

# Strategie

Jörg Langer



**Reiche vergehen...** **Empires** kommt. Rick Goodman hat etwas Ungewöhnliches geschafft – auf sein Vorgängerspiel **Empire Earth** nicht noch mehr Komplexität draufzupack-en, sondern sinnvoll die Schere anzusetzen. Das macht aus **Empires** längst kein einfaches Spiel, im Gegenteil. Aber statt auf das Auswendiglernen von Einheitenwerten kann ich mich jetzt wieder mehr auf die Strategie konzentrieren. Eidos gelingt dieses Kunststück leider nicht: **Commandos 3** ist mindestens so schwer wie der Vorgänger (bekam im GS 10/01 stolze 87%), sieht aber schlechter aus, hat Bedienungsmängel und macht weniger Spaß. Aufgrund der erstklassigen Ausgangsbasis reicht das immerhin noch zum hohen 70er.

**Du hast keine Ahnung!** Nicht nett, wenn man bekrittelt und lächerlich gemacht wird, eine ironische Bemerkung nach der anderen abbekommt. Noch weniger nett, wenn ein Programm diese Nettigkeiten ausstößt. In **You don't know Jack 4** kommen – und das ist am wenigsten nett – auch noch Gemeinheiten per Chatfunktion dazu: Als erster Serienteil hat es eine Internet-Funktion. **You don't know Jack 4** macht dermaßen viel Spaß, dass es den Sprung in die Genre-Charts schafft. Eine echte Leistung für ein Ratespiel ohne Grafik!

## Strategie-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	<b>WarCraft 3 + Frozen Throne</b>	Echtzeit-Strategie	08/02	94%
2	<b>Age of Mythology</b>	Echtzeit-Strategie	11/02	92%
3	<b>Indiziertes Spiel</b>	Echtzeit-Strategie	03/02	91%
4	<b>Civilization 3</b>	Strategiespiel	01/02	91%
5	<b>Tropico 2</b>	Aufbauspiel	06/03	88%
6	<b>Medieval</b>	Strategiespiel	10/02	88%
7	<b>Anno 1503</b>	Aufbauspiel	12/02	87%
8	<b>Rise of Nations</b>	Echtzeit-Strategie	08/02	87%
9	<b>Battle Realms</b>	Echtzeit-Strategie	01/02	87%
10	<b>Die Sims</b>	Aufbauspiel	03/00	87%
11	<b>Empires</b>	Echtzeit-Strategie	NEU	86%
12	<b>Heroes of Might &amp; Magic 4</b>	Strategiespiel	06/02	86%
13	<b>Robin Hood</b>	Echtzeit-Taktik	12/02	86%
14	<b>Stronghold Crusader</b>	Echtzeit-Strategie	11/02	85%
15	<b>Black &amp; White (dt.)</b>	Aufbauspiel	05/01	85%
16	<b>Siedler 4</b>	Aufbauspiel	04/01	85%
17	<b>Disciples 2</b>	Strategiespiel	03/02	85%
18	<b>Port Royale (1.20)</b>	Aufbauspiel	09/02	84%
19	<b>Praetorians</b>	Echtzeit-Taktik	04/02	84%
20	<b>American Conquest</b>	Echtzeit-Strategie	02/03	83%
21	<b>Sudden Strike 2</b>	Echtzeit-Taktik	07/02	83%
22	<b>Star Trek Armada 2</b>	Echtzeit-Strategie	01/02	83%
23	<b>Haegemonia</b>	Echtzeit-Strategie	02/03	82%
24	<b>You don't know Jack 4</b>	Ratespiel	NEU	81%
25	<b>No Man's Land</b>	Echtzeit-Strategie	09/03	81%

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

## Strategie-Inhalt

### Tests

Empires .....	82
Commandos 3 .....	88
Homeworld 2 .....	92
Space Colony .....	94
C&C Generäle: Die Stunde Null ...	96
You don't know Jack 4 .....	98
Age of Wonders 2:	
Shadow Magic .....	100
Tactical Commander .....	100
Space Tanks .....	101
Game Tycoon .....	101





Auf CD/DVD:  
Exklusiv-Demo

Auf CD:  
Video-Special

Auf DVD:  
Interaktiver Test



Im Tipps-Teil:  
Komplettlösung

WWW

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

Komplex und gut

# Empires Die Neuzeit

Nach Age of Empires und Empire Earth schlägt Rick Goodman wieder zu: In knackigen Kampagnen und Multiplayer-Gefechten errichten Sie Echtzeit-Reiche.

mel aufzuhalten. Mit dem General siegen Sie in der Schlacht am Kasserin-Pass und schaffen es schließlich, den feindlichen Nachschub zu stoppen, Nordafrika zu befreien und eine deutsche Atombombe zu verhindern. Historisch nicht ganz korrekt, aber extrem spannend!

## Epochale Fortschritte

Am bewährten Spielprinzip der meisten historischen Echtzeit-Strategiespiele wie *Age of Empires 2* oder *Rise of Nations* ändert sich auch in *Empires* nichts: Sie sammeln Rohstoffe und errichten Gebäude, bis der Aufstieg in ein neues Zeitalter möglich ist. Der Spielumfang beschränkt sich jedoch auf fünf Epochen, vom Mittelalter bis zum Zweiten Weltkrieg. Das ist gegenüber dem künstlich gestreckten Vorgänger *Empire Earth* eine der großen Stärken von *Empires*. Jeder Epochensprung ist ein echtes Ereignis, lästige Durchgangs-Zeitalter fehlen. Zudem bleibt nun ausreichend Zeit, sich mit den jeweils neu dazu-

gekommenen Einheiten vertraut zu machen. Wie im Vorgänger entbrennt aber in Multiplayer- und Skirmish-Partien ein wildes Fortschritts-Rennen.

## Volksentscheid

Für ein Spiel in der Tradition von *Age of Empires* klingen die anfangs vier Völker von *Empires* mickrig: Engländer, Franzosen, Chinesen und Koreaner ziehen in die Schlacht. Mit letzteren hoffen die Entwickler offensichtlich auf hohe Verkaufszahlen bei den Echtzeitstrategie-verrückten Südkoreanern. Zum Glück sind die Missionen um Admiral Yi und seinen Kampf gegen die Japaner erstklassig. Sämtliche Parteien unterscheiden sich nicht nur durch ihre Einheiten, sondern auch durch Spezialfähigkeiten. Briten brauchen etwa keine Arbeiter zur Gold- und Steingewinnung – Minen erledigen den Job automatisch.

Der Clou: Beim Sprung vom imperialen Zeitalter in den Ersten Weltkrieg müssen Sie unweigerlich eine neue Völker-

## Facts

- 5 Epochen
- 9 Nationen
- 3 Kampagnen
- 26 Missionen
- 212 Einheiten-typen

Historienverliebte Echtzeit-Strategen haben eine lange Fastenzeit hinter sich: *Rise of Nations* protzt mit einem Welteroberungsmodus, dafür fehlt die Kampagne. Die gibt's zwar in *WarCraft 3*, dort kämpfen jedoch nur Fantasy-Einheiten. Kurz: Seit *Empire Earth* lechzen Geschichtsfans nach neuem Stoff. Abhilfe schafft jetzt Rick

Goodman (*Age of Empires*) mit seinem neuen Spiel *Empires*.

## Fetzige Kampagnen

Als Richard Löwenherz, US-General Patton oder Admiral Yi kämpfen Sie in drei dramatischen Kampagnen. Patton landet zum Beispiel mit einer Hand voll Männer in Nordafrika, um den Wüstenfuchs Rom-



Solche Aufmärsche gibt's nur in Zwischensequenzen.



Koreanische Kavalleristen streuen Eisenstachel aus.



Mit »Ansturm« erhöhen GIs ihre Kampfkraft.





Auf den riesigen Kampagnenkarten sind Extras versteckt. Per **Brandrodung** bahnt sich die koreanische Armee den Weg zu zwei Katapulten.



In einer packenden Mission wehren Sie mit ein paar Katapulten (links oben) einen **Massenangriff** ab. Wenn das Tor der Burg fällt, ist die Schlacht verloren.

wahl treffen. Schließen Sie sich als Chinese in Zukunft den Russen oder dem Vereinigten Königreich von England an? Oder als Koreaner den USA oder Frankreich? Beim Epochenwechsel werden damit die alten

vier Nationen von fünf neuen abgelöst (siehe Kasten). Bis dahin produzierte Einheiten sowie Gebäude nehmen Sie einfach mit. Historischer Mumpitz – was hat Korea mit Frankreich zu tun? – spielerisch sehr gut.

### Rollende Hauptstadt

Mit acht Bauten bestreiten Sie alle zivilen sowie militärischen die Forschungs- und Produktionsaufgaben. Vorteil für Chinesen: Bei ihnen besteht das Stadtzen-

trum aus zwei beweglichen Hauptzelten. Damit wechseln Sie problemlos zu lohnenden Jagd- und Fördergründen. Die Engländer bauen wie die Untoten aus **WarCraft 3**: Sobald der Grundstein liegt, entsteht das



In der Schlacht am Kasserin-Pass stellt sich **General Patton** (mit Leuchteffekt) gegen deutsche Panzer. Mit der **Artillerieangriff-Spezialfähigkeit** knacken seine Ranger die Tanks.



