

# Strategie

Jörg Langer



**Römer oder keine Römer?** Was für eine Enttäuschung! **Rome: Total War** verschiebt sich mal eben von Herbst 2003 auf Mitte 2004 – und dabei habe ich mich schon gefreut, dass der Nachfolger zu **Medieval** so schnell da sein sollte! Zufall oder Absicht: Auch der nächste **Gladiator**-Film wird ein 2004er-Release werden. Aber zum Glück gibt's für Römerfreunde ja diesen Monat **Praetorians**. Das neue Spiel der **Commandos**-Macher dreht sich zwar nicht um epische Strategie, sondern um hammerharte Taktik – doch erfahrene Spieler werden ihre helle Freude haben.

**Entschärfte Generäle.** Was immer EA Pacific dazu getrieben haben mag, **C&C Generals** auf die Terroristen-Schiene zu lenken: Angesichts der aktuellen Weltlage dürfte sich kein Marketingexperte darüber freuen. Still und heimlich hat EA zum Release eine besonders dreiste Mission entfernt, bei der man 300 Zivilisten töten musste. Die einzig richtige Entscheidung, finde ich. Viel Spaß fürs Geld bietet **C&C Generals** übrigens auch, wenn man die Terroristen-Kampagne ganz auslässt. Und im Multiplayer-Modus hab' ich keinerlei Berührungängste mit der GLA (oder auf Deutsch: GBA) – ganz einfach, weil die makabren Missionsziele fehlen.

## Strategie-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	<b>WarCraft 3</b>	Echtzeit-Strategie	8/02	<b>93%</b>
2	<b>Age of Mythology</b>	Echtzeit-Strategie	11/02	<b>92%</b>
3	<b>C&amp;C Generals</b>	Echtzeit-Strategie	03/02	<b>91%</b>
4	<b>Civilization 3</b>	Strategiespiel	1/02	<b>91%</b>
5	<b>Medieval</b>	Strategiespiel	10/02	<b>88%</b>
6	<b>Anno 1503</b>	Aufbauspiel	12/02	<b>87%</b>
7	<b>Battle Realms</b>	Echtzeit-Strategie	1/02	<b>87%</b>
8	<b>Commandos 2</b>	Echtzeit-Taktik	10/01	<b>87%</b>
9	<b>Emperor</b>	Echtzeit-Strategie	6/01	<b>87%</b>
10	<b>Tropico</b>	Aufbau-Strategie	6/01	<b>87%</b>
11	<b>Die Sims</b>	Aufbauspiel	3/00	<b>87%</b>
12	<b>Empire Earth</b>	Echtzeit-Strategie	1/02	<b>86%</b>
13	<b>Heroes of Might &amp; Magic 4</b>	Strategiespiel	6/02	<b>86%</b>
14	<b>Robin Hood</b>	Echtzeit-Taktik	12/02	<b>86%</b>
15	<b>Stronghold Crusader</b>	Echtzeit-Strategie	11/02	<b>85%</b>
16	<b>Black &amp; White (dt.)</b>	Aufbauspiel	5/01	<b>85%</b>
17	<b>Patrizier 2</b>	Wirtschaftssimulation	1/01	<b>85%</b>
18	<b>Siedler 4</b>	Aufbauspiel	4/01	<b>85%</b>
19	<b>Disciples 2</b>	Strategiespiel	3/02	<b>85%</b>
20	<b>Port Royale (1.20)</b>	Aufbauspiel	9/02	<b>84%</b>
21	<b>Praetorians</b>	Echtzeit-Taktik	<b>NEU</b>	<b>84%</b>
22	<b>American Conquest</b>	Echtzeit-Strategie	02/03	<b>83%</b>
23	<b>Sudden Strike 2</b>	Echtzeit-Taktik	7/02	<b>83%</b>
24	<b>Star Trek Armada 2</b>	Echtzeit-Strategie	1/02	<b>83%</b>
25	<b>Haegemonia</b>	Echtzeit-Strategie	02/03	<b>82%</b>

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

## Strategie-Inhalt

### Tests

Praetorians .....	84
Cold Zero .....	87
Blitzkrieg .....	88
C&C Generals, dt. ....	90
Rotlicht Tycoon .....	91
Böse Nachbarn .....	91





Die Würfel sind gefallen

# Praetorians

Die Commandos-Macher von Pyro haben ein ebenso innovatives wie anspruchsvolles Schlachtenepos für Echtzeit-Tribune designt.



