

Strategie

Jörg Langer



Die Intelligenz kehrt zurück. Während sich Echtzeit-Klone fast nur noch durch die Einheitszahl unterscheiden lassen, sind intelligente Konzepte im Strategiegenre die Ausnahme. Umso mehr habe ich mich auf der GC über **Knights of Honor** gefreut: In der größten Zoomstufe sieht es aus wie das Kind von Herrn **Stronghold** und Frau **AoE**; in der weitesten passt ganz Europa auf die Karte. Makro- statt Mikromanagement ist angesagt; Ritter dienen als Gouverneure oder Generäle. Im Prinzip also **Medieval** ohne 3D-Schlachten, dafür deutlich zugänglicher.

Die Revolution fällt aus. Als mir Demis Hassabis vor vier Jahren die allererste Version von **Republic** zeigte, wirkte es wie eine Weltall-Eroberung. Unzählige Kreise waren – ganz wie Jumpgate-Routen – mit anderen »Planeten« verbunden. Es war die optische Darstellung des dem Spiel zugrunde liegenden Einfluss-Konzepts. Seitdem scheint Demis an der 3D-Verpackung dieses Prinzips programmiert zu haben, die man aber gar nicht braucht. Da das auch die Entwickler gemerkt haben, versuchen sie mit einem fiesem Kniff, den Spieler zum 3D-Modus zu zwingen. Mehr dazu im enttäuschten Test des einstigen **Republic**-Herbeisehners Markus Schwerdtel.

Strategie-Charts

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	NEU	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	Battle Realms	Echtzeit-Strategie	01/02	87%
10	Commandos 2	Echtzeit-Taktik	10/01	87%
11	Die Sims	Aufbauspiel	03/00	87%
12	Empire Earth	Echtzeit-Strategie	01/02	86%
13	Heroes of Might & Magic 4	Strategiespiel	06/02	86%
14	Robin Hood	Echtzeit-Taktik	12/02	86%
15	Stronghold Crusader	Echtzeit-Strategie	11/02	85%
16	Black & White (dt.)	Aufbauspiel	05/01	85%
17	Siedler 4	Aufbauspiel	04/01	85%
18	Disciples 2	Strategiespiel	03/02	85%
19	Port Royale (1.20)	Aufbauspiel	09/02	84%
20	Praetorians	Echtzeit-Taktik	04/02	84%
21	American Conquest	Echtzeit-Strategie	02/03	83%
22	Sudden Strike 2	Echtzeit-Taktik	07/02	83%
23	Star Trek Armada 2	Echtzeit-Strategie	01/02	83%
24	Haegemonia	Echtzeit-Strategie	02/03	82%
25	No Man's Land	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

Republic	96
C&C Generäle	98
Fire Department	99
Knightshift	100
Disciples 2: Servants of the Dark ...	101
Euphrat und Tigris	101
Waterloo	101
Kaiser – Das Erbe	101

Revolutionslos

Republic

Nach langer Entwicklungszeit geht das Dauerprojekt in seine erste Legislaturperiode. Doch Neuwahlen wären angebracht.



Auf CD/DVD:
Video-Special

WWW

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

Chaos lähmt die fiktive Ex-Sowjetrepublik Novistrana: Kriminelle Kartelle beherrschen die drei großen Städte Ekaterine, Berezina und Pugachev. Apparatschiks bereichern sich an Bestechungsgeldern. Das Staatsoberhaupt Karasov verbietet nicht nur alle Parteien, sondern ernennt sich anlässlich seines Geburtstages auch gleich zum Präsidenten auf Lebenszeit – nur ein Volksaufstand kann jetzt noch helfen! Als Anführer einer kleinen Widerstandszelle kämpfen Sie in der Polit-Simulation **Republic** für die Demokratie. Klingt aufregend, doch trotz ungewöhnlichem Szenario und ansehnlicher 3D-Grafik bleibt das Spiel von Peter-Molyneux-Schützling Demis Hassabis im Mittelmaß stecken.

