

Strategie

Jörg Langer



Aufraffen der Rundenstrategie... Aber nur zum letzten Gefecht: **Rise of Nations** mixt erstmals konsequent 15 Prozent Rundenstrategie mit 85 Prozent Echtzeit. Die Grundidee stammt aus 2001, von Westwoods **Emperor: Battle for Dune** (das sich damit aus der Hitliste verabschiedet): Unterstützungsarmeen in Nachbarprovinzen führen zu Truppennachschub im Echtzeit-Modus. Natürlich kitzelt Design-Veteran Brian Reynolds (**Civilization 2**, **Alpha Centauri**) noch wesentlich mehr aus dieser Idee. Vor allem hat er ein sagenhaftes Echtzeit-Spiel entwickelt. Doch ob **AoE 2**- oder **WarCraft 3**-Fans wirklich auf mitgelieferte Kampagnen und eine spannende Story verzichten können?

Strategie-Flaute. Auf der diesmaligen E3 war eines sonnenklar: Die Actionspiele waren am zahlreichsten, lautesten, besten. Das einstige Lieblingsgenre der GameStar-Leser, die Strategie, belegte nur den zweiten Platz, dicht gefolgt von den Rollenspielen. Micks Favorit **Spellforce**, Heikos Messe-Entdeckung **Paraworld** und mein heiß ersehntes **Rome** sind einige der wenigen echten Strategien-Highlights. Helfen Sie mit, unser Lieblingsgenre vorn zu halten! Denn welche andere Gattung bietet so viel intelligenten Spaß fürs Geld?

Strategie-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	WarCraft 3	Echtzeit-Strategie	8/02	93%
2	Age of Mythology	Echtzeit-Strategie	11/02	92%
3	Indiziertes Spiel	Echtzeit-Strategie	03/02	91%
4	Civilization 3	Strategiespiel	01/02	91%
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	NEU	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	Patrizier 2	Wirtschaftssimulation	01/01	85%
18	Siedler 4	Aufbauspiel	04/01	85%
19	Disciples 2	Strategiespiel	03/02	85%
20	Port Royale (1.20)	Aufbauspiel	09/02	84%
21	Praetorians	Echtzeit-Taktik	04/02	84%
22	American Conquest	Echtzeit-Strategie	02/03	83%
23	Sudden Strike 2	Echtzeit-Taktik	07/02	83%
24	Star Trek Armada 2	Echtzeit-Strategie	01/02	83%
25	Haegemonia	Echtzeit-Strategie	02/03	82%

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

Strategie-Inhalt

Tests

Rise of Nations	94
Uplink	98
American Conquest: Fight Back	99



Weltkarte statt Kampagne

Rise of Nations



Civilization-2-Macher Brian Reynolds kombiniert erstmals AoE-2-Flair mit Rundenstrategie. Sein Spiel setzt bei Komfort und Bedienung neue Standards, dazu kommen zig Innovationen.

Stellen Sie sich ein Echtzeit-Strategiespiel vor, das neben viel Age of Empires-Flair diverse Elemente aus den Klassi-

kern Risiko und Civilization bietet. Schon haben Sie Rise of Nations, das aktuelle Projekt von Brian Reynolds. Der Mann, der schon für Civilization 2 und Alpha Centauri verantwortlich war, hat genau das erschaffen, wonach seine Firma benannt ist: Big Huge Games (»Große riesige Spiele«). Mit einem Makel: Die von vielen Echtzeit-Fans geliebten Kampagnen mit Einzelmissionen gibt es nicht.

Weltmacht in spe

Der wichtigste Spielmodus von Rise of Nations ist nämlich die rundenweise Eroberung der gesamten Welt: 18 Nationen gehen an den Start – eine davon führen Sie. Dabei verfügt jedes Volk über diverse Boni und bis zu acht Spezialtruppen. Die Deutschen beispielsweise können je nach Epoche kampfstärke Landknechte ausbilden,

Leopard-Panzer in die Schlacht schicken und kriegen beim Bau eines Flughafens gleich zwei Kampfflugzeuge gratis dazu.