## Nationen und Epochen

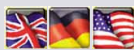
### Epochen 1 bis 3



**England** Bürger sind stärker und können mehr Ressourcen tragen. Begonnene Gebäude werden automatisch fertiggestellt. Minen und Nahrungslager funktionieren ohne Arbeiter.

Epochensprung zu:

Ver. Königreich, Deutschl., USA



**Frankreich** Farmen und Nahrungsspeicher sind kostenlos, Bürger laufen schneller. Arbeiter und Stadtzentren sehen weiter. Alle französischen Einheiten heilen selbstständig.

Epochensprung zu:

Rep. Frankreich, Deutschland



**China** Stadtzentren und Kriegslager fahren auf Rädern über die Karte. Jede Partie beginnt mit zwei Stadtzentren, allerdings ohne Bürger. Arbeiter sammeln schneller Nahrung.

Epochensprung zu:

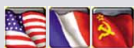
Vereinigtes Königreich, Russland



**Korea** Koreaner verfügen gleich zu Beginn eines Spiels über sechs Bürger, die besonders schnell Gebäude errichten. Gefallene feindliche Arbeiter landen als Sklaven in Ihrer Basis.

Epochensprung zu:

USA, Rep. Frankreich, Russl.



### Epochen 4 und 5



**Vereinigtes Königreich** Ein Flaggschiff in der Flotte feuert Brandgeschosse ab. Bürger legen Minen. Rohstoffe erscheinen auf Karte.



**Deutschland** Gebäude entstehen schneller, Universitäten und Siedlungen kostenlos. Holzabbau und Landwirtschaft bringen mehr Ertrag.



**Russland** Alle Kämpfer sind billiger, jede Partie beginnt mit mindestens fünf Arbeitern. Jäger und Fischer sammeln schneller Nahrung.



**Republik Frankreich** In Gebäuden stationierte Einheiten reparieren automatisch Schäden daran. Mauern halten mehr aus.



**Vereinigte Staaten** Bürger sammeln schneller Gold und Nahrung. Sämtliche Technologien sowie Gebäude sind für die USA billiger.

restliche Gebäude automatisch – Arbeiter anderer Völker müssen bis zum letzten Dachziegel schuften. Nationenabhängig heilen einige Bauten Einheiten.

Alle Parteien verlassen sich auf Mauern und Türme, um die Siedlung oder Rohstoffvorkommen zu schützen. Wie in **Empire Earth** sind die Anlagen billig und schnell gebaut. Deshalb kommt es in Multiplayer-Partien oft zu Belagerungen.

### Stacheln und Klettern

Insgesamt kämpfen 212 Einheitentypen für die neun Nationen. Klingt nach viel, in der Praxis bleibt das Angebot jedoch stets überschaubar. So haben Sie nur selten mehr als vier Infanterie-Einheiten zur Auswahl. Diese Beschränkung ist sinnvoll, denn viele Kämpfer verfügen über Spezialfähigkeiten, die Sie im Gefecht benutzen sollten. Der US-Ranger kraxelt zum Beispiel nicht nur über sonst unüberwindliche Felsen, sondern for-

dert zudem zerstörerische Artillerie-Angriffe an. Ohne diese Fähigkeiten wäre es etwa in der Patton-Kampagne unmöglich, Rommels Panzer zu stoppen. Größere Truppenverbände stellen sich automatisch in Formation, vergessen diese in der Schlacht allerdings schnell. Die auf Wunsch zuschaltbaren Aufstellungsbefehle sind deshalb ebenfalls überflüssig.

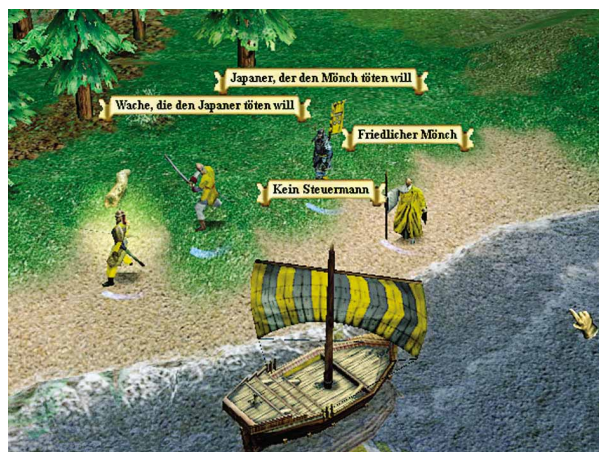
Helden wie General Patton oder Richard Löwenherz gibt es ausschließlich in den Kampagnen von **Empires**. Die Anführer spornen ihre Männer an oder heilen sie im Kampf. In Multiplayer- oder Einzelgefechten übernehmen Standardeinheiten die Heldenaufgaben: Englische Trommler heben die Moral, Priester oder Sanitäter versorgen Verwundete.

### Hartes Historienkino

Die drei Kampagnen von **Empires** bedienen sich nur vage historischer Fakten, machen aber



**Triboken** sind extrem langsam, aber wirkungsvoll gegen Gebäude und Türme.



Kleine **Rätsel** lockern die Kampagnen auf. Wer fährt wann mit wem über den Fluss?



Koreanische Reiter stürmen ein Räuberlager. Die blauen Fahnen kennzeichnen widerstandsfähige Veteranen.



Mit **Upgrades** verbessern Sie Einheitenypen. Unsere Rangers schießen in Zukunft weiter.



Missglückte **Größenverhältnisse**: Der Jäger wirkt gegenüber den Rangern wie ein Modellflugzeug.

## Heiko Klinge



### Knick in der Optik

Ich liebe die fantasievolle Optik von WarCraft 3, auch der Realismus-Look von C&C Generals gefällt mir. Empires will eine Mischung aus beidem bieten und

spricht mich deshalb grafisch überhaupt nicht an. Schade um die spannenden Kampagnen und das durchdachte Spieldesign.

Außerdem nervt mich wie bei Commandos 3 der übertrieben hohe Schwierigkeitsgrad. Bei Strategiespielen will ich mich entspannen und nicht vor Frust regelmäßig in die Tastatur beißen! Sicher ein gutes Spiel, aber ich tüfte lieber weiter mit WarCraft 3: Frozen Throne.

eine Menge Spaß. Die komplexen Aufträge jagen Sie kreuz und quer über die teils riesigen Karten. Dabei lohnt es sich, jede Ecke zu erkunden. So erbeuten Sie etwa in der General-Patton-Kampagne in den verwinkelten Seitentälern des Atlas-Gebirges deutsche Panzer. Innerhalb der Missionen gibt's mal dramatische, mal öde Zwischensequenzen. Der Schwierigkeitsgrad lässt sich zwar in drei Stufen regeln, doch selbst auf dem niedrigsten ist **Empires** kein einfaches Spiel.

### Muckis durch Forschung

In der Waffenkammer Ihrer Basis geben Sie gegen Gold beliebig viele militärische Upgrades in Auftrag. Hinter klingvollen Namen wie »Führungsqualitäten« oder »Versorgungsdepots« stecken simple Auswirkungen: Die Einheiten werden schneller, angriffsstärker, widerstandsfähiger oder kosten einfach weniger. Jedem Truppentyp können Sie nur ein Upgrade spendieren. Klingt nach taktischer Tie-

fe, die Ausrüsterei wird aber schnell Routine: Bogenschützen geben Sie natürlich immer höhere Reichweite, Nahkämpfer mehr Hitpoints.

### Age of Technology

Offensichtlich hat Rick Goodman öfter mal **Age of Mythology** gespielt. Denn die Technologien in **Empires** funktionieren wie die Götterkräfte in Ensembles Echtzeit-Hit: In der Universität erforschen Sie – auch mehrmals – Fertigkeiten wie die »Königli-

## Jörg Langer



### Selbstfahr-Katapulte?

Heiko, dann spiel' halt was anderes! Als AoE-2-Liebhaber gefallen mir an Empires vor allem die abwechslungsreichen Kampagnen.

Freilich darf man keine historische Simulation erwarten, Rick Goodman hat eher ein historisierendes Paralleluniversum geschaffen.

Mein Hauptkritikpunkt ist die Grafik, die mir zu bunt und »unrealistisch« ist. Aber trotz der von unsichtbarer Hand bedienten Selbstfahr-Katapulte verhalten sich die Truppen, wie man es erwartet. Im Vergleich zum Vorgänger ist Empires viel zugänglicher, nicht jedoch einfacher. Für Echtzeit-Strategen auf jeden Fall eine gute Wahl.

## Technik-Check

### Auflösung

Die imposanten Schlachten von Empires kommandieren Sie in Auflösungen zwischen 800 mal 600 und 1600 mal 1200 Bildpunkten. Mit 16 Bit Farbtiefe sieht das Spiel schlechter aus, ohne jedoch wesentlich flüssiger zu laufen.