Macht, Einfluss, Geld

Zu Beginn Ihrer Revoluzzer-Karriere erschaffen Sie einen Helden. Acht Fragen zum Lebenslauf bestimmen seine Charaktereigenschaften und die politische Orientierung der Oppositionspartei in den Bereichen Macht, Einfluss und Geld. Dieses Ausrichtungssystem beein-



Auf der Karte mit den Stadtvierteln verbringen Sie die meiste Zeit. Diagramme zeigen die Erfolgsaussichten Ihrer nächsten Aktion.

flusst in **Republic** nahezu jede Aktion und bestimmt das Auftreten der Partei in der Öffentlichkeit: Wer mächtig ist, findet in den Arbeitervierteln der Städte schnell Anhänger. Einflussreiche Rädelsführer werden dagegen lieber von intellektuellen

Bewohnern unterstützt. Und Millionäre können mit den Stimmen der Oberschicht rechnen. Vom Computer intelligent gesteuerte Konkurrenz-Organisationen wie die »Kirche von Novistrana« oder eine Mafia-Bande haben ebenfalls eine ei-

gene Ausrichtung und machen Ihnen das Leben schwer.

Echtzeit-Klassenkampf

Das Herzstück von **Republic** ist die Übersichtskarte mit Stadtvierteln und wichtigen Gebäuden. Hier koordinieren Sie die



Gebäude wie die Kirche liefern dem Besitzer Boni, etwa auf alle Einfluss-Aktionen.



Präsident Karasovs Alpha-Brigade auf der Jagd nach Widerständlern.



Nur wer sich durch rund vier Minuten **Zwischensequenz** quält, darf den Inhalt einer Rede ändern.



Im Restaurant überzeugen wir im **Dialog-Minispiel** einen künftigen Mitstreiter von unserer Sache.

Aktionen des Helden und seiner bis zu vier Gefolgsleute. Die Anhänger wird er in einem einfalllosen Dialog-Minispiel an, in dem Sie Punkte auf Taktiken wie »Einschüchtern« oder »Anlocken« verteilen. Die Tagesabläufe aller Männer (Frauen spielen in der politischen Landschaft Novistranas keine Rolle) sind in Drittel unterteilt, in denen jeweils ein Auftrag ausgeführt wird. Während der Held rund um die Uhr unterwegs ist, müssen seine Kameraden mindestens eine Schicht pro Tag rasten. **Republic** läuft in Echtzeit, doch es fehlt eine Pausen-



Auf Wunsch blenden Sie **Stadtteilgrenzen** ein.

funktion, um in Ruhe Befehle zu erteilen. Die fünfstufige Zeitbeschleunigung hilft, langweilige Tage zu überbrücken.

Überlegter Aktionismus

Jeden dritten Spieltag gibt's – abhängig von den kontrollierten Stadtvierteln – Ressourcenpunkte. Damit finanzieren Sie 70 Aktivitäten wie Plakatkampagnen oder Umfragen. Später wird es mit Bestechungsaktionen oder Rufschädigung schmutziger. Erfolgreiche Aufträge liefern Erfahrungspunkte, mit denen Sie neue Maßnahmen lernen oder alte verbessern. Wie effektiv die Aktionen verlaufen, bestimmen die Ausrichtung der Partei und das Zielgebiet. Arbeiter lassen sich von Flugblättern und Militärparaden bekehren, reiche Bürger folgen Ihnen eher nach einer überzeugenden Rede.

Im besten Fall kontrollieren Sie 100 Prozent eines Viertels. Das ist lukrativ, wenn darin ein wichtiges Gebäude steht. Ein Casino liefert etwa einen dicken Wohlstandsbonus. Ziel ist, in allen Bezirken der jeweiligen Stadt die Mehrheit zu erringen. Dann geht's weiter zur nächsten der drei Metropolen. Zu aggressiv sollten Sie allerdings nicht vorgehen. Sonst schickt Diktator Kasarov seine Alpha-Spezialeinheit und Sie landen im Knast.

Wozu 3D?

Dass **Republic** ein 3D-Titel ist, könnte man im Spiel glatt ver-

gessen. Den Löwenanteil der Zeit verbringen Sie auf der 2D-Karte, die alle für Revoluzzer wichtigen Informationen zeigt. Zwar können Sie mit der freien Kamera die Stadt erkunden und einzelne Bürger anklicken, spielerisch ist das aber nutzlos. Außerdem vermiest die ständig tickende Uhr solche Ausflüge.