Doch das ist alles Zukunftsmusik: Sie starten in der Antike, mit nur einem Land. Icons veranlassen Sie vor dem Angriff auf eine der 47 Regionen, wie stark sie gesichert ist, wie viel Tribut Sie dafür erhalten und ob sich ein Versorgungszentrum im Zielgebiet befindet. Für Letzteres

Welteroberungs-Modus

Auf der Weltkarte betreiben Sie Diplomatie und führen maximal einen Angriff pro Runde. Das Schlachtfeld ähnelt dem umkämpften Gebiet, die Startpositionen ergeben sich aus Nation, Bonuskarten, Ausbaustufe und Unterstützung durch benachbarte Armeen sowie Verbündete. Die kleinen weißen Symbole in den Ländern zeigen, was man bei der Eroberung bekommt:

Weltwunder Ressourcen Bonuskarte Goldschatz zusätzliche Armee Angriff Unterstützung Unterstützung für Gegner Bewegung



Angriff auf die Anden! Die Pfeile zeigen beteiligte Nachbarmeen. Unten: Bonuskarten, Ressourcen und Weltwunder.



Nach gewonnener Schlacht sehen Sie Ihre Belohnung. Typisches Unterstützungsgeflecht mit 2 gegen 2 Armeen.

Rank	Name	Nation	Welt (%)	Territory	Armeen	Tribut	Religion	Kinet
1	Kubla Khan	Mongolen	20	10	4	774	Frieden	Ministräusch
2	General Langer	Römer	20	10	5	20		
3	Nachbarn	Mexo	14	7	3	356	Frieden	Ministräusch
4	Substanz der Frächtige	Türken	10	5	2	93	Frieden	Ministräusch
5	Wachstums-Land	Römer	10	5	3	202	Verbindeter	Horlich
6	König Philip II.	Spanien	10	5	2	607	Verbindeter	Horlich
7	Königin Annaschuldet	Nachbarn	6	3	2	299	Krieg	Ministräusch
8	König Yvonneke I.	Indo	4	2	2	77	Krieg	Ministräusch

Ohne (kostenpflichtige) Bündnisse sieht man gegen die KI alt aus.



Hier ein Beispiel für die durchdachte Steuerung: Während sich unsere Truppen mitten in einem **Sturmangriff** befinden und Bomber die Stadt München angreifen, haben wir gleichzeitig alle wichtigen Daten im Blick. Oben links: **Rohstoffe** samt Zuwachsraten. Daneben: Wie viele **Arbeiter** tun was? Unten links: Stand der **Forschungen** in der Bibliothek. Oben rechts: Die nächsten anstehenden **Errungenschaften**. (1024x768)

erhalten Sie im Fall eines Sieges eine zusätzliche Armee.

Risiko de luxe

Tribut kassieren Sie durch Eroberungen oder für Nichtangriffspakte. Damit bezahlen Sie neben der Befestigung Ihrer Länder vor allem Ereigniskarten. Mit deren Hilfe lassen sich die Ausgangsbedingungen der Kämpfe dramatisch verbessern; Sie erhalten etwa mehr Rohstoffe oder Extra-Truppen. Besonders praktisch ist die Verrats-Karte: Wenn Sie die ausspielen, läuft die angegriffene Provinz zu Ihnen über. Ebenfalls sehr nützlich: die »Überrennen«-Sonderregel. Falls bei einem Angriff zwei zusätzliche befreundete Armeen in benachbarten Ländern stehen, fällt Ihnen die Provinz kampflos zu. Ansonsten schenken solche

Nachbar-Armeen Ihnen (und dem Gegner) Unterstützungstruppen in der Schlacht.

Alle drei Runden rückt die Zeit auf der Weltkarte in eine neue der insgesamt acht Epochen vor. Das ist dann zugleich gültige Ausgangsbasis für die Echtzeit-Schlachten; innerhalb eines Kampfes kann nur das jeweils nächsthöhere Zeitalter erforscht werden.