### RAM/Festplatte

Ihre digitalen Imperien belegen auf der Festplatte etwa 900 MByte freien Speicherplatz. Ab 256 MByte RAM ist Empires gut spielbar, mit 512 MByte halbieren Sie die Ladezeiten.

### Tuning-Tipps

- 1 Ziehen Sie den Regler »Grafikqualität« unter Einstellungen nach links, um das Spiel zu beschleunigen.
- 2 Stellen Sie das Modelldetail auf »Gering« und setzen Sie die Schatten von »Volumetrisch« auf »Einfach« oder »Ohne«. Das bringt einige Frames.
- 3 Deaktivieren Sie die Animationen und die Wasserspiegelungen, um einige Frames herauszukitzeln.
- 4 Verringern Sie die Musikqualität auf »Gering« und die Anzahl der »Abgespielten Sounds«.

KE

### Die Performance-Tabelle (Alle Angaben mit 512 MByte RAM und 32 Bit Farbtiefe)

CPU mit	Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/Ti	Geforce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700 Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900
1,0 GHz (min. Details, 256 MB) 800x600x16										
1024x768										
1,2 GHz										
1024x768										
1280x960										
2,0 GHz										
1024x768										
1280x960										

■ nicht möglich, nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich





Koreanische Kriegsschiffe dienen zugleich als Truppentransporter. Von den **Feurgaleeren** in Brand gesetzte Kähne kokeln bis zum Untergang. Hier geht's gegen Japaner.

che Begünstigung« oder »Die Stimme Amerikas«. Über Icons am oberen Bildschirmrand lösen Sie die mächtigen Aktionen aus: Alle Einheiten werden sofort geheilt oder ein Teil der

Feinde läuft über. Spektakuläre Technologien wie der »Tunguska-Meteor« ebnen ganze Siedlungen ein. Und ein Taifun beharkt Feinde mit Blitzen. Diese Kampf-Fertigkeiten wenden



Per **Taifun-Technologie** rösten wir Piraten, hinter dem Haus als Silhouette sichtbar.



Ein Hafen repariert Schiffe. Mit der **Sonar-Fertigkeit** spürt der Zerstörer U-Boote auf.



**Pioniere** sind Allrounder: Sie reparieren Panzer und übernehmen Gebäude (rechts).

wie in **Age of Mythology** oft das Schlachtenglück, besonders in den Multiplayer-Modi.

### Siedeln oder säbeln

In Mehrspieler-Partien und Zufallskarten fährt **Empires** ein Sparprogramm mit nur zwei Varianten. In »Nationenaufbau« errichten Sie mit wenig Rohstoffen ein Weltreich. Wesentlich schneller geht's im »Action«-Modus zur Sache. Zudem können Sie die Optionen »Weltwundersieg« oder »Deathmatch« aktivieren. Letzteres beschert jedem der maximal acht Mitspieler 15.000 Einheiten jeder Ressource.

### Spielzeugkriege

Der kunterbunte Grafikstil von **Empires** ist sicher Geschmacksache. Zwar gibt es jetzt im Vergleich zu **Empire Earth** echte 3D-Gebäude, die Größenverhältnisse stimmen allerdings immer noch nicht: Ein stolzer Dreimaster ist nur etwa doppelt so hoch wie ein Kavallerist. Dafür spiegelt das Wasser wunderschön. 3D-Sound fehlt völlig. **MS**

## Markus Schwerdtel



### Perfekt abgespeckt

Fastenkuren schaden nie, schon gar nicht so überladenen Spielen wie **Empire Earth**. Deshalb gefällt mir das schlanke **Empires** besser als der wuchtige Vor-

gänger. Jetzt kann ich mich endlich auf die erstklassigen Kampagnen konzentrieren statt auf das Zivilisationsposter mit den Einheiten-Werten. Auch wenn die Truppen-Upgrades schnell Routine werden, geben sie mir doch die Möglichkeit, meinen Gegner zu überraschen – zum Beispiel mit einer ganz auf Tempo getunten Armee. Obwohl sich die Völker ähnlich spielen, gibt es genügend Unterschiede. Lobenswert: Balance-Schwierigkeiten treten keine auf.

### Ideen-Diebstahl

Das einzige Manko vom **Empires**: Es bietet wenig Neues. Rick Goodman hat von den großen Vertretern des Echtzeit-Genres und seinen eigenen Spielen gut, aber hemmungslos geklaut: Epochen aus **Age of Empires 2**, epische Kampagnen aus **WarCraft 3**, Götterkräfte aus **Age of Mythology**, heilende Gebäude und Upgrades aus **Empire Earth**. Vorteil: Wer die genannten Konkurrenten kennt, ist bei **Empires** sofort mitgedrinnen. Nur Einsteiger dürften angesichts des harschen Schwierigkeitsgrades überfordert sein.

## Empires

### Echtzeit-Strategiespiel



Publisher: Activision, (01805) 255 155 Release (D): 23.10.2003  
Sprache: Deutsch Preis: ca. 45 Euro  
Ausstattung: DVD-Box, 2 CDs, 90 S., Ziv.-Karten USK-Freigabe: ab 12 Jahre

Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Eingewöhnung: 1 Stunde Solo-Spaß: 40 Stunden Multiplayer-Spaß: 50 Stunden

### DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

#### Pro

- spannende Kampagnen
- überschaubare Einheitenzahl
- nützliche Technologien
- perfekte Balance
- witziger Volkswechsel

#### Kontra

- Spielzeug-Grafik
- kaum Neuerungen
- für Einsteiger zu hart
- nur zwei Multiplayer-Modi

### MULTIPLAYER

Internet (8 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)  
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch, Wunder-Rennen

### HARDWARE-KONFIGURATION

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

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 800 MHz 256 MByte RAM 900 MByte Installationsgröße Geforce-1-Karte	CPU mit 1,2 GHz 256 MByte RAM 900 MByte Installationsgröße Geforce-2-Karte	CPU mit 2,0 GHz 512 MByte RAM 900 MByte Installationsgröße Geforce-4-Karte

### ALTERNATIVEN

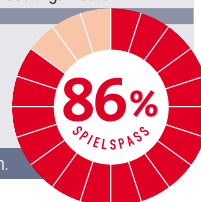
**Age of Mythology** (92%, GS 11/02)  
Antik angehauchtes Strategiespiel mit Sagenhelden, Mythen-Monstern und Götterkräften.

**Rise of Nations** (87%, GS 07/03)  
In 2D und ohne Kampagne, dafür mit durchdachtem Welteroberungs-Modus.

### WERTUNG

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

Historien-Strategiespiel mit drei packenden Kampagnen.





## Routine-Einsatz

# Commandos 3

Pyros Elitekämpfer haben bereits fünf Dienstjahre auf dem Buckel. Doch auch im dritten Abenteuer sind ihnen selbst die härtesten Aufträge nicht hart genug.



Auf »Ab 16/18« DVD:  
spielbare Demo

WWW

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

## Facts

- 3 Kampagnen
- 14 Missionen
- 6 Charaktere
- 15 Waffen
- 11 Gegenstände
- 2 Multiplayer-Modi

Außerhalb des Blickfelds (grün) der Wachen hängt sich unser **Green Beret** per Stromleitung Richtung Gleise. Wir haben noch fünf Minuten, um die Schienen für einen heranbrausenden Zug zu sichern.



**B**erlin-Tourismus der etwas anderen Art: Beim Reichstags-Besuch interessieren wir

uns ausschließlich für die Kanalisation. Am Brandenburger Tor begeistern uns vor allem die

Schatten spendenden Säulen. Und statt einem T-Shirt mit der Aufschrift »I got drunk in Berlin« tragen wir einen schmucken Tarnanzug – aber natürlich nur so lange, bis wir einem Polizisten seine Uniform mopsen.

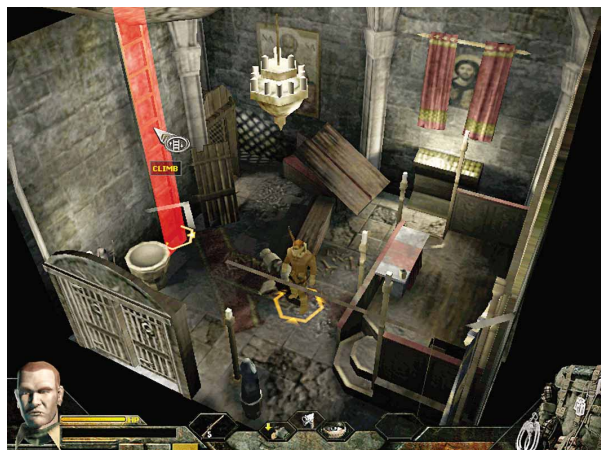
Soldaten einer Alliierten-Spezialeinheit setzen bei ihren Ausflügen eben andere Prioritäten, besonders wenn sie im Echtzeit-Taktikspiel **Commandos 3** durchs Berlin zur Zeit des Zweiten Weltkriegs schleichen.

## Sechs-Mann-Armee

Am prinzipiell guten Spielprinzip hat sich fünf Jahre nach dem ersten **Commandos** nichts geän-

dert: Mit Ihrer kleinen Spezialeinheit absolvieren Sie in Echtzeit besonders heikle Kriegsmissionen, bei denen jede noch so große Armee versagen würde.

