
1024x768x32 (256 MByte RAM)										
2.000 MHz 1024x768x32										
11152x864x32										
2.400 MHz 1152x864x32										
1280x1024x32										
2.800 MHz 1280x1024x32										
1600x1200x32										

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich



Mit menschlichen Klerikern und Armbrustschützen überfallen wir eine Wachturm-geschützte Ork-Siedlung. Die zweite von vier Zoomstufen bieten den besten Kompromiss aus Optik und Spielbarkeit.

tet Ihnen **Spellforce** neben der klassischen Echtzeitstrategie-Steuerung das eigens entwickelte »Click & Fight«-System. Statt auf Ihre eigenen Krieger klicken Sie dabei zuerst auf die Feindeinheit. Am oberen Bildschirmrand erscheint nun eine Icon-Leiste, die für sämtliche Helden und gruppierte Soldaten die jeweils sinnvollen Aktionen auflistet, vom Fernangriff bis zum Einfrieren-Zauber. Eine unschätzbare Hilfe, zumal Sie die Gefechte weder pausieren noch die Spielgeschwindigkeit ändern dürfen.

Jäger und Sammler

Siege erweitern nicht nur Ihren Erfahrungsschatz, sondern auch den Platzbedarf Ihres Rucksacks. Wie in **Diablo 2** hinterlassen viele gefallene Gegner mehr oder weniger wertvolle Gegenstände. Plunder wie rostige Dolche verhökern Sie beim nächsten Händler, das magische Langschwert aber wandert in die Hand Ihres besten Kriegers. Wie bei guten Action-Rollenspielen ist die Sammelsucht der größte Motivationslieferant. Für Frust sorgt dagegen das Inven-

tar, das auch für die 20. Lederkappe einen eigenen Platz verlangt, statt wie in **Diablo 2** gleiche Objekte zu stapeln.

Stiefkind Multiplayer

Mehrspieler-Helden fühlen sich in **Spellforce** unterfordert. Gerade mal zwölf Deathmatch-Karten

HEIKO KLINGE

Wer **Spellforce** spielt, braucht Zeit – viel Zeit. Doch die opfere ich gern, denn in keinem anderen Strategiespiel gibt's so viel zu entdecken. Auf jeder der riesigen Inseln bekämpfe ich immer größere Monster, lerne stärkere Zaubersprüche und finde mächtigere Waffen – und das in der schönsten Fantasy-Welt des Genres. Auch die Fusion von Echtzeit-Strategie und Rollenspiel funktioniert prima: Während meine Arbeiter an der Basis feilen, suche ich beim örtlichen Händler nach Ausrüstungs-Schnäppchen für meine Heldengruppe.

ENTTÄUSCHUNG AUF HOHEM NIVEAU

Warum reicht es dann trotz Riesenumfang und fantastischer Grafik nicht zum erwarteten Superhit? Weil Phenomic bei wichtigen Spielelementen schlichtweg geschlampt hat. Die Story: zu wirr und zu langatmig. Die Gegner-KI: quasi nicht vorhanden. Wer ein tiefgehendes Fantasy-Strategiespiel sucht, wird trotzdem viel Spaß mit **Spellforce** haben. Ungeduldige Spieler und Multiplayer-Fans ziehen lieber mit **WarCraft 3** los.

»Kommt Zeit, kommt Spaß«



SO FUNKTIONIERT CLICK & FIGHT



Wir wählen per Maus oder [TAB]-Taste den gewünschten Gegner ①, ein Fenster ② zeigt den Feind in Nahansicht. Die »Click & Fight«-Leiste ③ listet nun automatisch alle sinnvollen Aktionen auf. Ein Klick auf den Feuerball, und unser Avatar ④ sorgt per Distanz-Zauberspruch für Banditen-Brennholz ⑤.