Mangel an Missionen

Die Rundenzüge auf der Weltkarte sind nur die Vorbereitung der eigentlichen Schlachten, die in Echtzeit auf wechselndem Terrain stattfinden. Obwohl es ein gutes Dutzend kleinerer Szenario-Varianten gibt (etwa durch Verbündete), geht es immer um drei grundsätzliche Abläufe: Erobern Sie binnen 90 oder 120 Minuten die feindli-

che Hauptstadt oder zumindest 70 Prozent der Landfläche. Oder halten Sie im Falle einer Invasion die Eindringlinge einhalb Stunden lang auf. Missionstyp drei (große Armee, keine Stadt) fällt flach, sobald alle neutralen Länder besiegt sind.

Fortschritt durch Technik

Zu Beginn einer Echtzeit-Schlacht besitzen Sie je nach Ihrer Rolle (Angreifer oder Verteidiger), Nation (Griechen starten zum Beispiel mit einer Bibliothek) und Ausbaustufe des Landes mal ein



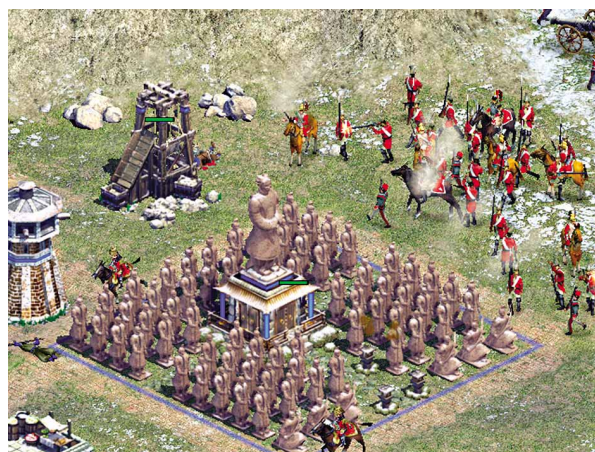
Auf CD/DVD:
• Spielbare Demo
• Video-Special

WWW

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

Facts

- 8 Zeitalter
- 14 Weltwunder
- 18 Nationen
- 32 seltene Ressourcen
- 47 Provinzen



Die **Terrakotta-Armee** bringt dem Gegner regelmäßig neue Infanteristen ein.

Jörg Langer



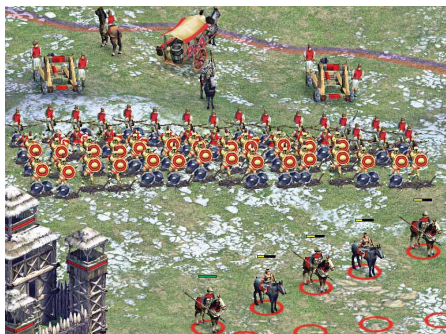
Mutiges Konzept

Eines vorweg: Wenn Sie von einem Echtzeit-Strategiespiel vor allem Kampagnen erwarten, dann blättern Sie weiter. Bei den Modi Zufalls-karte (spiele ich bei AoE 2

immer noch!) und Multiplayer aber gehört RoN zu den Königen des Genres: genau richtige Komplexität, die bislang beste Echtzeit-Diplomatie, zahlreiche Einstell- und Komfortoptionen. Misslungen ist nur die deutsche Übersetzung.

Dem innovativen Welteroberungs-Modus wirft Mick mangelnde Abwechslung vor. Klar muss man immer das Gleiche tun – die Hauptstadt erobern. Aber die Parameter wechseln: Zeitalter, Verbündete auf beiden Seiten, eingesetzte Bonuskarten, Spezial-Fähigkeiten und -Truppentypen. Wer auf der für ihn passenden Schwierigkeitsstufe spielt (jederzeit veränderbar), bekommt es mit einer bockstarken KI zu tun – und muss auf der Weltkarte sehr gut planen, um in den Echtzeit-Schlachten zu siegen.

Dorf, mal eine Großstadt. In der Bibliothek betreiben Sie Forschung in den vier Kerndisziplinen Militär, Staatsform, Handel und Wissenschaft. Damit überhaupt Fortschritt stattfinden kann, müssen Sie erst mal Rohstoffe besitzen. Am Anfang sind das Nahrung, Holz, Eisen und Geld, später kommen Wissen und Öl hinzu. Jede Fachrich-



An der Grenze hat unser General die Infanterie »eingegraben«.