Auf DVD:  
Spielbare  
Multiplayer-Demo



Im Tipps-Teil:  
Komplettlösung



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

**D**ie spinnen, die Römer! Statt sich in heimischen Luxusvillen mit Orgien zu amüsieren, ziehen in die Wildnis, um Galliern, Germanen und anderen Barbaren die Helme einzudellen. Immerhin: Damit die Legionäre den antiken Partys möglichst fernbleiben, hat Gaius Julius Caesar einen besonders fähigen Strategen für seine Feldzüge bestimmt – nämlich Sie! Im Echtzeit-Taktik-Spiel **Praetorians** von Pyro (**Commandos 2**) erkämpft sich Rom unter Ihrem Kommando den Aufstieg zur Weltmacht.

## Römische Weltreise

Wir schreiben das Jahr 59 vor Christus – von einer Besetzung Galliens kann noch keine Rede sein. Denn das ist Ihre Aufgabe zu Beginn der Kampagne, die sozusagen im Schatten von Caesars Feldzügen stattfindet. Die 24 Missionen führen Sie jedoch nicht nur ins heutige Frankreich. Bis zum Jahr 44 vor Christus kämpfen Sie gegen Germanen, Nervier (Belgier), Briten, Ägypter und zum Schluss die Armeen von Caesars Erzfeind Pompeius. Trotz des geschichtlichen Rahmens sind sämtliche

Aufträge rein fiktiv. Schade, dass Pyro selbst auf legendäre Schlachten wie die Belagerung von Alesia verzichtet hat.

Die sehr unterschiedlichen Truppentypen entschädigen jedoch für solche Design-Kompromisse. Viele Klischees der römischen Kriegsführung, wie wir sie aus diversen Sandalen-Filmen und Asterix-Comics kennen, tauchen auch in **Praetorians** auf: Legionäre schützen sich in der Schildkröten-Formation vor feindlichen Pfeilen, und Gladiatoren lassen ihre Gegner ebenso geschickt wie unhistorisch im Netz zappeln.

Unsere Lieblings-Einheit ist jedoch ganz klar die prätorianische Garde. Schließlich baute Pyro die defensivstarken Elitekrieger (eigentlich die Leibgarde der späteren Kaiser) erst auf unsere Anregung hin als Einheit ins Spiel ein.

## Generalstabs-Kampf

Statt die Legionäre einzeln durch die Wildnis zu scheuchen, befähigen Sie Ihre Soldaten wie in **Medieval** regimentweise. Das Kampfsystem von **Praetorians** unterscheidet sich dabei grundlegend von anderen Echtzeit-Titeln: Befinden sich Ihre Römer

## Facts

- 24 Missionen
- 3 Zivilisationen
- 35 Truppentypen
- 4 Belagerungswaffen
- 16 Mehrspieler-Karten

Dramatische **Belagerungsschlacht**: Obwohl wir den Turm mit Feuerpfeilen in Brand gesetzt haben, schaffen es noch feindliche Gallier auf die Palisade. (1024x768)







Vor der Stadt **Antiochia** sortiert sich unsere Armee aus Römern und **Kamelreitern** automatisch nach der Nahkampfstärke.

einmal im Nahkampf, haben Sie kaum noch Einfluss. Daher erfordert jedes noch so kleine Scharmützel eine generalstabmäßige Vorbereitung.

Falkner und Wolf-Späher erforschen mit ihren Tieren Terrain und Feindbewegungen. Bogenschützen gehen auf Befehl in die Knie, um Durchschlagskraft und Reichweite ihrer Pfeile zu erhöhen. Erst dann sollten sich Ihre Legionäre per Laufschrift ins Getümmel stürzen.

Solche Sprints und die Spezialfähigkeiten kosten Ausdauer – in **Praetorians** neben Angriff, Verteidigung und Trefferpunkten ein weiterer wichtiger Kampfwert. Heiler und Zenturios helfen Ihren Soldaten nur in einem bestimmten Radius. Immerhin können Sie bei Verlusten aus zwei angeschlagenen Truppen wieder eine schlagkräftige Kompanie formen. Und damit ist das Ende der Feldherren-Fahnenstange noch lange nicht erreicht:

Dank zahlreicher Tastenkürzel, cleverer Wegfindung und sinnvoller Hilfsfunktionen wie die einblendbaren Laufrouten verlieren Sie trotz all der Komplexität nur selten die Übersicht. Einziger Komfortmangel: Die Schlachten laufen nur in einer Geschwindigkeitsstufe ab.

### Kratzerfreie Palisaden

Besonders spannend spielen sich in **Praetorians** die Belagerungsschlachten. Mal verteidigen Sie

## Jörg Langer



### Gaius, steh mir bei!

Ich wüsste wirklich gerne, ob Gaius Julius Caesar persönlich eine Chance in der höchsten Schwierigkeitsstufe hätte: Mir ist es (da ich ständiges Speichern/Laden

hasse) schon im mittleren meistens zu anstrengend. Wo bei Medieval ganze Schlachtreihen aufeinander prallen, arbeite ich mich hier truppenweise von einem Waldchen zum nächsten.