Dabei gilt es, die Fähigkeiten Ihrer sechs internationalen Elitekämpfer (Green Beret, Scharfschütze, Dieb, Spion, Sprengmeister, Taucher) taktisch optimal einzusetzen und zu kombinieren. Immer führen mehrere Wege zum Missionsziel. Möglichkeit 1: Ihr Sprengmeister verhindert die Flucht eines abtrünnigen Generals klassisch per Autobombe. Möglichkeit 2: Sie suchen eine ideale Schussposition für den Scharfschüt-



Die Leiter in der **Kirche** von Stalingrad führt unseren Scharfschützen zu einer idealen Schussposition.



zen. Oder aber Sie schleichen sich – drittens – mit dem Spion ins Büro des Verräters, um ihn dort per Giftspritze auszuschalten.

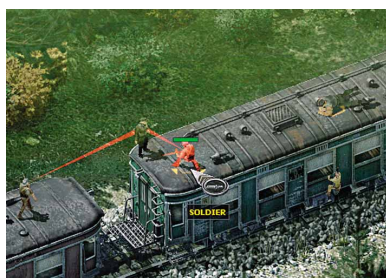
### Von Stalingrad bis Berlin

Anders als in den zwölf Story-losen Einsätzen des Vorgängers kämpfen Sie sich in **Commandos 3** durch drei kurze Kampagnen, die jeweils eine eigene kleine Geschichte erzählen. Zuerst eliminieren Sie den besten deutschen Scharfschützen in Stalingrad, retten dann wertvolle Kunstgegenstände aus einem fahrenden Zug in Frankreich und sabotieren schließlich die deutsche Marine, um die Alliierten-Landung in der Normandie vorzubereiten.

Keine Kampagne verläuft jedoch so, wie ursprünglich geplant. Nachdem Sie beispielsweise den Scharfschützen in Stalingrad erledigt haben, greift eine deutsche Fallschirmjäger-Kompanie an, die Sie durch geschickten Einsatz von Minen und Handgranaten gerade so abwehren können. Doch durch Verrat geraten Ihre Männer in Gefangenschaft. Zum Finale dieser Kampagne fliehen Sie aus Ihrem Kerker in Berlin und rächen sich am Verräter. Gute bis spektakuläre Zwischensequenzen in der Spielgrafik verknüpfen die Missionen.



Am **D-Day** steuern Sie ausnahmsweise auch normale Infanteristen durchs deutsche Sperrfeuer.



Green Beret und Dieb schleichen und klettern über einen fahrenden Zug, der Spion lenkt die Wachen ab.



Multiplayer-Match in Berlin: Die Truppen von Markus (rot) lapen in einen Hinterhalt von Heikos Scharfschützen (hier in der dritten von vier Zoomstufen).

### Action im Akkord

Gegenüber den eher gemächlichen Vorgängern hat Pyro den Action-Faktor stark erhöht. Die deutschen Soldaten bewachen das Gelände sehr viel aktiver, so dass Sie ständig in neue Verste-

cke flüchten müssen und für Hinterhalte ein perfektes Timing benötigen. In vielen Missionen stehen Sie zudem unter Zeitdruck. Was für mehr Spannung sorgen soll, schraubt den einzigen Schwierigkeitsgrad selbst für **Commandos**-Verhält-

nisse in frustrierende Höhen. Kein Wunder, dass Ihnen das Tutorial gleich fünfmal erklärt, wie Sie schnell speichern.

### Detailliertes Chaos

Die Einsatzgebiete von **Commandos 3** erstrahlen in hochde-

### Technik-Check

#### Auflösung

Commandos 3 bietet als einzige Auflösung mickrige 800 mal 600 Bildpunkte, bietet aber vier stark aufpixelnde Zoomstufen (**Alt** plus Maustaste). Zwecks Übersicht sollte das Spiel auch rausgezoozt flüssig laufen. Deshalb geben wir »grün« in der Tabelle nur bei absolut ruckelfreiem Scrolling.

#### RAM/Festplatte

Commandos 3 braucht etwa 2,2 GByte Festplattenplatz. Ab 128 MByte Arbeitsspeicher beginnen Sie Ihren Einsatz in Berlin. Mit 512 MByte RAM verkürzen sich die Ladezeiten erheblich, was vor allem beim Drehen der Ansicht wichtig ist.

#### Tuning-Tipps

- 1 Wenn Sie die Grafikqualität auf »Niedrig« stellen, gewinnen Sie etwa 10 Prozent Leistung, die eh schon pixelige Grafik verschlechtert sich dadurch weiter.
- 2 Wer im LAN oder Internet spielt, braucht mehr CPU-Power: Ihr PC sollte dann ca. 200 MHz mehr leisten.
- 3 Schalten Sie alle Perspektiven und Zoomstufen einmal durch, bevor Sie einen Level in Angriff nehmen.
- 4 Spielen Sie Timing-kritische Passagen wie koordinierte Teamangriffe lieber hereingezoozt – der Performancegewinn ist wichtiger als der Übersichtsverlust. **FG**

#### Die Performance-Tabelle (Alle Angaben in 800x600 Pixeln mit max. Details)

CPU mit	Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/Ti	Geforce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900
<b>650 MHz</b> (min. Details, 128 MByte RAM) (256 MByte RAM)										
<b>800 MHz</b> (128 MByte RAM) (256 MByte RAM)										
<b>1.200 MHz</b> (256 MByte RAM) (512 MByte RAM)										
<b>1.800 MHz</b> (256 MByte RAM) XP/2200+ (512 MByte RAM)										

■ nicht möglich, nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich



## Markus Schwerdtel

### Ausgebrannt



Commandos 3 soll laut Pyro das letzte Spiel der Reihe sein. Gut so, denn offensichtlich gehen den Spaniern die Ideen aus. Gegenüber dem Vorgänger hat

sich kaum etwas getan. Die wenigen neuen Spielelemente wie die Zeitlimits nerven zudem.

Und was nützen mir dynamische Schlachtfelder im Stil der spannenden Zug-Mission, wenn ich zu oft sterbe, um sie wirklich genießen zu können? Außerdem fehlt es den Karten an optischer Abwechslung: Das verschneite Berlin sieht genau so aus wie der Winter in Stalingrad. Da wünsche ich mich auf die lauschige Karibikinsel aus dem zweiten Teil zurück.

taillierter 2D-Grafik, innerhalb von Gebäuden wechselt das Spiel zu einer polygonarmen 3D-Darstellung. Ärgerlich: Anders als im Vorgänger dürfen Sie Ihre Elitekämpfer nur in einer mickrigen Auflösung von 800 mal 600 Pixeln über den Bildschirm scheuchen. Darunter leidet nicht nur die Optik,



Ganz allein muss der Taucher die Kriegsschiffe sabotieren. Der blaue Strahl zeigt, dass er entdeckt wurde.

sondern vor allem auch die un-gemein wichtige Übersicht.

Die Bedienung hat Pyro komplett überarbeitet, mit mäßigem Erfolg. So befindet sich die Befehls-Leiste jetzt am unteren Bildschirmrand. Da Sie jedoch per Linksklick sowohl Icons anwählen als auch Marschbefehle erteilen und die Mausabfrage ungenau geriet, spazieren Ihre Soldaten viel zu häufig aus der sicheren Deckung, statt wie gewünscht die Waffe zu ziehen. Und ausgerechnet für den Angriff fehlt ein Tastatur-Shortcut. Zudem sind viele Bedienungsmängel der Vorgänger geblieben. Nach wie vor müssen Sie extrem oft die Karte in 90-Grad-Schritten drehen, um in der Hektik alle Elitekämpfer und Feinde im Blick zu behalten. Dabei verschiebt sich jedoch der Bildschirmausschnitt, so dass Ihre Soldaten regelmäßig verloren gehen. Auch das Öffnen von bis zu zwei weiteren Ansichtsfenstern verwirrt mehr, als dass es hilft.

### Taktik-Deathmatch

Erstmals in der **Commandos**-Geschichte dürfen Sie im Multiplayer-Modus auch gegeneinander antreten. Statt auf speziell designten Karten kämpfen Sie beim Deathmatch oder Flaggen-sammeln ausschließlich auf den

Schlachtfeldern der Solokam-pagne. Um so unverständlicher, dass der spaßige Kooperativ-Modus des Vorgängers fehlt.

Ein hochklassiger, orchestra-ler Soundtrack liefert die pas-

sende Begleitung für Ihre Sabo-tage-Akte. Explosionen und Ge-wehrfeuer krachen allerdings et-was schwachbrüstig aus den Bo-xen. Auf Surround-Unterstüt-zung hat Pyro verzichtet. **HK**

## Heiko Klinge

### Manöver-Kritik



Ordentlich gekämpft, Jungs! Aber für 'nen GameStar-Orden reicht's diesmal nicht. Trotzdem hat es mir auch beim dritten Einsatz wieder viel Spaß gemacht, meine

Commandos-Truppe mit gewitzten Manövern durchs Feindesland zu manövrieren. Schließlich gibt es nur wenige Strategie-Kollegen, die mich so variantenreich taktieren lassen wie die Pyro-Mannen. Außerdem gibt's regelmäßig Motivations-Spritzen, weil die Einsätze endlich eine Rahmenhandlung und spektakuläre Zwischen-sequenzen spendiert bekommen – davon hätten es ruhig noch ein paar mehr sein können.