Die Blauen in der Falle: Unsere Soldaten waren unsichtbar...

tung eröffnet eine ganze Fülle neuer Spiel- und Bau-Optionen. Staatswesen begünstigt etwa die Gründung von Städten, und Handel steigert den Rohstoff-Abbau. Wenn Sie eine gewisse Zahl von Kenntnissen erworben haben, können Sie in ein neues Zeitalter vorrücken.

Karawanen & Händler

Praktisch ist der Marktplatz: Hier tauschen Sie wie in **Age of Empires** Rohstoffe gegen Geld. Außerdem produzieren Sie in diesem Gebäude Karawanen, die zu benachbarten Städten ziehen und so zusätzliches Einkommen generieren. Händler bauen die 32 seltenen Ressourcen ab, die Ihrem Volk weitere Vorteile verschaffen: Pelze zum Beispiel senken die Kosten der militärischen Forschung, Tabak hebt die Baugeschwindigkeit.

Sehr wichtig ist die Ausdehnung Ihres Territoriums. Denn Sie dürfen die meisten Gebäude nur auf eigenem Gelände errichten. Auf fremdem verlieren Ihre Truppen ständig Lebenspunkte (in Russland sogar doppelt so schnell), sofern Sie keinen Versorgungstross mitschicken. Zur Grenzerweiterung dienen Städte, Tempel, Forts und einige Errungenschaften.

Mit Keule und Panzerfaust

Ihr Heer besteht aus vier Grundtypen: Infanteristen, Reiter (spä-

ter Fahrzeuge), Geschütze und die Marine. Sobald Sie ein Dock gebaut haben, überqueren Ihre Landtruppen das Wasser ohne Hilfe (die Transportschiffe werden sozusagen immer mitgeführt). Trotzdem sind Invasionen kein Zuckerschlecken: Aufgrund der Gebietsregeln sollte zunächst ein Brückenkopf errichtet werden. Infanteristen, zu Beginn nicht mehr als keulenschwingende Barbaren, können zu MG-Schützen oder Panzerfaust-Kämpfern aufgerüstet werden. Die schnelle Reiterei dient dazu, dem Gegner in Flanke oder Rücken zu fallen. Ebenfalls nützlich sind die Geschütze, denn nur sie greifen Städte effektiv an. Dabei halten die Truppen die von Ihnen vorgewählte Formation, so lange es geht: Reiter und Infanterie stehen vorne, Schützen und Kanonen hinten.

Ohne Generäle sollten Sie sich auf keinen Fall in die Schlacht wagen. Diese Herren kämpfen zwar nicht selbst, machen aber auf Anforderung alle Einheiten für eine gewisse Zeit unsichtbar oder verteidigungsstärker. Oder sie verwirren den Gegner durch Dummy-Armeen. Auch Spione und Späher haben Spezialaktionen, etwa »Scharfschütze« oder »Sabotage«. Apropos Armee: Damit Sie das Einheiten-Maximum nur langsam erreichen, steigt der Preis pro Soldat stetig an.

Die 6 wichtigsten Weltwunder

Es gibt 14 Weltwunder, die Ihnen jede Menge Vorteile bringen. Hier die sechs wichtigsten:



Tempel von Tikal: Tempel weiten Grenzen aus.



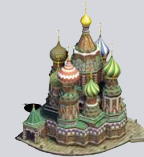
Tadsch Mahal: stärkere Gebäude, mehr Geld.



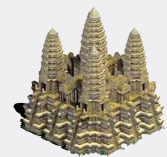
Kolosseum: mehr Verschleiß beim Gegner.



Freiheitsstatue: Boden- & Luft-Upgrades gratis.



Kreml: Pro Stadt +2 Nahrung/Holz/Eisenabbau.



Angkor Wat: Eisen, billige Infanterie und Schiffe.