### Taktische Winkelzüge

Praetorians ist ziemlich unhistorisch (Bogenschützen in republikanischen Legionen? Gladiatoren im Krieg?), doch die Nöte römischer Feldherren stellt es klasse dar: In der Regel zahlenmäßig unterlegen, muss ich mich voll auf taktische Winkelzüge verlassen. Ihre Formation lässt eine Einheit leben oder sterben. Und selbst Elite-Truppen fallen wie Pustebblumen-Samen, wenn sie im falschen Terrain auf den falschen Gegner treffen. Ein Klassenspiel – für Profis.

Ihre Festung gegen eine gewaltige Übermacht, dann sind Sie selbst in der Angreiferrolle und stürmen mit Leitern und Türmen die feindlichen Palisaden. Infanteristen müssen solches Gerät vor dem Einsatz erst zusammensetzen. Kleiner Realitätshaken: Katapulte und Ballisten richten bei Toren und Gegnern riesigen Schaden an, lassen Mauern jedoch ohne Kratzer.

Sämtliche Festungen in **Praetorians** haben die Programmie-



**Belagerungsgerät** wie Katapulte und Leitern muss die Infanterie erst mühsam zusammensetzen.



In solchen **Dörfern** rekrutieren Sie neue Einheiten.

## Technik-Check

### Auflösung

Trotz der aufwändigen (aber leicht unübersichtlichen) 3D-Landschaftsgrafik stellt Praetorians außergewöhnlich geringe Ansprüche an Ihre Hardware. Die höchste Auflösung von 1024 mal 768 Bildpunkten läuft mit maximalen Details bereits ab einer 800-MHz-CPU samt TNT 2 ruckelfrei.

### RAM/Festplatte

Unter Windows 98/ME benötigen Sie minimal 128 MByte RAM, für Windows XP sollte es die doppelte Menge sein. Auf Ihrer Festplatte erober Praetorians genügsame 450 MByte.

### Tunig-Tipps

**TIPP 1:** Deaktivieren Sie die hohen Details für Einheiten, Wasser und Gelände, um rund 15 Prozent mehr Leistung zu bekommen.

**TIPP 2:** Wenn Sie in den Grafikoptionen die unwichtigen Wettereffekte und Wolkenschatten ausschalten, gibt's ein paar zusätzliche Frames.

**TIPP 3:** Besitzer von Grafikkarten mit weniger als 32 MByte RAM sollten in den Grafikoptionen die hochauflösenden Texturen deaktivieren.

**TIPP 4:** Entfernen Sie in den Soundoptionen das Häkchen bei »Hohe Qualität«, um auf Systemen unter 600 MHz den Prozessor zu entlasten.

### Die Performance-Tabelle (Alle Angaben mit max. Details und 256 MByte RAM)

CPU mit		TNT 2 (32MB)	Voodoo 5	Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3	Geforce 4 Ti	Radeon 9700
450 MHz	640x480x16 (min.Details)	■	■	■	■	■	■	■	■
	640x480x32	■	■	■	■	■	■	■	■
600 MHz	640x480x16 (min.Details)	■	■	■	■	■	■	■	■
	640x480x32	■	■	■	■	■	■	■	■
	800x600x32	■	■	■	■	■	■	■	■
800 MHz	800x600x32	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■
1.000 MHz	800x600x32	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich



## Heiko Klinge



### Legion zu mir!

Da hüpf das Feldherrenherz: Seit Medieval habe ich nicht mehr so spannende Schlachten geschlagen. Mit Schweißperlen auf der Stirn befehle ich meiner Kavalerie den Flankenangriff, lasse meine Bogenschützen feindliche Katapulte in Brand setzen und die Gladiatoren ihre Netze auswerfen.

Aber wenn dann trotz all meiner taktischen Kniffe der Feind wieder meine Stellungen überrennt, entlädt sich die Anspannung auch mal in echten Ärger. Oder, um es mit Heiko Caesar zu formulieren: »Ich kam, sah und verzweifelte.«

### Für Strategie-Feinschmecker

Schade, dass Praetorians viele Spieler durch seinen hohen Frustrationsfaktor (trotz der drei Schwierigkeitsgrade) abschrecken wird. Denn ansonsten macht Pyros Echtzeit-Taktik eigentlich alles richtig: Faszinierendes Szenario, nette 3D-Grafik, komfortable Bedienung und clever designte Missionen ergeben ein Festmahl für Strategie-Feinschmecker. Rom- und Asterix-Fans kommen um Praetorians eh nicht herum. Alle anderen sollten erst mal die Demo probieren bevor sie sich zum Dienst in der römischen Legion melden.

rer von Pyro designt, Ihre eigenen Baumeister-Fähigkeiten spielen keine Rolle. Statt echtzeit-klassisch eine Basis aus dem Boden zu stampfen, erobern Sie bereits existierende Dörfer. In den Siedlungen rekrutieren Ihre Zenturios (die währenddessen als Anführer ausfallen) neue Einheiten für Ihre Armee – die Ressourcen sind Zeit und genügend Einwohner. Manche Truppentypen kosten Ehrenpunkte, die Sie sich durch Kämpfe erst verdienen müssen. Zum Schutz der Dörfer kann Ihre leichte Infanterie Wachtürme bauen. Fernkämpfer, die dort in Stellung gehen, nehmen keinen Schaden – ein enormer Vorteil. Zerstört der Feind jedoch den Turm, erwisch es auch die Insassen.