Bei den Aktionen zwingt Ihnen **Republic** quälende 3D-Zwischensequenzen auf. Nur wer zum Beispiel die mehrminütige Anreise des Helden zu einer Kundgebung verfolgt, darf mit einem Schieberegler den Inhalt der (in Pseudo-Russisch ertörenden) Rede beeinflussen. Dadurch wird die Eroberung eines Stadtviertels zur Nerven- und Geduldssprobe. Kleines Rechenbeispiel: In jedem der zwölf Bezirke von Ekaterine benötigen Sie drei bis fünf erfolgreiche Aktionen, bis die Bevölkerung größtenteils auf Ihrer Seite steht. Da jede Maßnahme rund vier Minuten dauert, sind Sie über drei Stunden dazu verdammt, Zwischensequenzen anzuschauen. **MS**

Markus Schwerdtel



Politikverdrossen

Der Eindruck unserer Preview-Version hat sich bestätigt: Republic ist nicht das angekündigte Polit-GTA, sondern lediglich ein ganz nettes Strategiespiel. Dabei

gibt's durchaus gute Ideen: Das Ausrichtungssystem bringt echte Tiefe ins Rädelsführer-dasein, und die Computergegner reagieren intelligent auf meine Aktivitäten. Es macht anfangs einen Heidenspaß, den feindlichen Parteien mit einer gezielten Flugblattaktion den Wahlkampf zu torpedieren. Auch der schwermütige Soundtrack hat es mir angetan. Doch den Spielablauf finde ich auf Dauer zu öde. Die Helden-Beförderung ist zu wenig Belohnung für das stundenlange Starren auf die triste Karte.

Schikane in 3D

Richtig geärgert habe ich mich über die Zwischensequenzen. Beim ersten Mal freut man sich noch, wenn der Anführer auf einer Orangenkiste steht und eine flammende Rede hält, aber dann wird's schnell langweilig. Und abbrechen darf ich nicht, denn sonst entgeht mir die Einflussmöglichkeit auf die Aktion. Das Prozedere entpuppt sich als übler Trick, um die Spielzeit künstlich zu strecken und der 3D-Grafik eine Daseinsberechtigung zu schaffen.

Republic

Strategiespiel

Publisher: Eidos (0190) 839 582	Release (D): 31.8.2003
Sprache: Deutsch	Preis: ca. 45 Euro
Ausstattung: DVD-Box, 2 CDs, 62 S. Handbuch	USK-Freigabe: ab 12 Jahre

Einstieger			Fortgeschrittene			Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9

Eingewöhnung: 60 Minuten Solo-Spaß: 15 Stunden Multiplayer-Spaß: -

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG	
Pro	Kontra
<ul style="list-style-type: none"> ungewöhnliches Szenario cleveres Politiksystem passende Musik 	<ul style="list-style-type: none"> Zwischensequenz-Zwang 3D-Grafik überflüssig immer gleicher Spielablauf unnötige Echtzeit-Hektik

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
GF FX 5600/Ultra	Radeon 9000
Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro
Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti
Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900

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

ALTERNATIVEN	
Pizza Connection 2 (82%, GS 12/00)	Gangsters 2 (70%, GS 08/01)
Ebenfalls mit lebendiger Stadt und Straßaktionen, allerdings viel humorvoller als Republic.	Durch 2D-Optik bieder verpackte, aber für eine Weile sehr unterhaltsame Strategie-Gauerei.

WERTUNG	
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Gut
Bedienung:	Ausreichend
Spieltiefe:	Befriedigend
Multiplayer:	Nicht vorhanden

Langatmige Politik-Simulation in 3D-Städten.



Rebellion der Maschinen

C&C Generäle



Nach dem Motto »lieber modifiziert als indiziert« stellt Electronic Arts eine entschärfte Version von C&C Generals zum leicht reduzierten Preis in die Läden.

Massenschlacht am Kaukasus: Maschinengewehre mähnen Infanteristen nieder, Flammenwerfer räuchern Bunker aus und als letzte Verzweiflungstat setzen beide Fronten auch noch geächtete Kampfstoffe ein. Liebe BPjM, ihr könnt die rote Karte wieder wegstecken: Auf dem Schlachtfeld kämpfen nur Roboter gegeneinander.