Sieg durch Belagerung

Der beste Weg zum Sieg ist die Einnahme der feindlichen Hauptstadt. Während sich Ihre Truppen mit den Verteidigern beschäftigen, nehmen Geschütze die Stadtmauern unter Beschuss. Geht der Befestigungswert des Zentrums auf Null, müssen Sie mehr Bodentruppen vor Ort haben als der Gegner. Ab dann tickt die Uhr!

Technik-Check

Auflösung

Ab einer 1,0-GHz-CPU und einer GeForce 2/4 MX haben die wählbaren Auflösungen zwischen 1024x768 und 1600x1200 kaum noch einen Einfluss auf die Performance; Rise of Nations ist so durchweg ruckelfrei spielbar.

RAM/Festplatte

Auf der Festplatte belegt Rise of Nations 800 MByte. Das Spiel verlangt nach mindestens 128 MByte Arbeitsspeicher. Nutzen Sie unbedingt 256 MByte, sonst ruckelt es auch auf schnellen Systemen. Optimal sind 512 MByte.

Tuning-Tipps

- 1 Um Auflösungen über 1024x768 frei zu schalten, erhöhen Sie Ihre Desktop-Auflösung auf bis zu 1600x1200.
- 2 Nur unterhalb einer 1,0-GHz-CPU mit GeForce 2/4 MX lohnt eine Auflösung unter 1600x1200x32.
- 3 Bei leichten Rucklern deaktivieren Sie unspektakuläre Details wie Schatten- und Straßendarstellung.
- 4 Satte 20 Prozent Performance bringt die Einstellung »niedrig« im Menüpunkt »Renderoptionen«. **FG**

Die Performance-Tabelle

(Alle Angaben mit max. Details und 256 MByte RAM)

CPU mit	TNT 2 (32 MB)	GeForce 1/2 MX	GeForce 2/4 MX	Radeon 9000	GeForce 3/3 Ti	GeForce 4 Ti	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700	GF FX 5800/Ultra	Radeon 9800 Pro
500 MHz	1024x768x16									
700 MHz	1024x768x32									
1.000 MHz	1024x768x32									
	1600x1200x32									
1.400 MHz	1600x1200x32									

■ nicht möglich, nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich



Spannender Moment: Zahlenmäßig sind unsere roten Griechen den Römern zwar überlegen, doch die haben schon das **Schießpulver** erfunden! Schaffen wir es noch, Rom (oben) sturmreif zu schießen und dann **zwei Minuten zu halten**?

Denn es dauert etwas, bis Ihnen die Stadt komplett gehört und Sie dort produzieren dürfen.

In späteren Zeitaltern verändert sich diese Eroberungstechnik. Dann kommandieren Sie auch Flugzeuge, mit denen Sie die Städte sturmreif bomben. Zerstören statt erobern ist das Ziel beim Nuklearwaffen-Einsatz. Doch der wird sofort mit einem Handels-Embargo bestraft. Außerdem beginnt nach der neunten Atombomben-Explosion der Nukleare Winter: Game over für alle Parteien.

Perfekte Steuerung

Dass Entwicklungsleiter Brian Reynolds zu den besten seiner Zunft gehört, beweist die vorbildliche Steuerung von **Rise of**

Nations. So suchen sich herumstehende Arbeiter selber eine Beschäftigung. Per Tab-Taste schalten Sie alle verfügbaren Forschungsgebiete durch. Wenn Sie einen Rahmen um zivile und militärische Einheiten ziehen, werden nur die kampffähigen Truppen ausgewählt. Und der Schwierigkeitsgrad lässt sich jederzeit hoch- und runterregeln.