### Frust im Dienst

Aber warum müssen es mir die Elitekämpfer so schwer machen? Beim letzten Teil durfte ich noch aus drei Schwierigkeitsgraden wählen; diesmal gibt's nur einen, und der heißt »Frustrierend«! Und ich verstehe ja, dass die altge-dienten Recken mehr Action wollen. Aber dann muss ich sie wenigstens besser kontrollieren können! Viel zu oft habe ich meine Jungs durch die dämliche Bedienung in den Tod geschickt. Dass sie zudem beim vorherigen Einsatz besser aussahen als heute, können mir wohl nur ihre Ausbilder von Pyro erklären. Ich habe insgesamt mehr von Commandos 3 erwartet.

## Commandos 3

### Echtzeit-Taktik



Publisher: Eidos, (0190) 839 572  
Sprache: Englisch, Deutsch in Vorbereitung  
Ausstattung: Mini-Box, 3 CDs, 28 S. Handbuch

Release (D): 10.10.2003  
Preis: ca. 45 Euro  
USK-Freigabe: ab 16 Jahre

Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Eingewöhnung: 2 Stunden Solo-Spaß: 20 Stunden Multiplayer-Spaß: 10 Stunden

#### DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

##### Pro

- trickreiche Einsätze
- enorme taktische Möglichkeiten
- spektakuläre Skript-Sequenzen
- Missionen durch Story verbunden
- hübsch gestaltete 2D-Karten

##### Kontra

- mickrige Auflösung (800 x 600)
- nur ein knüppelharter Schwierigkeitsgrad
- viele Bedienungsmängel
- kaum Neuerungen gegenüber Teil 2

#### MULTIPLAYER

Internet (12 Spieler) Netzwerk (12 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)  
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch, Capture-the-Flag

#### HARDWARE-KONFIGURATION

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

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 650 MHz 128 MByte RAM 2,2 GByte Installationsgröße Geforce-1-Karte	CPU mit 1,2 GHz 256 MByte RAM 2,2 GByte Installationsgröße Geforce-3-Karte	CPU mit 1,8 GHz 512 MByte RAM 2,2 GByte Installationsgröße Radeon-9500-Karte

#### ALTERNATIVEN

**Commandos 2** (87%, GS 10/01)

Mehr grafische Abwechslung und größerer Umfang. Insgesamt das deutlich bessere Spiel.

**Robin Hood** (86%, GS 12/02)

Spannende Echtzeit-Taktik im Mittelalter mit toller dynamischer Kampagne.

#### WERTUNG

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

Spannende Einsätze für frustresistente Taktiker.





Kunterbunter Kosmos

# Homeworld 2

Das Weltraum-Epos Homeworld ist zurück: Noch schöner als der Vorgänger, dringt es diesmal in Bereiche vor, die für Durchschnitts-Spieler unerreichbar sind.



Auf CD/DVD:  
spielbare Demo  
Video-Special

WWW

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



Die Flotte feuert auf eine Fregatte, die unser Mutterschiff (rechts) angreift.

**P**uh, das wird hart: Eben noch haben wir mühsam unsere Flotte aufgebaut, Rohstoffe gesammelt und uns der Angriffe der stets überlegenen Gegner erwehrt. Endlich ist auch der letzte rot blinkende Punkt auf der Karte verschwunden, da schnappt sich **Homeworld 2** in einer geskripteten Sequenz all unsere Schiffe und teleportiert sie direkt vor die Kanonenrohre bestens gerüsteter Feindraumer. Binnen zwei Minuten ver-

pufft unsere Armee im All. Pech gehabt. Ohne es zu ahnen, sind wir in eine der Sackgassen von **Homeworld 2** geraten.

## Gnadenloses Design

Eine der größten Schwächen des Spiels sollte eigentlich seine Stärke sein. Denn am Ende eines der 15 Levels nimmt **Homeworld 2** die gesamte Flotte mit in die nächste Mission. Alle bis dahin gebauten Raumschiffe, sogar die Bauaufträge, bleiben erhalten. Klingt interessant, hat aber einen Haken: Nur mit der richtigen Mischung von Großraumschiffen (Zerstörer, Battlecruiser) und wendigen Kleinjägern (Interceptors, Gunships) haben Sie gegen die unerbittliche Gegner-KI eine Chance.

Wer nicht höllisch aufpasst, rüstet im falschen Bereich auf und hat eine oder zwei Missionen später keine Schnitte mehr gegen die heranbrausenden Feinde. Wenn Sie eine Schlacht nur mit wenigen übrig gebliebenen Einheiten gewinnen, sollten Sie daher am besten gleich von vorn anfangen, denn spätestens im nächsten Spielabschnitt bekommen Sie massive Probleme.

## Komfort-Kommandos

Die Steuerung von **Homeworld** war wegen des 3D-Alls ziemlich gewöhnungsbedürftig. Für den zweiten Teil haben die Entwickler nachgebessert: Mit Maustasten und -rad drehen und zoomen Sie sich problemlos durch die Galaxie. Alle Einheiten werden jetzt automatisch immer in Verbänden mit bis zu fünf Schiffen (je nach Typ) gebaut; mehrere Einheiten können Sie zu einer Taskforce gruppieren.

Über ein simples Menü erteilen Sie Verhaltensregeln: etwa ob Ihre Piloten Feinde gemeinsam oder einzeln bekämpfen sollen.



Spartanisch, aber nützlich: Die 3D-Übersichtskarte.

Außerdem können Sie das Baumenü nun jederzeit aufrufen, ohne das Mutterschiff selbst auswählen zu müssen. Allerdings ist das bunte Interface optisch wenig ansprechend und etwas unübersichtlich. **MIC**

## Mick Schnelle



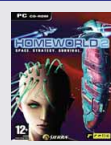
### Schön, aber hart

Ich bezweifle ernsthaft, dass irgendjemand während der Entwicklungsphase **Homeworld 2** am Stück durchgespielt hat. Sonst wäre den Relic-Leuten garantiert aufgefallen, wie schnell man in aussichtslosen Situationen landet. Dagegen ist die Grafik wieder Spitze und die Gegner-KI fordernd. Die Raumschlachten können es mit jedem Science-Fiction-Film aufnehmen.

Deshalb werden Profis an **Homeworld 2** Spaß haben, wenn sie bereit sind, auch mal wieder ein, zwei Missionen zurückzugehen, um Fehler auszubügeln. Alle anderen sind bei O.R.B. oder **Haegemonia** besser aufgehoben.

## Homeworld 2

### Echtzeit-Strategiespiel



Publisher: Vivendi Universal, (0190) 151 200  
Sprache: Deutsch  
Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 67 S. Handbuch  
Release (D): 26.9.2003  
Preis: ca. 45 Euro  
USK-Freigabe: ab 12 Jahre

Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Eingewöhnung: 1 Stunde			Solo-Spaß: 15 Stunden				Multiplayer-Spaß: 10 Stunden		

### DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

#### Pro

- tolle texturierte Grafik
- riesige Raumgefechte
- hilfreiche 3D-Karte
- Klasse Schlachten-Flair

#### Kontra

- Spieler landet schnell in Sackgassen
- hoher Schwierigkeitsgrad
- überladene Menüstruktur
- langweilige Zwischensequenzen

### MULTIPLAYER

- Internet (6 Spieler)
- Netzwerk (6 Spieler)
- Modem (2 Spieler)
- an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original

Multiplayer-Modi: Deathmatch

### HARDWARE-KONFIGURATION

- 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

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 800 MHz	CPU mit 1,4 GHz	CPU mit 2,0 GHz
256 MByte RAM	512 MByte RAM	512 MByte RAM
1,2 GByte Installationsgröße	1,2 GByte Installationsgröße	1,2 GByte Installationsgröße
3D-Karte mit 32 MByte	3D-Karte mit 64 MByte	3D-Karte mit 64 MByte

### ALTERNATIVEN

#### Haegemonia (82%, GS 01/03)

Fast genauso schön, bietet aber zusätzlich etwas Planetenmanagement und Helden.

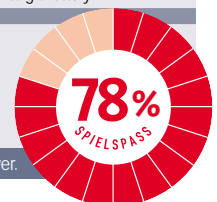
#### O.R.B. (81%, GS 02/03)

Erheblich taktischere Weltraumstrategie, jedoch ähnlich wirre Hintergrundstory.

### WERTUNG

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

Bildschöne Weltraum-Strategie, allerdings unnötig schwer.





## Stronghold im Weltraum

# Space Colony

WWW

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

Hier gibt's ein echtes Schnäppchen: Ihre eigene Weltraum-Kolonie. Alien-Angriffe und Prügeleien unter der Crew sind ebenfalls im Kaufpreis inbegriffen.