SPELLFORCE ECHTZEIT-STRATEGIE

PUBLISHER: Jowood, (0700) 227 877 678
 SPRACHE: Deutsch
 AUSSTATTUNG: Minibox, 2 CDs, 42 S., Poster
 MULTIPLAYER: Ein Spieler pro Original

RELEASE (D): 28.11.2003
 PREIS: ca. 45 Euro
 USK: ab 12 Jahre

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

MULTIPLAYER-MODI: Deathmatch

3D-GRAFIKKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	1,6 GHz CPU	2,0 GHz CPU	2,8 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	256 MB RAM	512 MB RAM	1024 MB RAM
Radeon 9000	2,0 GB Inst.	2,0 GB Inst.	2,0 GB Inst.
Radeon 9700/Pro	Radeon-9000-Karte	Geforce-4-Karte	Radeon-9800-Karte
Geforce 3/3 Ti			
Radeon 9800 Pro			
Geforce 4 Ti			
GF FX 5800/5900			

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

EINGEWÖHNUNG: 3 Stunden SOLO-SPASS: 80 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: 4 Stunden

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

ALTERNATIVEN: WarCraft 3 + Addon (94%, GS 08/03) Grafisch unter-, spielerisch haushoch überlegen.
 War of the Ring (83%, GS 12/03) Liefert weniger Spiel, aber auch weniger Leerlauf.

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- + wunderschöne, riesige Spielwelt
- + spannende Rollenspiel-Missionen
- + Ausrüstungs-Sammeln motiviert
- + Völker-Vielfalt + Einheiten-Balance
- + cleveres »Click & Fight«
- + dramatische Endgegner-Kämpfe
- hirnloser Gegneransturm
- KI braucht keine Ressourcen
- Karte verlassen zerstört Basis
- fehlende Zeitbeschleunigung
- rudimentärer Mehrspieler-Modus

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

FAZIT: ROLLENSPIEL-STRATEGIE-MIX MIT KI- UND STORY-MANKO.

85



Simple Kämpfe, fähige Gegner

WARLORDS 4

Nach langem Warten ist endlich der vierte Teil der traditionsreichen Warlords-Saga fertig – und begeistert nur eingefleischte Fans.

Weihnachtszeit ist Rundenstrategiezeit. Wenn draußen klirrende Minusgrade herrschen, gibt es nichts Schöneres, als drinnen Fantasy-Armeen in harte Gefechte zu schicken. In **Warlords 4** wird das Königreich Etheria von Dämonen belagert. Nur Sie und ein merkwürdiges Kampfsystem können dem Bösen Einhalt gebieten.

Erobert die Hauptstadt

Vergessen Sie die laue Hintergrundgeschichte um abtrünnige Elfen und finstere Dämonen: Im Prinzip geht es in jedem der 32 Szenarios der Weltkarte (28

weitere im Skirmish-Modus plus Zufallskarten) stets darum, die Hauptstädte der bis zu sieben gegnerischen Parteien zu erobern. Sie starten in Ihrem eigenen Regierungssitz, wo Sie neue Einheiten erschaffen. Deren Produktion ist kostenlos, dauert aber immer ein paar Runden. Erst wenn die Soldaten einsatzbereit sind, kosten sie Gold – und zwar jede Runde. Das Edelmetall erhalten Sie von eroberten Städten. Dort können Sie zudem weitere Truppen ausheben oder stärkere Befestigungsanlagen errichten.

Mann gegen Mann

Sobald Sie eine Stadt einnehmen wollen oder auf einen Gegner treffen, kommt es zum Kampf. Das System ist eine Weiterentwicklung der klassischen **Warlords**-Keilereien: Stets tritt eine von maximal acht Einheiten (16 bei Stadtverteidigungen) gegen einen Feind an. Wer verliert, schickt Ersatz, bis einer Partei der Nachschub ausgeht.