Einzelkämpfe

Einzelgefechte auf Zufallskarten bestreiten Sie gegen bis zu sieben menschliche oder CPU-gesteuerte Gegner auf 21 Karten. Die Optionen reichen vom Festlegen des Startzeitalters und Terrains bis hin zur Veränderung der Siegbedingungen. Anders als im Welteroberungsmodus

können sich mehrere Parteien auf der gleichen Karte befinden. Die Diplomatie ist dabei deutlich ausgefeilter als etwa bei **Age of Empires 2**. Außer einem

Mick Schnelle



Fast der Primus

»Juhu, endlich eine neue Genrereferenz!«, jubelte ich nach den ersten Gefechten. Rise of Nations verbindet das Beste aus diversen Strategiespielen, gewürzt mit

viel Eigenständigkeit. Doch nach einer Weile schleicht sich Routine ein. Das Einsatzziel heißt fast immer »Erobern Sie die gegnerische Hauptstadt«. Die erste halbe Stunde verbringt man stets gleich: Rohstoffe abbauen, Forschung betreiben, Armee ausheben. Was mir fehlt, sind richtig designte Missionen!

Spannende Gefechte

Um nicht falsch verstanden zu werden: Die Gefechte von Rise of Nations machen einen Heidenspaß! Vor allem, wenn ich mit Panzern einen Gegner überrasche, der noch mit Musketen kämpft. Auf höheren Schwierigkeitsgraden müssen Sie wirklich was leisten, um der CPU gewachsen zu sein. Mit spannenden Missionen würde Rise of Nations ganz oben mitmischen.

Rise of Nations

Echtzeit-Strategie



Publisher: Microsoft, (0180) 525 19 99
Sprache: Deutsch
Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 38 Seiten Hb.
Release (D): 23.5.2003
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: 50 Stunden Multiplayer-Spaß: über 30 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro

- + schön animierte Grafik
- + exzellente Steuerung
- + durchdachtes Spielkonzept
- + zahlreiche Forschungsmöglichkeiten
- + spielstarker Computergegner

Kontra

- mangelnde Missionsvielfalt
- keine Kampagne
- teils holprige Übersetzung

MULTIPLAYER

Internet (8 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Jeder gegen jeden, Kooperativ, Wirtschaftssieg

HARDWARE-KONFIGURATION

TNT 2 (32 MB)	Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti
Geforce 4 Ti	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700	GF FX 5800/Ultra	Radeon 9800 Pro

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 500 MHz 128 MByte RAM 800 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 1,0 GHz 256 MByte RAM 800 MByte Installationsgröße Geforce-2-Karte	CPU mit 1,4 GHz 512 MByte RAM 800 MByte Installationsgröße Geforce-3-Karte

ALTERNATIVEN

WarCraft 3 (93%, GS 08/02)

Fantastisch designte Missionen, perfekt ausbalancierte Fantasy-Schlachten, packende Story.

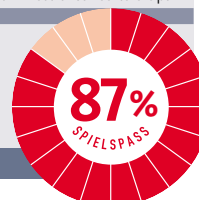
Civilization 3 (91%, GS 01/02)

Reine Rundenstrategie, dafür viel größerer Technologiebaum. Deutlich schlechtere Optik.

WERTUNG

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

Durchdachte Mechanik, aber zu wenig Abwechslung.



Zu Wasser, zu Lande und aus der Luft: Mit vereinten Kräften landen unsere Truppen am Strand, wo sie von gegnerischen **Panzern** empfangen werden.

Hochspannung im Netz

Uplink

Vom heimischen Rechner aus knacken Sie unter Zeitdruck internationale Datenbanken – ganz ohne Vorwissen oder Programmierkenntnisse.

Mick Schnelle



Wenig Grafik – viel Spiel!

Die ersten Stunden mit Uplink vergehen wie im Flug: Es ist unheimlich spannend, unter Zeitdruck in die Systeme einzudringen, stän-

dig den piepsenden Warnton des Wachprogramms im Nacken. Mit immer neuen Programmen und Bauteilen knacke ich ständig komplexer werdende Sicherheitsmechanismen.

Uplinks großes Manko ist die bescheuerte Speicherfunktion: Ein Fehler zu viel, und das Spiel ist vorbei! Außerdem nervt die Steuerung gelegentlich, etwa beim fummeligen Kopieren von Files per Hand. Trotzdem: Wer gefahrlos seine Hackerambitionen ausleben will, sollte sich ins virtuelle Netz wagen.