### Brennendes Schlachtfeld

Nur wer in Praetorians das Terrain in seine Strategien mit einbezieht, hat eine Chance auf den Sieg. Höhenstufen wirken sich extrem auf Einheiten-Reichweite und -Sichtfeld aus. Wälder bieten ein sicheres Versteck für Infanterie, Legionäre

und Bogenschützen – ideal für einen Hinterhalt. Schwer gepanzerte Einheiten sind äußerst wasserscheu, also muss die leichte Infanterie an vorgegebenen Stellen eine Brücke bauen. Hat es erstere bereits erwischt, bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als bessere Soldaten zu degradieren. Ein weiteres Beispiel: Fußsoldaten können sich in der Steppe vor den Feinden verbergen. Dumm nur, wenn diese die Falle riechen und mit Brandpfeilen das Grasland zu einer Flammenhölle machen.

### Lineare Spannung

Zwar verläuft die Kampagne von Praetorians streng linear, dafür spielen sich die Missionen extrem abwechslungsreich. Mal müssen Sie eine Festung 20 Minuten lang halten, dann einen Belagerungsring durchbrechen oder Goldtransporte auf dem Weg zu Verbündeten beschützen. Trotz drei Schwierigkeitsgraden (schwer, bockschwer und unschaffbar) balanciert Praetorians dabei immer haarscharf an der Grenze zwischen anspruchsvoll und frustrierend. Die grafische Klasse des letzten Pyro-Spiels **Commandos 2** erreicht Praetorians nicht. Vor allem die Soldaten stecken in einer recht polygonarmen Rüstung. Die liebevollen 3D-Landschaften erfreuen dagegen jedes Feldherren-Auge. Professionelle Sprecher und ein stimmungsvoller Soundtrack sorgen für den richtigen Ton.

### Multiplayer-Antike

Während Sie in der Kampagne nur mit den Römern und ihren Verbündeten in die Schlacht ziehen, dürfen Sie im Multiplayer-Modus auch Barbaren und Ägypter befehligen. Die Parteien unterscheiden sich deutlich bei den Einheiten und Spezialfähigkeiten, sind aber sehr gut ausbalanciert. Dank 16 spannend designter Karten und knackig-kompakter Gefechte spielt sich Praetorians im Duell mit bis zu sieben Freunden äußerst kurzweilig. Auf Eigenbau-Schlachtfelder müssen Sie mangels Editor allerdings verzichten. **HK**



Bereits in der dritten Mission müssen Sie sich einer fünffachen Übermacht erwehren.



Im Galopp attackieren unsere Equites die feindlichen Wachtürme.

## Praetorians

### Echtzeit-Taktik



Publisher: Eidos, (0190) 839 572  
Sprache: Deutsch  
Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 41 S. Hdb.

Release (D): 28.2.2003  
Preis: ca. 45 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: 30 Stunden

#### DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

##### Pro

- anspruchsvolle und spannende Schlachten
- cleveres Missionsdesign
- faszinierendes Szenario
- schmucke Landschaftsgrafik
- kurzweilige Mehrspieler-Gefechte

##### Kontra

- sehr hoher Schwierigkeitsgrad
- kurze Kampagne
- polygonarme Einheiten
- nur eine Geschwindigkeitsstufe

#### MULTIPLAYER

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

Ein Spieler pro Original

Multiplayer-Modi: Deathmatch, kooperativ

#### HARDWARE-KONFIGURATION

TNT 2 Woodoo 5 Geforce 1/2 MX Geforce 2/4 MX Radeon 9000 Geforce 3 Geforce 4 Ti Radeon 9700

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 450 MHz 128 MByte RAM 450 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 600 MHz 256 MByte RAM 450 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 800 MHz 256 MByte DDR-RAM 450 MByte Installationsgröße 3D-Karte

#### ALTERNATIVEN

Age of Mythology (91%, GS 11/02)

Exzellente Echtzeit-Strategie. Ebenfalls in der Antike aber mit Sagen-Elementen und Basisbau.

Medieval (88%, GS 12/02)

Komplexer Weltkarten-Modus und epische 3D-Schlachten, die realistischer wirken.