Nach sechs Monaten Zwangspause bringt Electronic Arts das indizierte Echtzeit-Strategiespiel **C&C Generals** zurück in die Läden: die modifizierte Version **C&C Generäle** verwischt den Bezug zu realen Schauplätzen.

Nur Blebschäden

Wie schon im ersten C&C-Titel **Der Tiberiumkonflikt** sind aus den Menschen-Soldaten auf den Schlachtfeldern Roboter mit blechernem Timbre in der Sprachausgabe geworden. Dafür bleiben etwa die Toxin-Traktoren enthalten, heißen jetzt nur Säure-Traktoren. Die verspritzte grüne Masse lässt die Cyborg-Krieger wie gewohnt in einer zapplenden Animation verenden. Die Entwickler haben nur eine Einheit verändert: Der Selbstmord-Attantäter ist zu einem rollenden Dynamitfass mutiert.

Umgetauft

Um den direkten Bezug zur Realität zu verfremden, heißen Kampfparteien und Schauplätze anders. Statt USA, China und Globale Befreiungsarmee (GBA) kloppen sich jetzt die Westliche Allianz (WA), der asiatische Pakt (AP) und die Internationale Befreiungsgruppe (IBG). Bagdad ist in Twin Sword City umgetauft. Ansonsten bleiben die drei Kampagnen mit ihren Missionen und Einsatzzielen gleich. Lediglich der GBA-Auftrag, einen UN-Konvoi zu überfallen, wurde entfernt.

Unterm Strich schaden die Änderungen der Atmosphäre in den Kampagnen. Es ist einfach etwas anderes, ob man mit einem wütenden Menschenmob durch die Straßen zieht oder mit einer Cyborg-Truppe. Doch der C&C-Kern bleibt erhalten: Das geniale Stein-Schere-Papier-Prinzip sorgt immer noch für spannende Multiplayer-Gefechte. Übrigens gelten alle Änderungen auch im angekündigten Addon **Die Stunde Null** (Test in der nächsten Ausgabe). **PH**



Die **Multiplayer-Gefechte** machen auch nach der Änderung noch Spaß.



In der Säure lösen sich **Cyborgs** zappelnd auf.

Patrick Hartmann



General gerettet!

Die gute Nachricht: Die Command-&-Conquer-Serie lebt auch in Deutschland weiter. Die schlechte: Wir müssen uns mit Robotern prügeln, während der Rest der Welt auf Soldaten ballert. Das Szenario macht damit in den Kampagnen weniger Spaß, was wir mit einem Wertungsabzug von 2 % ahnden. In den Multiplayer-Partien bleibt alles beim Alten, weil dort die abstrus gewordene Story fehlt.

Strategen, die C&C Generals durch die Indizierung verpasst haben, sollten auf jeden Fall zuschlagen: Schließlich hat EA nur getan, was angesichts der Gesetzeslage notwendig war. Und der reduzierte Preis ist ebenfalls fair.

C&C Generäle Echtzeit-Strategie

Publisher: Electronic Arts, (0190) 787 906 Sprache: Deutsch Ausstattung: DVD-Box, 2 CD, 65 S. Handbuch		Release (D): 19.9.2003 Preis: ca. 40 Euro USK-Freigabe: ab 16 Jahre	
Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis	
1	2	3	4
5	6	7	8
9	10		
Eingewöhnung: 1 Stunde		Solo-Spaß: 20 Stunden	
		Multiplayer-Spaß: 50 Stunden	

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro + ausgefeiltes Kampfsystem + spannende Missionen + exzellente Skriptsequenzen + Generalsfähigkeiten sorgen für Tiefgang + fairer Preis	Kontra - Kampagnen etwas zu kurz - zu wenig Optionen im Multiplayer-Modus - kleine KI-Probleme - 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 2,2 GHz
256 MByte RAM	512 MByte RAM	512 MByte RAM
1,8 GByte Installationsgröße	1,8 GByte Installationsgröße	1,8 GByte Installationsgröße
3D-Karte	Geforce-3-Karte	Geforce-4-Karte

ALTERNATIVEN

WC3: Frozen Throne (94%, GS 08/02) Die unumsstrittene Referenz: Atmosphärische Kampagnen und toller Multiplayer-Part.	Age of Mythology (92%, GS 11/02) Wunderschöne Schlachten mit einer Mischung aus germanischen und antiken Sagen.
---	---

WERTUNG

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

Atmosphäre-Abstriche durch Cyborg-Modifizierung.