Die Uhr tickt

Achtung, erschrecken Sie nicht gleich, wenn Sie **Uplink** das erste Mal starten! Denn die drögen englischsprachigen Textfenster und Farbbalken sind schnell vergessen, sobald Sie in Lohn und Brot der Uplink Inc. stehen. Im Minutentakt tickern Aufträge herein, die allesamt eins gemeinsam haben: Sie sollen für die gut zahlende Kundschaft in fremde Rechnersysteme einbrechen. Anfangs ist das noch leicht: Durch Aktivieren der passenden Software (Passwortknacker, Dateikopierer) infiltrieren Sie gesicherte Server, klauen Files oder verbessern die Noten eines Studenten im akademischen Zentralregister.

Dabei müssen Sie darauf achten, dass Sie sich auf keinen Fall direkt in die Systeme einwählen. Vielmehr gilt es, möglichst viele Server dazwischenschalten, die auf einer Weltkarte eingeblendet sind. Ein sich ständig aktualisierendes Wachprogramm zeigt an, wie nah Sie daran sind aufzufliegen. Steigt die Wahrscheinlichkeit einer Entdeckung, piepst es heftig.

Komplexe Sicherungen

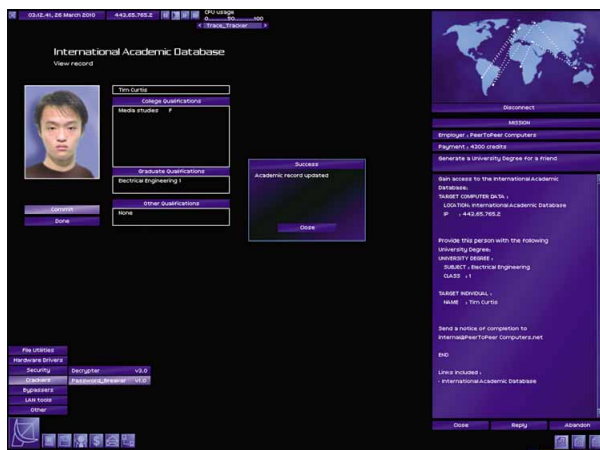
Im Laufe der Zeit erweisen sich die Schutzsysteme der Datenbanken als immer raffinierter. Das zwingt Sie, ständig neue Soft- und Hardwarekomponenten zu kaufen. Proxyserver wollen umgangen, chiffrierte Dateien entschlüsselt werden. Genauso wichtig: Um nicht aufzufliegen, müssen Sie Ihre Spuren verwischen, also die Log-Files auf den betroffenen Servern löschen. Wenn Sie hinterher dabei schlampfen, kommen Ihnen die Behörden auf die Schliche, und das Spiel ist vorbei. Da **Uplink** auch dann automatisch

speichert, führt kein Weg daran vorbei, ganz von vorne zu beginnen. Nebenbei entwickelt sich über eintrudelnde E-Mails eine spannende Geschichte um zwei konkurrierende Unternehmen, Spionage und sogar Mord. **MIC**



Über ein weltweites **Servernetz** hacken wir uns ein.

Sie wollen als cooler Hacker die Datensysteme der Welt unsicher machen, ohne gleich im Knast zu landen? Dann ist **Uplink** das Richtige für Sie: Im Spiel des bislang unbekannten Teams Introversion aus England knacken Sie unter Zeitdruck Codes und umgehen Firewalls – und das spielt sich trotz viel Text und wenig Grafik extrem spannend!



Diesem jungen Mann haben wir zu einem Diplom in **Elektrotechnik** verholfen.

Uplink

Strategie



Publisher: Introversion, www.introversion.co.uk Release (D): 28.4.2003
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.) Preis: ca. 34 Euro
Ausstattung: 1 CD, DVD-Box, Code-Tabellen USK-Freigabe: ohne Beschr.