Die Gefechte können Sie nur indirekt beeinflussen, indem Sie etwa Zaubersprüche aktivieren. Allerdings ist das dazu benötigte Mana (der zweite Rohstoff neben Gold) immer knapp. Deshalb nutzen Sie die zahllosen Sonderfähigkeiten der über 60 Truppentypen wie Ritter, Wolfsreiter, Golems oder Drachen. Manche heilen sich selbst; die Bogenschützen und Belagerungswaffen attackieren auch, wenn sie nicht direkt eingesetzt werden. Immer wieder heuern Heldensöldner an, die Sie mit magischen Artefakten ausstatten können. Diese Kleinode erhalten Sie fürs Erledigen von Mini-Quests der Marke »Besiege alle Gegner an Ort X«.

MICK SCHNELLE

Das Kampfsystem von Warlords 4 finde ich albern. Ja, es erfordert eine gewisse Taktik, welchen Truppentyp man zuerst ins Gefecht schickt. Trotzdem sind mir die Gefechte zu eingeschränkt. Außerdem hat mich der hohe Zufallsfaktor ein ums andere Mal fast in den Wahnsinn getrieben. Mit (zugegebenermaßen seltenem) Pech unterliegt mein stolzer Parade-Ritter einem schwächlichen Bogenschützen.

Auch grafisch reißt Warlords 4 keine Bäume aus. Dank der clever ziehenden Gegner machen die Fantasy-Gefechte aber doch Spaß. Und der »Ich habe die Stadt eine Runde vor dem Gegner erobert«-Triumph rettet Warlords vor der Bedeutungslosigkeit. Mit dem hochklassigen Heroes of Might & Magic 4 oder Disciples 2 kann Ubi Softs Rundenstrategiespiel längst nicht mithalten.

»Zu viel Zufall«



Wenig spektakulär: In den Gefechten tritt immer nur je ein Kämpfer an.



Unsere Heldentruppe (Bildmitte) steht kurz vor der feindlichen Hauptstadt.

Über Internet, Netzwerk oder Modem treten bis zu acht menschliche Parteien in Mehrspieler-Schlachten gegeneinander an. Oder Sie und Ihre Kum-

pels ziehen nacheinander am selben PC. Außerdem können Sie per E-Mail um Etherias Befreiung spielen. **Warlords 4** unterstützt keinen Surround-Sound. **MIC**

WARLORDS 4 RUNDENSTRATEGIE

PUBLISHER: Ubi Soft, (0190) 882 412 10

SPRACHE: Deutsch in Vorbereitung

RELEASE (D): 27.11.2003

AUSSTATTUNG: Pappbox, 1 CD, 40 Seiten

PREIS: ca. 47 Euro

MULTIPLAYER: 8 Spieler pro Original

USK: ab 6 Jahre

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

MULTIPLAYER-MODI: wie Solospiel

3D-GRAFIKARTEN:

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

CPU mit 450 MHz
128 MByte RAM
(256 mit XP)
618 MB Inst.

PC STANDARD

CPU mit 700 MHz
256 MByte RAM
(512 mit XP)
618 MB Inst.

PC OPTIMUM

CPU mit 1,0 GHz
512 MByte RAM
618 MB Inst.

LAUTSPRECHER:

Stereo 2 vorne, 2 hinten

5.1 6.1

EINGEWÖHNUNG: 1 Stunde

SOLO-SPASS: 18 Stunden

MULTIPLAYER-SPASS: 8 Stunden

EINSTEIGER

FORTGESCHRITTENER

PROFI

ALTERNATIVEN: Heroes of Might & Magic 4 (86%, GS 06/02) Hochmotivierende Fantasy-Kämpfe.
Disciples 2 (85%, GS 03/02) Rundenstrategie-Spiel mit ausgeklügeltem Kampfsystem.

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- kompetente Gegner
- abwechslungsreiche Karten
- viele Mehrspieler-Möglichkeiten
- 3 Einheiten
- zufallsabhängige Kämpfe
- biedere Grafik
- eintönige Quests

GRAFIK:

Ausreichend

SOUND:

Befriedigend

BEDIENUNG:

Befriedigend

MULTIPLAYER:

Gut

PREISLEISTUNG:

Befriedigend

FAZIT: GUTE KI, ABER ZU ZUFALLSABHÄNGIGE KÄMPFE.