Fire Department

Echtzeitkampf gegen virtuelles Feuer.



Unsere Leute nutzen einen **Swimmingpool** als Wasserspender.

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

Was haben viele kleine Jungs und der Drache Grisu gemeinsam? Alle wollen Feuerwehrmann werden. Diesen Traum können Sie sich mit **Fire Department** zumindest am

PC erfüllen. In zehn sehr spannend aufgebauten Missionen dirigieren Sie in **WarCraft**-Manner ein Team von bis zu 20 Brandbekämpfern. Darunter sind Notärzte und Bergungsfachleute, die mit einer Axt Hindernisse entfernen. Dazu gibt's neben einem Löschfahrzeug auch die Drehleiter- und Versorgungswagen. Jeder Einsatz ist anders: Mal sollen Sie Beweismaterial für Brandstiftung aufspüren, dann gilt es, die Kundendaten einer Bank sicherzustellen. Mitten drin ändern sich gelegentlich die Einsatzziele, wenn zum Beispiel ein geretteter Filmstar darauf besteht, dass Ihre Männer seinen Lieblings-Oldtimer aus der brennenden Garage holen.

MIC

Mick Schnelle

Kurzer Spaß

Lassen Sie sich von den Packungstexten nicht einreden, Fire Department wäre realistisch. Stattdessen setzen die Entwickler auf kurzweilige, filmreife Missionen und eine unkomplizierte Steuerung.

Dumm nur, dass Fire Department bereits nach gut zehn Stunden vorbei ist. Außerdem stehen Ihre Jungs gelegentlich doof herum, während neben ihnen das flammende Inferno tobt. Trotzdem: Eine nette Abwechslung vom Echtzeit-Einerlei.

Fire Department

Echtzeit-Strategiespiel



Publisher: Monte Cristo, (02421) 407 950
Sprache: Deutsch
Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 20 S. Handbuch

Release (D): 28.8.2003
Preis: ca. 40 Euro
USK-Freigabe: ab 6 Jahre

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

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

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 700 MHz 128 MByte RAM 1,0 GByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 1,0 GHz 256 MByte RAM 1,0 GByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 1,5 GHz 256 MByte RAM 1,0 GByte Installationsgröße 3D-Karte

WERTUNG

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

Spannende, aber kurze Brandbekämpfung.



Disciples 2: Servants

Zweites allein lauffähiges Addon.



Der Feuerball fügt allen Gegnern Schaden zu.

ternativ sammeln Sie die nötigen Erfahrungspunkte auf den 16 neuen Plänkel-Karten. Ärgerlich: Die Szenarien gleichen denen im Schwester-Addon **Guardians of the Light** fast wie ein Ei dem anderen. Das brauchen alle, die lieber als Imperium oder Zwerge spielen, da die beiden Rassen in **Servants of the Dark** fehlen. Gleich geblieben ist das bewährte suchterregende Spielprinzip: Mit Helden und Armeen plätten Sie Monster und andere Spieler, um Städte und Mana-Quellen zu erobern. **PH**

→ Originaltest in GameStar 03/02

Genre:	Strategiespiel
Publisher:	Strategy First, www.strategyfirst.com
Preis:	ca. 30 Euro
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene
Spieler:	1 bis 4
Sprache:	Englisch
Minimum:	
CPU mit 400 MHz	
64 MB RAM	

85% SPIELSPASS

Euphrat & Tigris

Komplexe Entwicklungshilfe.