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

Eingewöhnung: 2 Stunden Solo-Spaß: 15 Stunden Multiplayer-Spaß: -

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro

- spannendes Szenario
- ungewöhnliches Spielkonzept
- Dramatik durch Zeitdruck
- gute Story

Kontra

- schwer zugänglich
- automatisches Speichern
- kleine Bedienungsmacken
- viele Missions-Wiederholungen

MULTIPLAYER

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

Ein Spieler pro Original

Multiplayer-Modi: -

HARDWARE-KONFIGURATION

TNT 2 (32 MB) Geforce 1/2 MX Geforce 2/4 MX Radeon 9000 Geforce 3/3 Ti
Geforce 4 Ti Radeon 9500 Pro Radeon 9700 GF FX 5800/Ultra Radeon 9800 Pro

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz 32 MByte RAM 25 MByte Installationsgröße	CPU mit 400 MHz 64 MByte RAM 25 MByte Installationsgröße	CPU mit 700 MHz 64 MByte RAM 25 MByte Installationsgröße

ALTERNATIVEN

System Shock 2 (90%, GS 10/99)

Sehr spannender Shooter, der thematisch in einer ähnlichen Umgebung angesiedelt ist.

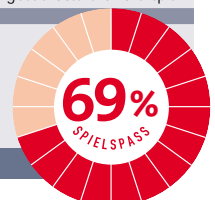
Deus Ex (88%, GS 08/00)

Ähnlich cooles Szenario, spielerisch eine packende Mischung aus Shooter und Rollenspiel.

WERTUNG

Grafik:	Ausreichend
Sound:	Befriedigend
Bedienung:	Befriedigend
Spieletiefe:	Gut
Multiplayer:	Nicht vorhanden

Interessante Hacker-Simulation mit Bedienungsschwächen.



American Conquest Fight Back

Als Addon getarnte Mogelpackung.

Nachschub für Echtzeit-Generäle: Das allein lauffähige Addon **Fight Back** liefert gleich fünf neue Völker, 53 Einheiten und 40 Gebäude zum tol-

len Massenschlacht-Spektakel **American Conquest**. In acht Kampagnen suchen Sie etwa auf deutscher Seite nach Eldorado oder erobern als russischer General Alaska. Obendrein gibt's mit »Schlachtfeld« sogar einen knackfrischen Spielmodus.

Klingt nach einem Addon-Volltreffer, entpuppt sich jedoch als überteuerter Schuss in den Ofen. Die neuen Völker unterscheiden sich kaum von denen des Hauptprogramms; Portugal und Holland bekamen nicht mal eine Kampagne. »Schlachtfeld« enttäuscht mit einer uninspirierten Aneinanderreihung von zehn Gefechtssituationen für Profi-Feldherren. **HK**

Heiko Klinge

Militärischer Rückschlag

Was für eine Enttäuschung! Da freue ich mich auf spannenden Massenschlachten-Nachschub und bekomme stattdessen nur ein uninspiriertes 08/15-Addon. Ja, es gibt viele neue Einheiten, Völker und extranackige Missionen – aber wo sind die spielerischen Verbesserungen? Fight Back ist nur ein Fall für beinharte American-Conquest-Fans. Allen anderen genügt das umfangreichere Hauptprogramm.



Mit russischen Kosaken vertreiben wir die Indianer aus Alaska.

Am. Conquest: Fight Back Echtzeit-Strategie



Publisher: CDV, (01805) 299 266
Sprache: Deutsch
Ausstattung: 1 CD, DVD-Box, 71 S. Handbuch

Release (D): 30.5.2003
Preis: ca. 40 Euro
USK-Freigabe: ab 12 Jahre

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

Eingewöhnung: 3 Stunden Solo-Spaß: 20 Stunden Multiplayer-Spaß: 40 Stunden

HARDWARE-KONFIGURATION

TNT 2 (32 MB) GeForce 1/2 MX GeForce 2/4 MX Radeon 9000 GeForce 3/3 Ti
GeForce 4 Ti Radeon 9500 Pro Radeon 9700 GF FX 5800/Ultra Radeon 9800 Pro

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 600 MHz 128 MByte RAM 1,2 GByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 800 GHz 256 MByte RAM 1,2 GByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 1,4 GHz 512 MByte RAM 1,2 GByte Installationsgröße 3D-Karte

WERTUNG

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

Überteuerter Massenschlachten-Nachschub.