Commandos im Mafia-Ambiente.

für stehen zwei Kampagnen à zehn Missionen zur Verfügung: Ein Feldzug auf Seiten der Gesetzeshüter, einer für das Verbrechersyndikat. Den nächsten Einsatz wählen Sie jeweils auf einer Stadtkarte und spielen so Belohnungen frei, etwa neue Teammitglieder. An der schwachen Story ändert sich jedoch nichts. Zwischen den Missionen rüsten Sie Ihre Männer mit Waffen wie MGs aus. In den Einsätzen liegen außerdem Upgrade-Punkte herum, die eines der fünf Talente Ihrer Recken verbessern – etwa die Nahkampf-Stärke oder die Schussgenauigkeit. Allerdings darf jeder Charakter Leichen verschwinden lassen. Die bunten 2D-Levels wirken pixelig.

2D-Levels wirken pixelig. GR

Immerhin: Die Mafia-Atmosphäre kommt durch Musik und Dialoge gut rüber. Mit dem Training der Kämpfer und der Missions-Auswahl hebt sich das Spiel etwas von der Konkurrenz ab. Taktik-Fans, die Commandos 3 schon durchgespielt haben, können sich an Chicago wagen.



Echtzeit-Krieg gegen Pixel-Römer.

an drei Stellen. Dann dürfen Sie beispielsweise entscheiden, ob die Kelten mit den Römern zusammenarbeiten oder sie weiter bekämpfen. An Multiplayer-Schlachten nehmen bis zu acht Spieler teil - wahlweise auch als zauberlose Römer.

Trotzdem: Das Ruhmpunkte-System erinnert angenehm an Battle Realms, die verzweigte Kampagne bringt Spannung. Das Brandschatzen mit meinen Hunnen macht stellenweise richtig Spaß. Für grafisch anspruchslose Strategien mit Hang zu Massenschlachten ist es einen Blick wert.



THE MANAGEMENT



Unser Casino lockt mit einer Kegelbahn.

Das Addon zur Wirtschaftssimulation **Casino Inc.** bringt mehr vom Gleichen. In **The Management** ziehen Sie in drei neuen Städten eins von sechs zusätzlichen Casinos hoch. Als Glücksspiel-Tycoon müssen Sie dafür sorgen, dass Gäste in den Läden strömen. Das Addon erscheint nur im Doppelpack mit dem Hauptprogramm. **PH**

CASINO INC. THE MANAGEMENT

GENRE: Wirtschaftssimulation
PUBLISHER: Konami, (0190) 824 694
PREIS: ca. 20 Euro
ANSPRUCH: Einsteiger, Fortgeschr.
SPIELER: 1
SPRACHE: Deutsch
MINIMUM: 700 MHz, 128 MB, 3D-Karte

73

TIME TWISTER



Fachwerk-Häuser prägen den Mittelalter-Park.

Das zweite Addon zu **Rollercoaster Tycoon 2** bietet 20 neue Szenarien und 50 Achterbahnen zum Thema Zeitreise. Je nach Epoche (etwa Antike, Mittelalter oder Zukunft) unterscheiden sich Attraktionen, Buden und Schmuckelemente wie Statuen. Spielerische Innovation: Fehlzanzeige. **GV**

► ORIGINAL-TEST IN GS 12/02

ROLLERCOASTER TYCOON 2: TIME TW.

GENRE: Aufbauspiel
PUBLISHER: Atari, (0190) 771 882
PREIS: ca. 30 Euro
ANSPRUCH: Einsteiger
SPIELER: 1
SPRACHE: Deutsch
MINIMUM: 300 MHz, 64 MB RAM

65

TORRES



Mit vier Spielern geht es beim Burgenbau eng zu.