### Michael Graf



#### Entdecke die Möglichkeiten

Züchte ich jetzt lieber Space-Hühner oder baue ich lukrative Iridium-Kristalle ab? Oder sollen die Soldaten losziehen, um die fiesen

Sandwürmer auszurauchern? Viele spaßige Möglichkeiten, doch hätten die Entwickler sie noch ausbauen sollen. Denn für einen echten Hit fehlen Space Colony komplexere Produktionsketten und mehr militärische Einheiten.

Dafür schaue ich immer wieder gern zu, welchen Einfluss meine Entscheidungen auf die Siedlung haben. Und die Kolonisten halten mich mit ihren vielen Bedürfnissen ständig auf Trab.

Fiese Aliens infizieren unsere Raumbasis mit einem Virus, doch der Arzt flirtet lieber mit der Putzfrau, als zu behandeln. Höchste Zeit für Sie, einzugreifen. Denn **Space Colony** überträgt Ihnen das Kommando über eine menschliche Siedlung auf einem fernen Planeten.

#### Charakter ist gefragt

Zu der Kolonieleiterin Venus gesellen sich weitere schräge Mitstreiter, etwa die Konzernchefin Barbara, die zur Entspannung nach Feierabend in den Boxring steigt. Jede Figur besitzt dabei spezielle Talente wie Tagelohn oder Putzdienst. Damit

die Kolonisten eine Aufgabe haben, platzieren Sie Forschungs-labors oder Rohstoff-Förderanlagen. Ressourcen erwerben und verkaufen Sie per Handelsmenü. Und teure Hotels locken reiche Touristen auf Ihre Basis.

Die Kampagne teilt sich nach acht leichten Einführungs-Missionen in eine friedliche und eine militärische Schiene mit jeweils acht weiteren Einsätzen. Und im Galaxie-Modus stehen 24 Einzel-Aufträge bereit.

#### Allzu Menschliches

Ähnlich wie in **Die Sims** müssen Sie sich auch um die Laune und die Bedürfnisse (Hunger,

Schlaf) der per Raumschiff eingeflogenen Astronauten kümmern. Um deprimierte Arbeiter wieder aufzumuntern, benötigen Sie Freizeit-Einrichtungen wie etwa den Whirlpool. Oder laden zerstrittene Zeitgenossen zu einem Zwiegespräch ein.

#### Dunkle Bedrohung

**Space Colony** bietet einen ganzen Alien-Zoo, von riesigen Gorilloiden bis zu mutierten Weltraum-Bienen. Gegen die Brut helfen Geschütztürme und Roboter-Soldaten. Doch auch wucherndes Unkraut, Krankheiten und Meteoriteneinschläge müssen Sie bewältigen. **GR**



Per **Baumenü** errichten wir Installationen.



Nützlich: **Androiden** benötigen keine Pausen.



Ein Hyraccus-Monster greift an, **Roboter-Soldaten** und Geschütztürme schreiten zur Verteidigung.

## Space Colony

### Aufbauspiel



Publisher: Take 2, (01805) 217 316  
Sprache: Deutsch  
Ausstattung: DVD-Box, 2 CDs, 65 S. Handbuch  
Release (D): 2.10.2003  
Preis: ca. 45 Euro  
USK-Freigabe: ab 6 Jahre

Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Eingewöhnung: 30 Minuten Solo-Spaß: 30 Stunden Multiplayer-Spaß: -

#### DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

- Pro**
- herausfordernde Missionen
  - Kolonisten mit Charakter
  - interessantes Siedler-Management
  - spannende Zwei-Wege-Kampagne
  - zusätzliche Missionen im Galaxie-Modus

- Kontra**
- Gebäude nicht ausblendbar
  - stellenweise zu viel Leerlauf
  - Szenario sehr abgedreht
  - kein Multiplayer

#### MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: -

#### HARDWARE-KONFIGURATION

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

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 600 Mhz 64 MByte RAM 830 MByte Installationsgröße	CPU mit 800 Mhz 128 MByte RAM 830 MByte Installationsgröße	CPU mit 1,2 Ghz 256 MByte RAM 830 MByte Installationsgröße

#### ALTERNATIVEN

**Die Sims** (87%, GS 03/00)  
Durch zahlreiche Addons auch heute noch lebendiges Familien-Management – motivierend.

**Startopia** (83%, GS 07/01)  
Management einer Raumstation in schicker 3D-Grafik, Alien-Kämpfe inklusive. Ähnlich abgedreht.

#### WERTUNG

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

Abgedrehtes, herausforderndes Kolonie-Management.





Mach's noch mal, Herr General

# C&C Generäle Die Stunde Null



Electronic Arts drillt sein Strategie-Meisterwerk weiter auf Spielspaß und spendiert neben neuen Einheiten und Kampagnen sogar eine verbesserte Steuerung.

## Heiko Klinge



### Exzellenter Liefer-Service

Die Stunde Null versorgt mich mit nahezu allem, was ich von einem Addon erwarte: Coole neue Einheiten, hochklassiger Missionsnachschieb und sinnvolle Verbesserungen wie Kampagnen-Story und die neutralen Gebäude.

Nur schade, dass der Spaß nach zwölf Stunden schon wieder vorbei ist und die verbesserte Steuerung mir nur im Addon das Feldherren-Leben erleichtert. Trotzdem: Ein Pflichtkauf für alle Besitzer des Hauptprogramms!

auch mit der entschärften Neuauflage **C&C Generäle**.

### Erzählte Schlacht

Toll: Statt Sie wie im Hauptprogramm ohne durchgehende Story durch die Missionen zu jagen, erzählen die drei neuen Kampagnen eine zusammenhängende Geschichte um einen großwahnsinnigen Wissenschaftler. Kurze Filme im CNN-Nachrichtenstil verknüpfen die 15 Missionen. Alternativ sorgt der neue Spielmodus »Generalsherausforderung« für Kurzweil. Der konfrontiert Sie auf speziell designten Karten mit neun KI-Gegnern, die jeweils besondere Strategien bevorzugen, etwa verstärkten Luftwaffen-Einsatz.

Die neun frischen Einheiten (drei für jede Partei) erweitern sinnvoll Ihr strategisches Repertoire. So besitzt die Westliche Allianz mit dem Avenger ein mobiles Laserschütz.

### Erobre mich

Von den neun neuen Gebäuden bekommt jede Armee nur eins

ab, etwa die Kulisse der IBC, die feindliches Feuer auf sich lenkt. Die restlichen sechs Bauten sind neutral und bringen nur der Partei Vorteile, die sie gerade kontrolliert. Während die Raffinerie sämtliche Einheitenkosten reduziert, feuert die Artillerie-Stellung automatisch auf alle gegnerischen Bodenfahrzeuge und Infanteristen in Reichweite. Zusätzliche Tastatur-Shortcuts und Steuerungs-Optionen (Maustasten-Belegung tauschen) verbessern merklich die Bedienung,

weshalb wir deren Wertung auf »Sehr gut« erhöhen. **HK**

→ Original-Test in GameStar 10/03



Der neutrale Bohrturm bringt uns frische Credits.

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

**A**ls erstes Strategie-Addon erscheint **C&C Generäle: Die Stunde Null** auf zwei CDs. Echtzeit-Feldherren freuen sich über drei Kampagnen, neun neue Einheiten sowie jede Menge zusätzliche Gebäude, Upgrades, Generalsfähigkeiten und 25 Multiplayer-Karten.

Um so ärgerlicher, dass sämtliche Neuerungen nur für das Addon gelten. Dafür läuft **Die Stunde Null** sowohl mit dem indizierten deutschen **C&C Generals**, als



Mit dem neuen Mikrowellenpanzer (Mitte) kappen wir feindlichen Gebäuden die Stromzufuhr.

## Die Stunde Null

### Strategie-Addon



Publisher: Electronic Arts, (0190) 776 633  
Sprache: Deutsch  
Ausstattung: DVD-Box, 2 CDs, 53 S. Handbuch  
Release (D): 26.9.2003  
Preis: ca. 20 Euro  
USK-Freigabe: ab 16 Jahre

Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Eingewöhnung: 15 Minuten Solo-Spaß: 15 Stunden Multiplayer-Spaß: 30 Stunden

### DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

#### Pro

- spannende Kampagnen mit Hintergrund-Story
- sinnvolle neue Einheiten
- neutrale Gebäude bringen mehr taktische Tiefe
- nützliche spielerische Neuerungen
- witziger Generalsherausforderungs-Modus

#### Kontra

- Verbesserungen aufs Addon beschränkt
- Kampagnen sehr kurz
- keine neuen Multiplayer-Modi
- Atmosphäre-Knick durch Cyborg-Truppen

### MULTIPLAYER

Internet (8 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch, Team-Deathmatch

### HARDWARE-KONFIGURATION

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

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 800 MHz	CPU mit 1,4 GHz	CPU mit 1,8 GHz
256 MByte RAM	512 MByte RAM	512 MByte RAM
2,8 GByte-Installationsgröße	2,8 GByte-Installationsgröße	2,8 GByte-Installationsgröße
Geforce-1-Karte	Geforce-3-Karte	Geforce-4-Karte

### ALTERNATIVEN

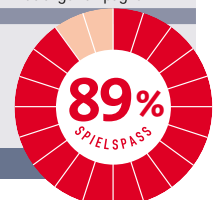
**WC3: Frozen Throne** (94%, GS 08/03)  
Unser Referenz-Addon: Mehr Umfang. Verbesserungen auch fürs Hauptprogramm.