#### WERTUNG

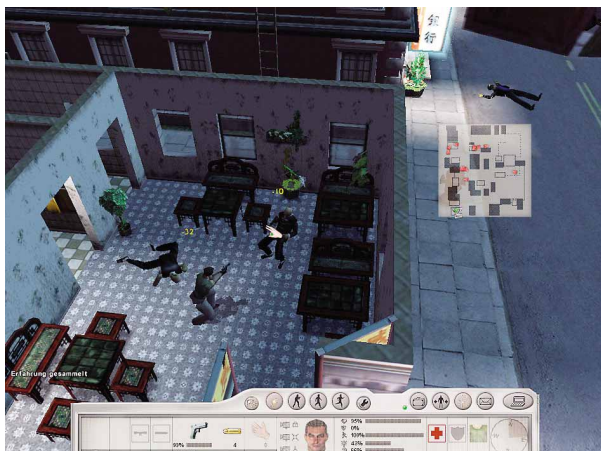
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Sehr gut
Bedienung:	Gut
Spieltiefe:	Sehr gut
Multiplayer:	Sehr gut

Hochspannendes Schlachten-Epos für gewiefte Taktiker.



# Cold Zero

Lautlos gegen tausend Feinde.



Blitzschnell, aber mit viel Lärm haben wir gleich zwei **Wachen** ausgeschaltet.

**S**ein Name ist John McAf-frey, und er ist Jowoods Antwort auf Ubi Softs Sam Fisher (**Splinter Cell**). Das könnte man zumindest glauben, wenn man sich das erste Mal an **Cold Zero**

wagt. Denn auch Johns Hauptaufgabe ist, möglichst ungesehen feindliche Gebäude zu infiltrieren, Geiseln zu befreien und geheime Unterlagen zu stehlen. Allerdings steuern Sie den Jowood-Söldner nicht aus der Ego-Perspektive, sondern kommandieren ihn wie in einem Echtzeit-Strategiespiel via Maus. Die 16 Einsätze spielen sich fast alle gleich: Sie versuchen, auf dem Weg zum Hauptziel den zahllosen Gegnern auszuweichen. Werden Sie doch entdeckt, benutzen Sie Gewehre, Pistolen und Messer. Für jeden erledigten Auftrag erhalten Sie Erfahrungspunkte, mit denen Sie Johns Fähigkeiten in neun Kategorien wie Kraft und Tarnung verbessern. **MIC**

## Mick Schnelle

### Lässt mich kalt

Aus Cold Zero hätte ein richtig gutes Spiel werden können. Allerdings haben die Entwickler beim Leveldesign geschludert. Überall lauern Horden von Gegnern. Außerdem wird Lautlosigkeit kaum belohnt – selbst eine MP lockt nur sehr wenige Feinde an. Noch dazu verderben ein paar Bugs wie in Wände fallende Gangster oder Schüsse durch Mauern manche Einsätze. Fazit: Ich gehe lieber mit Mick äh... Sam Fisher auf Schleichtour.

## Cold Zero

### Echtzeit-Taktik



Publisher: Kochmedia, (0180) 565 008 Release (D): 7.2.2003  
Sprache: Deutsch Preis: ca. 45 Euro  
Ausstattung: Pappbox, 1 CD, 40 S. Handbuch USK-Freigabe: ab 16 Jahre

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

Eingewöhnung: 1 Stunde Solo-Spaß: 10 Stunden Multiplayer-Spaß: über 5 Stunden

#### HARDWARE-KONFIGURATION

TNT 2 Voodoo 5 Geforce 1/2 MX Geforce 2/4 MX Radeon 9000 Geforce 3 Geforce 4 Ti Radeon 9700

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 400 MHz	CPU mit 700 MHz	CPU mit 1,0 GHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	128 MByte RAM
700 MByte Installationsgröße	700 MByte Installationsgröße	700 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

#### WERTUNG

Grafik:		Befriedigend
Sound:		Befriedigend
Bedienung:		Befriedigend
Spieletiefe:		Ausreichend
Multiplayer:		Befriedigend

Uninspirierte Schleichtaktik mit Schönheitsfehlern.





## Invasion aus dem Osten

# Blitzkrieg

Mit neuem Team, aber bewährtem Konzept stürmen CDVs Blitzkrieger das Echtzeitgenre – doch den Glanz des ersten Sudden Strike erreichen sie nicht.



Auf CD/DVD:  
Video-Special



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

Mit **Blitzkrieg** hat CDV versucht, die beiden erfolgreichen **Sudden Strike**-Titel von einem anderen Team nachmachen zu lassen. Etwas schicker als die inoffiziellen Vorgänger entführt Sie das Spiel der russischen Entwickler von Nival auf die Echtzeit-Schlachtfelder des Zweiten Weltkriegs.