Mit **Torres** bringt Dartmoor die PC-Version des »Brettspiels des Jahres 2000« auf den Markt. Auf einem Schachbrett-Feld errichten bis zu vier Spieler abwechselnd Burgen aus Bausteinen und besetzen die Festungen taktisch klug mit Rittern. Spaß macht das aufgrund berechenbarer KI nur mit menschlichen Gegnern. **GV**

TORRES

GENRE: Strategie
PUBLISHER: Dartmoor, (0190) 706 136
PREIS: ca. 25 Euro
ANSPRUCH: Fortgeschrittene
SPIELER: 1 bis 4
SPRACHE: Deutsch
MINIMUM: 400 MHz, 64 MB RAM

53

SUPERSTAR MAN. STARSHIPS UNLIM. UNCOM. VALOUR



Konzerte bringen Geld und Publicity.

Training für Möchtegern-Bohlens: Als **Superstar Manager** stellen Sie eine Band zusammen und mixen in einem Simpel-Tonstudio vorgefertigte Songs. Deren peinliche Qualität passt zum Rest des Spiels: Zeitungen bestechen, Kneipen-Konzerte buchen – fertig ist der Chartstürmer. Nette Spielidee, öde Umsetzung. **HK**

SUPERSTAR MANAGER

GENRE: Wirtschaftssimulation
PUBLISHER: United Soft, (089) 229 053
PREIS: ca. 20 Euro
ANSPRUCH: Einsteiger
SPIELER: 1
SPRACHE: Deutsch
MINIMUM: 400 MHz, 64 MB RAM

32



Die Taktikkämpfe sind öde und hässlich.

Beim Strategiespiel **Starships Unlimited** schicken Sie als galaktischer Imperator Schiffe zu fernen Sternen. Gesteuert wird das komplexe Spiel über 27 Winzknöpfe am Bildschirmrand. Die Raumschlachten sind unglaublich langweilig: Sie geben vorgefertigte Manöver ein und klicken im richtigen Moment auf den Feuer-Button. **GR**

STARSHIPS UNLIMITED

GENRE: Strategiespiel
PUBLISHER: THQ, (0190) 505 511
PREIS: ca. 40 Euro
ANSPRUCH: Profis
SPIELER: 1
SPRACHE: Englisch
MINIMUM: 500 MHz, 64 MB RAM

22



Luftangriffe zählen zu den grafischen Highlights.

Die USA und Japan liefern sich im Zweiten Weltkrieg heftige Seegefechte. Als Admiral einer der beiden Mächte planen Sie in **Uncommon Valour** rundenweise Angriffe auf einer hässlichen Seekarte. Und verschieben krümelige Einheiten-Sprites, die nur mit Mühe als Flugzeugträger und U-Boote erkennbar sind. **GR**

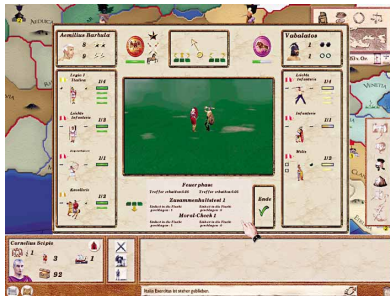
UNCOMMON VALOUR

GENRE: Rundenstrategie
PUBLISHER: THQ, (0190) 505 511
PREIS: ca. 40 Euro
ANSPRUCH: Profis
SPIELER: 1
SPRACHE: Englisch
MINIMUM: 400 MHz, 64 MB RAM

17

► CD/DVD:
Video-Special
Kuriositäten-
kabinett
(Starship Unlimited,
Uncommon Valour)

PAX ROMANA



Unsere Legion schlägt sich mit Barbaren.