**Age of Mythology** (92%, GS 11/02)  
Echtzeit-Strategiespiel für Freunde monumentaler Schlachten. Extralange Kampagnen.

### WERTUNG

Grafik:	Sehr gut
Sound:	Sehr gut
Bedienung:	Sehr gut
Spieletiefe:	Sehr gut
Multiplayer:	Sehr gut

Hervorragendes Addon mit vielen Neuerungen.







Vier gewinnt

# You don't know Jack 4

Kuriose Fragen, skurrile Antworten und ein vorlauter Moderator: Willkommen beim witzigen PC-Quiz, jetzt mit Online-Funktion.

## Florian Stangl



### Jack wird hipper

Buntes Design, tückische Fragen und ein rotzfrecher Moderator – davon lebt Teil 4 der Quizserie. Die abgefahrenen Themengebiete sind mit etwas Allgemein-

wissen und viel Querdenken gut lösbar, und der Zeitdruck sorgt vor allem mit Freunden vorm Monitor für wohlige Adrenalinschauer.

In den neuen Online-Partien funktioniert das hippe Design am besten. Schnell rein, drauflos rätseln und mit anderen Jack-Spielern chatten macht einfach Spaß. Vor allem die Nagel-Funktion birgt enormes Schadenfreude-Potenzial. Wer aber ohne Internet und allein zu Hause spielen will, wird sich schon nach wenigen Runden langweilen, da es keine PC-Gegner gibt.

**H**ätten Sie gewusst, wann Otto von Bismarck gestorben ist und was das mit altem Fisch zu tun hat? Oder wie der militärische Rang unterhalb des Generals heißt? Wenn ja, können Sie sich entspannt an eine Partie **You don't know Jack 4** wagen. Dann müssen Sie nur noch Nervenstärke, Querdenken und eine gute Reaktion mitbringen. Der jüngste Teil der witzigen Quiz-Serie setzt neben 600 neuen, schrägen Fragen vor allem auf den schrillen Moderator. Der hat zu jeder Ihrer Aktionen einen lockeren Spruch auf den Lippen und schreckt auch nicht vor anzüglichen Anspielungen zurück.

### Querdenker vor

Maximal drei Spieler dürfen an einem PC um die Wette knobeln. Jedem ist eine Taste zugeordnet – wer zuerst drückt, darf die Frage beantworten. Je nach Schwierigkeitsgrad gibt's dafür virtuelle Euros. Bei falschen Antworten wird der Betrag von Ihrem Spielkonto abgebucht, den hämischen Kommentar des Moderators kriegen Sie gratis. Besonders spannend sind die Bereiche mit Kombinations- und Assoziationsrätseln unter Zeitdruck (»Wann war was?«). So müssen Sie etwa die Straßen des **Monopoly**-Spiels so zuordnen, wie sie sich zur Theaterstraße verhalten –

davor oder danach, von Los aus gesehen. Bei kleinen Boshaftigkeiten wie »Lindenstraße« dürfen Sie weder »davor« noch »danach« tippen, sondern »nie«.

**You don't know Jack 4** macht natürlich am meisten Spaß, wenn Sie mit Freunden gemeinsam vor einem Rechner sitzen und zusammen über die witzigen Fragen und Sprüche lachen. Gemein dabei: Per Tastendruck nageln Sie einen Mitspieler fest, der dann die Antwort geben muss. Das macht vor allem bei schwierigen Fragen Sinn, denn wer danebenliegt, bekommt den entsprechenden Betrag abgezogen. Im Test war das vor allem beim so genannten Suchbaben-



Auf CD/DVD:  
Multiplayer-Video

WWW

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

**Mode-Drinks & Körperflüssigkeiten**

Wenn in Bacardi Rum das enthalten wäre, was auf dem Logo der Firma Bacardi abgebildet ist, was würden wir dann trinken?

**2 Fledermausblut**

**1** Vic €5.000

**2** Biberle €16.000

ui, der war knapp :)

Neu in Teil 4: Im Internet suchen Sie Mitspieler und knobeln dann online um Wette – inklusive Chat.

Wenn Tiere teuer essen gehen €24.500

„Eukalyptussuppe, Eukalyptusbraten, Eukalyptus-Burger, Eukalyptuseis...“  
Woher stammt diese Speisekarte?

**3** Aus einem Restaurant für Koalabären

**1** Biberle

hehe

Der Nagel bedeutet, dass Sie Ihren Mitspieler zu einer Antwort zwingen (»nageln«) dürfen.

**Flo**  
KATEGORIE WÄHLEN

**1** Zählfließender Verkehr im Bereich von Milz und Leber

**2** Gehe über die Reeperbahn! Ziehe nicht 4000 Euro ein!

**3** Garçon, eine Portion Jacques Chirac, bitte!

Die Kategorien erfordern Querdenken und Fantasie.

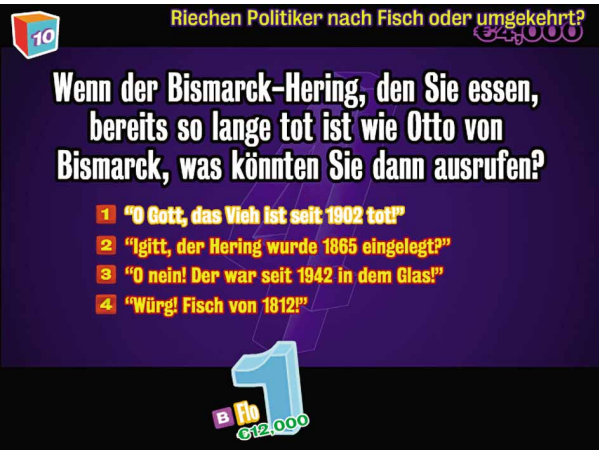


stalat nützlich. Hier müssen Sie unter Zeitdruck aus einem völlig verdrehten Wort das richtige herausfinden und eintippen.

Online knobeln

Mit einer Internetverbindung dürfen Sie sogar online spielen: Name aussuchen, Passwort festlegen, einloggen – fertig. Anders als im Solospiel müssen Sie jetzt nur noch im Multiple-

Choice-Verfahren die Zahl für die gewünschte Antwort drücken, der Schnellste mit dem richtigen Tipp gewinnt. Über Sprechblasen chatten Sie mit den Gegnern. Auch hier dürfen Sie Ihre Mitspieler festnageln, um sie zu einer Antwort zu zwingen. Laut Take 2 soll der Online-Modus auch in Zukunft kostenlos für **You don't know Jack 4**-Spieler sein. **FS**



Alleine macht Jack 4 eine Weile Spaß, ist aber mit Freunden ungleich lustiger.

# You don't know Jack 4

**Ratespiel**

**Publisher:** Take 2, (01805) 217 316  
**Sprache:** Deutsch  
**Ausstattung:** Papp-Box, 1 CD, 16 S. Handbuch

**Release (D):** 5.9.2003  
**Preis:** ca. 40 Euro  
**USK-Freigabe:** ohne Beschr.

Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Eingewöhnung: 10 Minuten    Solo-Spaß: 2 Stunden    Multiplayer-Spaß: 20 Stunden

### DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

**Pro**

- + witzige Fragen
- + genial abgedrehter Moderator
- + motivierende Nagel-Option
- + leicht zugänglicher Online-Modus

**Kontra**

- ohne Mitspieler wenig unterhaltsam
- sparsame Grafik
- Fragen wiederholen sich zu schnell

### MULTIPLAYER

☒ Internet (3 Spieler)   
 ☐ Netzwerk (0 Spieler)   
 ☐ Modem (0 Spieler)   
 ☐ an 1 PC (3 Spieler)

3 Spieler pro Original    Multiplayer-Modi: wie Solospiel

### HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 800 MHz 128 MByte RAM 220 MByte Installationsgröße 56k-Modem	CPU mit 1,0 GHz 256 MByte RAM 220 MByte Installationsgröße ISDN-Anschluss	CPU mit 1,2 GHz 256 MByte RAM 220 MByte Installationsgröße DSL-Anschluss

### ALTERNATIVEN

**Wer wird Millionär? 3** (65%, GS 01/03)

Ohne Jauch, dafür mit dem Fernseh-bekannten Ratesystem. Nur eine Weile lang unterhaltsam.

**TV Star** (40%, GS 04/01)

Gruseliges Quiz, das Ratefische schnell langweilt. Dafür sorgen Micker-Grafik und öde Fragen.

### WERTUNG

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

Erstklassiges Party-Spiel, alleine eher mau.



# Shadow Magic

Kniffliges Addon zu Age of Wonders 2.



Unsere Feendrachen nehmen die gegnerische Festung ein.

Vor gut einem Jahr erschien mit **Age of Wonders 2** ein grundsolider **Heroes of Might & Magic**-Klon. Jetzt liefern die Triumph Studios das allein lauffähige Addon **Shadow Magic** nach.