## Gefechte vom Fließband

Drei Kampagnen erwarten Sie, die zwischen 1939 und 1945 in Europa angesiedelt sind. Der deutsche Feldzug startet erwartungsgemäß mit dem Überfall auf Polen, die Briten landen 1940 in Norwegen, und die Russen greifen im selben Jahr die Finnen an. In Kapitel aufgeteilt, schlagen Sie mit Ihren Truppen ein bis zwei Kernschlachten, die Sie gewinnen müssen, um in den nächsten von insgesamt 24 Spiel-Ab schnitten vordringen zu dürfen. Außerdem können Sie jeweils mehrere Zusatzgefechte absol-



Während unsere **Bodenstreitkräfte** den Westteil der Oasenstadt stürmen, bombardieren unsere **Flieger** die Osthälfte.

vieren, die Ihnen Verstärkungen einbringen. Von diesem Angebot sollten Sie tunlichst Gebrauch machen, denn sonst haben Sie keine Chance.

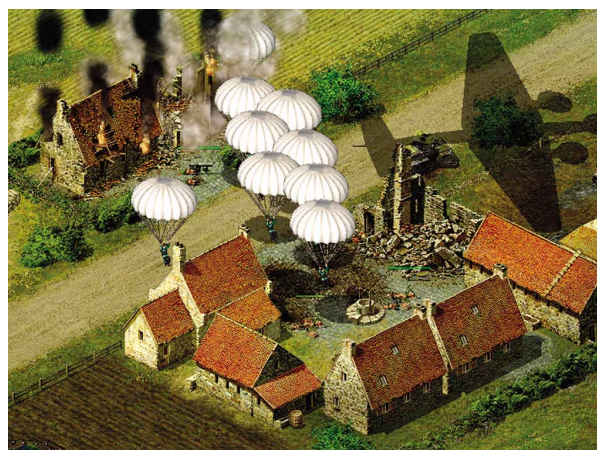
Für jede gewonnene Schlacht bekommen Sie zudem Erfahrungspunkte: Deren Zahl richtet sich nicht nur nach überlebenden und zerstörten Einheiten. Fieserweise zählt **Blitzkrieg** auch mit, wie oft Sie gespeichert und wie viele Zusatzgefechte Sie absolviert haben. Bei ausreichend Zählern steigen Sie im Rang auf. Dadurch dürfen Sie bis zu fünf Veteranen-Einheiten (etwa Artillerie oder Panzer) von Gefecht zu Gefecht mitnehmen, die im Laufe der Zeit ihre Kampfwerte verbessern.

## Fleißig währt am längsten

Was auf dem Papier extrem spannend klingt, entpuppt sich im Spiel als Fleißaufgabe. Mit

Ausnahme der Pflicht-Schlachten sind alle anderen Einsätze generiert: Auf vordefinierten Karten erledigen Sie zufällig platzierte Einheiten. Meist müssen Ihre Truppen bestimmte Punkte auf den Karten einnehmen und halten. Das kann ein Dorf sein, eine Brücke, ein Bun-

ker oder ein Bahnhof. Oder Sie beschützen einen Lkw-Konvoi – damit erschöpft sich schon die **Blitzkrieg**-Vielfalt. Alle relevanten Positionen werden magentafarben markiert, weshalb Sie sich das karge Text-Briefing ersparen können. Die Pflichteinsätze bieten neue Karten und an-



**Fallschirmjäger** eignen sich besonders gut für Überraschungs-Offensiven.

## Mick Schnelle



### Nicht so glänzend

Wenn Blitzkrieg spielerisch so gut wäre, wie die Werbung geschmacklos, hätten wir einen echten Spitzentitel vor uns. Doch ich kann die

Marketingabteilung aus Karlsruhe gut verstehen. Denn der Blitzkrieg »Made in Russland« bietet weniger als die mittlerweile betagten »Vorgänger« der Sudden-Strike-Serie. Stets und ständig erledige ich ewig gleiche Standardmissionen, die auf der einfachsten Stufe viel zu leicht, ansonsten fast unspielbar schwer sind.

Der Spielzeuglook (obwohl immer noch nicht zoombar) rettet einiges, und wer sich gern millimeterweise übers Schlachtfeld tüffelt, dürfte eine Menge Spaß haben. In Zeiten von C&C Generals oder WarCraft 3 haben die CDV-Schlachten aber den Anschluss verloren.





In Schnee und Eis stürmen unsere russischen Truppen die Stellungen der Finnen, die sich hinter Stacheldraht und in Bunkern verschanzt haben.

dere Einsatzziele, wie etwa das Abwehren einer Feindoffensive.