Es gibt Brettspiele, die wären am besten gleich für den Computer erschienen – zu dieser Sorte gehört **Euphrat & Tigris**. Das Regelwerk der Plättchenlege-Orgie ist dermaßen komplex, dass ohne Rechnerunterstützung nur Profi-Spieler folgen können. Als Führer einer von vier Dynastien gilt es, Punkte in den Bereichen Bevölkerung, Religion, Handel und Landwirtschaft zu erringen. Die Auswertung, wann wer wofür Zähler bekommt, erreicht mühelos das Komplexitätsniveau einer BWL-Vorlesung. Zwar übernimmt diese Arbeit für Sie das Programm, doch das Tutorial betet bloß das Original-Regelwerk runter, ohne Hilfe für verwirrte Einsteiger zu liefern. Selbst nach mehreren Probestritten versteht man oft nur noch Bahnhof. Somit werden Kenner des Brettspiels am ehes-



Mit Tempeln bringen wir unsere Dynastie nach vorn.

ten Freude am PC-**Euphrat & Tigris** haben – vor allem, weil damit lästige Regeldiskussionen entfallen. Alle anderen sind gnadenlos überfordert. **MIC**

Genre:	Rundenstrategie
Publisher:	Dartmoor, dartmoorsoft.com
Preis:	ca. 25 Euro
Anspruch:	Profis
Spieler:	1 bis 4
Sprache:	Deutsch
Minimum:	
CPU mit 400 MHz	
64 MB RAM	

52% SPIELSPASS

Waterloo

Ruckeln für den Sieg.



Betagte Sprites zuckeln dem Kampf entgegen.

lich die berühmte Niederlage des Korsen, die Sie per Maus und Formationsbefehlen abwenden können. Dazu gibt es 24 Zusatzgefechte, die teils historisch korrekt, teils frei erfunden sind. Der Überblick geht in den Fitzelgefechten genauso schnell flöten wie der Wille, das tränen-treibende Geruckel längere Zeit zu ertragen. Wer sich allerdings für die Historie interessiert, bekommt immerhin ein paar gut recherchierte Zusatzinfos. Für 20 Euro gibt es aber auch sehr ansprechende Bücher zum Thema Napoleon. **MIC**

Genre:	Echtzeitstrategie
Publisher:	Modern Games, (02408) 959 209
Preis:	ca. 20 Euro
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Minimum:	
CPU mit 300 MHz	
65 MB RAM	

24% SPIELSPASS

Kaiser – Das Erbe

Reanimierte Software-Mumie.

Unglaublich: Nach fast 20 Jahren steigt **Kaiser** aus seiner Software-Gruft. **Kaiser – Das Erbe** soll das verdorrte Ur-Aufbauspiel zu neuem Leben erwecken. Wie im Vorgänger von 1984 (der noch in purem Basic erstellt wurde) errichten Sie als einer von vier Fürsten per Texteingabe Felder und Mühlen, die Korn und Mehl abwerfen. Ist beides ausreichend vorhanden, vergrößert sich Ihr Volk. Hinzu kommen »Gefechte«, ausgewürfelt in den unergründlichen Tiefen der CPU. Ziel ist, alle vom Rechner oder Spielern gesteuerte Mitbewerber auszuschalten und zum Kaiser aufzusteigen. Einzige echte Neuerungen: eine Handvoll mieser Renderbildchen und »stimmungs-volle Hintergrundmusik« in Form schaurigen 8-Bit-Gedudels. Kaum vorstellbar, dass sich da tatsächlich vier leidens-



Zum Heulen: trostlose Textmenüs statt Grafik.

fähige Masochisten für die theoretisch möglichen Multiplayer-Partien finden. Schrott in Form dieses »Erbes« sollten Sie um jeden Preis liegen lassen. **MIC**

Genre:	Aufbauspiel
Publisher:	Comport, www.comport.com
Preis:	ca. 20 Euro
Anspruch:	Einsteiger
Spieler:	1 bis 4
Sprache:	Deutsch
Minimum:	
CPU mit 233 MHz	
32 MB RAM	

3% SPIELSPASS

Mit **Waterloo** stellt Hersteller Modern Games einen Rekord auf, und zwar im Bereich »Älteste noch verwendete Grafik-Engine«. Die Optik des Echtzeit-Strategiespiels basiert tatsächlich auf Sid Meiers sechs Jahre altem **Gettysburg!** Und das war Anno 1997 schon weit von der damaligen Spitze entfernt. Deshalb zuckeln in **Waterloo** schaurig animierte Pixel-Soldaten über napoleonische Schlachtfelder. Im Mittelpunkt steht natür-

Auf CD/DVD:
Kuriositäten
Kabinett

Auf CD/DVD:
Kuriositäten
Kabinett