Als Senator des römischen Imperiums müssen Sie in **Pax Romana** Armeen kommandieren, Wahlen beeinflussen, Provinzen verwalten und Handelsrouten einrichten. Die hohe Spieltiefe hat allerdings einen Haken: Um alle Funktionen des Titels nutzen zu können, schalten Sie pausenlos zwischen vier Spielebenen hin und her – was die Übersicht verdirbt. Denn das Spiel läuft in Echtzeit ab, wodurch sich die Ereignisse häufig überschlagen. So greifen womöglich Barbaren an, während Sie noch den Bau von Straßen befehlen.

Wer also nicht konsequent die Pausenfunktion ausnutzt, verliert schnell die Kontrolle über das Reich. Verschachtelte Menüs mit Krümel-Icons erschweren die Verwaltung zusätzlich. Historisch interessierte Strategen warten besser auf **Rome**, das bietet zudem ansehnliche Grafik. GR

VEGAS IMPERIUM



Spielautomaten nerven mit Dudel-Sound.

Das nervige Gedudel von Spielautomaten macht Ihnen nichts aus? Dann managen Sie doch ein Kasino und errichten einarmige Banditen oder Spieltische. Imbiss-Automaten ziehen der Kundschaft zusätzlich Geld aus der Tasche. Damit unzufriedene Spieler keine Probleme machen, sorgen Aufpasser für Ordnung.

Im Spielmodus »Herausforderung« schalten Sie nach und nach neue Spielhöhlen frei – und zusätzliche Einrichtungsgegenstände wie neue Tische. Das geht allerdings sehr simpel vonstatten: Sie warten einfach, bis genügend Besucher ins Gebäude getrottet sind. In der Endlos-Variante dürfen Sie erspielte Kasinos dann nach Lust und Laune ausstaffieren. Nach einiger Zeit ödet das eintönige Verwalten jedoch an. Greifen Sie zu **Vegas Tycoon**: Das bietet bessere Grafik und höhere Spieltiefe. GR

MASSIVE ASSAULT



Raketen-Artillerie verteidigt unsere Basis.

Schwache Story: Auf fernen Welten ringt die demokratische Union mit der fiesen Phantom-Liga um neutrale Länder. Als General einer der beiden Seiten führen Sie in **Massive Assault** Ihre Truppen in Runden-Gefechte. Vier Kampagnen à vier bis acht Missionen sowie 24 Einzel-Aufträge stehen zur Wahl, und im »Weltkrieg«-Modus wartet ein ganzer Planet auf seine Eroberung. Sowohl Ihnen als auch dem Gegner stehen 13 Einheitentypen zur Verfügung, vom Mörser bis zum Flugzeugträger.

Die Schlachten gegen die gute KI verlaufen geradlinig: Weder die Moral noch die Munitionsvorräte Ihrer Truppen spielen eine Rolle; das 3D-Terrain hat keinen Einfluss auf die Kampfergebnisse. Für **Battle Isle**-Kenner mit schnellem Rechner ist **Massive Assault** einen Blick wert, allen anderen wird es schnell langweilig. GR

PAX ROMANA

GENRE: Strategie
PUBLISHER: Wanadoo, (0190) 846 026
PREIS: ca. 40 Euro
ANSPRUCH: Profis
SPIELER: 1 bis 6
SPRACHE: Deutsch
MINIMUM: 500 MHz, 128 MB RAM

48

VEGAS IMPERIUM

GENRE: Wirtschaftssimulation
PUBLISHER: Take 2, (0190) 873 368 36
PREIS: ca. 30 Euro
ANSPRUCH: Einsteiger
SPIELER: 1
SPRACHE: Deutsch
MINIMUM: 450 MHz, 128 MB RAM

55

MASSIVE ASSAULT

GENRE: Rundenkampf
PUBLISHER: gmx Media, www.gmxmedia.net
PREIS: ca. 45 Euro
ANSPRUCH: Fortgeschrittene
SPIELER: 1 bis 2
SPRACHE: Englisch
MINIMUM: 1,6 GHz, 128 MB, 3D-Karte

68