### Heftig schwer

**Blitzkrieg** wegen der mangelnden Abwechslung als einfaches Spiel abzutun wäre falsch. Ab dem zweiten von vier Schwierigkeitsgraden wird jeder Fehlzug sofort mit dem Verlust der betreffenden Einheiten bestraft. Für gewöhnlich muss man Zentimeter für Zentimeter des Terrains mit einem winzigen Scharfschützen absuchen, der sich durch die zuschaltbare Fernsicht hervorragend als Aufklärer eignet. Hat er ein Stück Gelände erforscht, steht sofort-

ges Speichern auf dem Dienstplan, denn der nächste Schritt könnte der letzte sein. Danach nehmen Sie mit der Artillerie den zu erobernden Punkt minutenlang unter Beschuss. Erst dann dürfen Sie es wagen, mit den restlichen Panzern und Infanteristen nachzurücken. Experimentieren führt unweigerlich in die Niederlage. Einzig auf dem leichtesten Schwierigkeitsgrad dürfen Sie auch mal einen Fehler machen und trotzdem noch den Sieg davontragen.

### Kriegs-Laster

Wie bei **Sudden Strike** müssen Sie sich per Hand um den Nach-

schub kümmern. Jeder Panzer, jeder Infanterist verbraucht Munition. Die liefern angeforderte Lkw, die ihren eigenen Nach-

schub wiederum an eroberten Depots holen. Das Gleiche machen Reparaturvehikel, die auch als Minenleger und -räumer eingesetzt werden können. Jede Menge Komfortfunktionen erleichtern Ihnen dabei das raue Leben an der Kriegsfront. So bewegen sich auf Knopfdruck die markierten Einheiten zu einem bestimmten Punkt und greifen unterwegs jeden Feind an. Artillerieverbände beschießen einmal anvisierte Zielpunkte immer wieder, und Infanteristen verlassen auf Befehl die Deckung, um vorzustürmen.

Optisch ist **Blitzkrieg** eine Art Sudden Strike 2,5. Die Landschaft wirkt ein wenig detaillierter, kann aber wie beim Vorbild nicht gezoomt werden. Die Fahrzeuge bewegen sich geschmeidiger, dafür sieht man die krümeligen Infanteristen nach wie vor nur, wenn man sie markiert. Die Explosionswölkchen und Rauchfahnen sind schön, können sich allerdings mit den opulenten Effekten von **C&C Generals** bei weitem nicht messen. **MIC**



Der Bahnhof war schnell erobert. Jetzt müssen wir noch die Schienen räumen.

## Blitzkrieg

### Echtzeit-Strategiespiel



Publisher: CDV, (0180) 529 92 66  
Sprache: Deutsch  
Ausstattung: DVD-Box, 2 CDs, 80 S. Handbuch

Release (D): 17.3.2003  
Preis: ca. 45 Euro  
USK-Freigabe: ab 16 Jahre

#### Einsteiger

#### Fortgeschrittene

#### Profis

1 2 3

4 5 6 7

8 9 10

Eingewöhnung: 1 Stunde

Solo-Spaß: 10 Stunden

Multiplayer-Spaß: über 10 Stunden

#### DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

##### Pro

- + schöne Explosionseffekte
- + netter Modellbaulook
- + viele unterschiedliche Einheiten
- + motivierendes Upgrade-Konzept

##### Kontra

- unausgewogener Schwierigkeitsgrad
- generische 08/15-Missionen
- wenig Abwechslung auf dem Schlachtfeld
- trockene Text-Briefings

#### MULTIPLAYER

Internet (16 Spieler) Netzwerk (16 Spieler) Modem (2 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original

Multiplayer-Modi: Capture-the-Flag, Deathmatch

#### HARDWARE-KONFIGURATION

TNT2 Voodoo 5 Geforce 1/2 MX Geforce 2/4 MX Radeon 9000 Geforce 3 Geforce 4 Ti Radeon 9700

#### MINIMUM

CPU mit 400 MHz  
64 MByte RAM  
2,3 GByte Installationsgröße

#### STANDARD

CPU mit 600 MHz  
128 MByte RAM  
2,3 GByte Installationsgröße

#### OPTIMUM

CPU mit 1,0 GHz  
128 MByte RAM  
2,3 GByte Installationsgröße

#### ALTERNATIVEN

**C&C Generals** (91%, GS 03/03)

Viel spannendere Missionen in fiktiver Story, erheblich schönere Grafik und mehr Spieltiefe.

**Sudden Strike 2** (83%, GS 07/02)

Abwechslungsreicher designte Einsätze, optisch klar schlechter und ähnlich kleinteilig.

#### WERTUNG

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

Abwechslungsarmer, sehr schwerer Sudden-Strike-Klon.



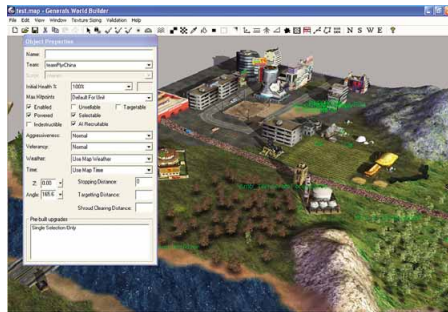




Kurzweil-Garantie

# C&C Generals

Die Generäle haben einen Deutschkurs absolviert. Wir verraten Ihnen im ausführlichen Nachtest die Abschlussnote.