16 neue Szenarien, verpackt in fünf Mini-Kampagnen, entführen Sie ins Fantasyreich Evermore. Auf Seiten der Elfen und Menschen sowie erstmals Nomaden und Syrons durchstreifen Sie rundenweise sehr große 2D-Landkarten, die voll gestopft sind mit Schätzen, Monstern und den neu dazugekommenen Dämonen. Kämpfe wickeln Sie wie gewohnt jeweils auf einer Extrakarte ab, wobei Sie nun vorher sehen, welche Gegner Sie erwarten. Die kapitulieren jetzt schon vor der Schlacht, falls Ihre Truppen in der Überzahl sind. Ebenfalls neu ist die Schattenwelt. Darin bewegen sich Ihre Kämpfer schneller, verlieren aber ständig Angriffs- und Verteidigungspunkte. **MIC**

## Mick Schnelle

Durchdacht, aber knifflig.

Puh, die Szenarien von Shadow Magic dauern noch länger als die in Age of Wonders 2, sind aber dank einer guten Hintergrundgeschichte ungleich spannender. Außerdem hat mir die zeitsparende Kapitulations-Möglichkeit (für beide Seiten) gut gefallen.

KI-Schwächen (etwa bei der Verteidigung von Festungen) sind aber geblieben. Fazit: Kenner des Vorgängers werden Shadow Magic lieben. Alle anderen sollten zuerst zum Üben das Hauptprogramm lösen.

## Shadow Magic

Strategiespiel



Publisher: Take 2, (0190) 873 268 36  
Sprache: Deutsch  
Ausstattung: Pappschuber, 1 CD, 194 Seiten

Release (D): 29.8.2003  
Preis: ca. 30 Euro  
USK-Freigabe: ab 12 Jahre

Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

Eingewöhnung: 1 Stunde Solo-Spaß: 25 Stunden Multiplayer-Spaß: über 30 Stunden

### HARDWARE-KONFIGURATION

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

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz 64 MByte RAM 750 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 600 MHz 128 MByte RAM 750 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 1,2 GHz 256 MByte RAM 750 MByte Installationsgröße 3D-Karte

### WERTUNG

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

Tiefgange Runden-Schlachten für erprobte Generale.



# Tactical Commanders

Unkomplizierte Gefechte im Internet.

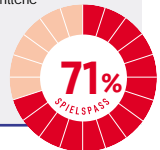
Online-Strategiespiele sind selten, da kommt **Tactical Commanders** gerade recht. Sie schicken sechs Einheiten (gekauft aus rund 70 Typen) in Echtzeitgefechte. Soldaten, Mechs oder Riesenmantas gewinnen dabei durch erledigte Gegner Erfahrung. Steigen Ihre Leute eine Stufe auf, erhalten Sie als Kommandeur ebenfalls Punkte und bauen Ihre Fertigkeiten in vier Bereichen aus. Bessere Taktik etwa lässt Sie mehr Einheiten (maximal zwölf) kommandieren. Fortschritt, Bildung und mechanische Begabung führen zu mehr und effektiveren Waffen oder Rüstungen. Trotz Bieder-Grafik und einfachem Konzept machen die kurzweiligen Schlachten in **Tactical Commanders** eine Menge Spaß. Durch das ausgeklügelte Erfahrungspunkte-System sorgt das Online-Strategiespiel für Dauer-Motivation, obwohl die Gefechte stets nach dem Schema »Kontrollpunkt halten oder erobern« ablaufen. Bis zu 29



Unsere Shades (links) verteidigen den Kontrollpunkt.

Spieler dürfen gleichzeitig mit und gegeneinander kämpfen. **Tactical Commanders** kostet rund 10 Euro im Monat, das Hauptprogramm gibt's auch kostenlos im Internet. Die Kaufversion bietet einen Freimonat sowie eine Bonus-Einheit. **MIC**  
→ [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de) Quicklink: [10]

Genre:	Online-Strategie
Publisher:	Gamigo AG, (05971) 899 060
Preis:	ca. 20 Euro + 10 €/Monat
Anspruch:	Fortgeschrittene
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Minimum:	CPU mit 500 MHz 64 MB RAM



## Gegendarstellung

In der Ausgabe der GameStar Oktober 2003 wird unter der Rubrik "Strategie" über das Strategiespiel "Knightshift" der Zuxxez Entertainment AG berichtet.

Es wird dort berichtet: "Bei einem Besuch erzählten uns die Entwickler von Knightshift, dass in ihrem Spiel die geplante Verquickung von Rollen- und Strategiespiel nicht wie gewünscht funktioniert. Deshalb hätten sie sich entschlossen, beide Teile getrennt zu programmieren und dann als "Zwei Spiele in Einem zu verkaufen". Hierzu stelle ich fest: Es ist unzutreffend, dass wir bei einem Besuch erzählt hätten, die geplante Verquickung von Rollen- und Strategiespiel funktioniert nicht wie gewünscht. Dies war auch nicht der Grund für unseren Entschluss, die beiden Teile getrennt zu programmieren.

Es wird berichtet: "Der Strategie-Teil umfasst drei Kampagnen mit 18 Missionen". Hierzu stelle ich fest: Der Strategie-Teil umfasst mehr als 20 Missionen.

Es wird weiter berichtet: "Nur den Rollenspiel-Part dürfen Sie im Multiplayer-Modus mit bis zu sieben Freunden absolvieren...". Hierzu stelle ich fest: Auch der Strategie-Part ist im Multiplayer-Modus zu spielen.

Worms, den 03.09.2003

Alexandra Constandache

Vorstand Zuxxez Entertainment AG

Anmerkung der Redaktion: Zum Abdruck der obigen Gegendarstellung sind wir durch das Bayerische Pressegesetz verpflichtet, unabhängig vom Wahrheitsgehalt der darin getroffenen Aussagen.



# Space Tanks

Ballistische Ballerduelle.



Die Planeten beeinflussen die Geschoss-Flugbahn.

Das Weltall, zwei Panzer, eine Mission: **Space Tanks** greift das uralte Spielprinzip von **Artillerie** auf und kombiniert es mit dem Humor von **Worms**: Abwechselnd beschießen sich zwei Stahlkolosse, wobei Sie den einen kommandieren und die CPU den anderen. Als Munition dienen neben Granaten und Raketen insgesamt 32 witzige Objekte wie Mülleimer, Kokosnüsse und TNT-Knallfrösche. Da die Gra-

vitationskraft von Planeten und Asteroiden die Flugbahn nahezu unberechenbar beeinflusst, entscheidet mehr Zufall als Berechnung über Treffer. Da hilft auch die einblendbare Hilfslinie wenig, die den Weg der Projektile zumindest grob andeutet. Die Kämpfe gegen den Computer machen genau so lange Spaß, bis man jede noch so verrückte Geschossart einmal gesehen hat. Kurzweilige Duelle gegen einen Freund (per Hot-Seat an einem PC) machen auf Dauer deutlich mehr Spaß als die eintönigen Solo-Scharmützel. **GV**

**Genre:** Space Tanks  
**Publisher:** Novitas, (0700) 066 848 27  
**Preis:** ca. 10 Euro  
**Anspruch:** Einstieger  
**Spieler:** 1 bis 2  
**Sprache:** Deutsch  
**Minimum:**  
 CPU mit 500 MHz  
 128 MB RAM



Auf CD/DVD:  
 Kuriositäten  
 Kabinett

# Game Tycoon

Lahme Spieleentwicklung im Retro-Look.



Öde Balken »illustrieren« die Programmier-Fortschritte.

Wenn man den **Game Tycoon** das erste Mal startet, drängt sich förmlich die Frage auf: Ja, ist denn heute schon 2003? Als hätte es die Entwicklung der letzten 15 Jahre nie gegeben, reiht sich der Titel optisch und spielerisch nahtlos ein in die Reihe schlechter deutscher Wirtschaftssimulationen der 80er-Jahre. Sie sind Softwareproduzent und heuern Grafiker, Programmierer sowie Musiker an, die fortan Spiele entwi-

ckeln. Davon bekommen Sie herzlich wenig mit: Sie sehen nur ein paar schmucklose Balken, die von links nach rechts über den Bildschirm schleichen. Zwei ähnlich öde Menüs später haben Sie Ihr Spiel eingetütet und auf Paletten gepackt. Dann gucken Sie zu, wie die Verkaufszahlen nach oben gehen, lesen in Spiele-Magazinen allgemeine Kritiken oder informieren sich über Genre-Trends. Eine Übung, die den Entwicklern nicht geschadet hätte. Dann wäre uns diese lahme Gurke erspart geblieben. **MIC**

**Genre:** Wirtschaftssimulation  
**Publisher:** Enjoy Software, (01805) 006 997  
**Preis:** ca. 35 Euro  
**Anspruch:** Fortgeschrittene  
**Spieler:** 1  
**Sprache:** Deutsch  
**Minimum:**  
 CPU mit 400 MHz  
 32 MB RAM



Auf CD/DVD:  
 Kuriositäten  
 Kabinett