Mit dem **World Builder** basteln Sie schnell neue Missionen.



Auf CD/DVD:  
Aktueller Patch



Im Tipps-Teil:  
Taktiken



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

**W**egen seiner brisanten Kulisse ist das Echtzeit-Strategiespiel **C&C Generals** ein ganz heißes Eisen. Noch kurz vor dem Release entfernte Publisher EA weltweit eine Mission aus der GBA-Kampagne. Darin war es Ziel, 300 Zivilisten mit Toxin-Traktoren zu töten. Deshalb waren wir gespannt, ob an der deutschen Fassung weitere Änderungen vorgenommen wurden. Doch der restliche Feldzug bleibt bestehen – samt Abschlussfilm der GBA, in dem eine Giftgasrakete eine Großstadt auslöscht.

## Wohl gesprochen

Für die deutsche Version haben die Entwickler am Missionsdesign keine weiteren Veränderungen vorgenommen. Alle

Skriptsequenzen, Briefings und Missionsintros sind (bis auf die Sprachausgabe) identisch mit der Originalfassung. Die Übersetzung der Soldaten-Kommentare ist sehr gut gelungen: Egal ob USA, China oder GBA – alle Einheiten melden sich mit markigen Sprüchen, die nie aufgesetzt oder lustlos wirken. Dadurch befindet sich die deutsche Lokalisierung mit der Original-Version auf einer Stufe.

## General nach Punkten

Ähnlich wie in **WarCraft 3** oder **Age of Mythology** suchen Sie online per Quickmatch-Funktion nach potenziellen Gefechtspartnern. Damit die ausgelosten Paarungen fair bleiben, besitzt jeder Spieler eine Statistik, die über seine **Generals**-Karriere informiert. Je nach Punktestand teilt das Programm Sie dann ebenbürtigen Internet-Gegnern zu. Ein Sieg beschert drei Zähler auf dem Konto, dazu bringt jede Stunde auf dem Schlachtfeld einen Bonuspunkt. Ab 1.000 winkt der Generals-Rang – dazu braucht es etwa 300 Siege. Bei einer Matchdauer von durchschnittlich 20 Minuten sind Sie damit locker 100 Stunden beschäftigt. Aller-

dings sollten Sie für Online-Gefechte mindestens über eine ISDN-Verbindung verfügen, um alle Details genießen zu können.

## Karten im Eigenbau

Für Bastelfans liefert **Generals** mit dem eingebauten »World Builder« einen komfortablen Editor. Schon mit wenigen Klicks erschaffen Sie Ihre eigenen Szenarien – sogar inklusive Skriptsequenzen und Siegbedingungen. Mit zahlreichen Texturen, Objekten und Details verschönern Sie die Karten. So platzieren Sie etwa einen kleinen Wald aus fünf verschiedenen Pflanzenarten mit nur einem Knopfdruck. **PH**

## Patrick Hartmann



### Position gehalten

Der Sprachkurs der Generäle endet mit einer glatten Eins im Zeugnis! Ich muss in Deutschland nicht

auf Inhalte verzichten, die etwa nur die Kunden in Amerika bekommen. Zudem war EA bei der Übersetzung überaus gründlich: Meine Einheiten rumpeln mit stimmigen deutschen Kommentaren über den Bildschirm. Obendrein gibt's noch den World Builder und einen tollen Online-Modus mit Rangliste. Deshalb gilt unsere hohe Generals-Wertung auch für die deutsche Version.

## C&C Generals

### Echtzeitstrategie



Publisher: Electronic Arts, (0190) 787 906  
Sprache: Deutsch  
Ausstattung: DVD-Box, 2 CDs, 79 S. Handbuch

Release (D): 14.2.2003  
Preis: ca. 55 Euro  
USK-Freigabe: ab 16 Jahre

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

Eingewöhnung: 1 Stunde Solo-Spaß: 30 Stunden Multiplayer-Spaß: 100 Stunden

### DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

#### Pro

- ➔ schönste Grafik in einem Strategiespiel
- ➔ ausgefeiltes Kampfsystem
- ➔ spannende Missionen
- ➔ Generalfähigkeiten sorgen für Tiefgang
- ➔ Ranglisten für Langzeitmotivation

#### Kontra

- ➔ Kampagnen etwas zu kurz
- ➔ zu wenig Optionen im Multiplayer-Modus
- ➔ teils fragwürdige Einsatzziele
- ➔ kleine KI-Probleme eigener Einheiten

### 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

TNT 2 Voodoo 5 Geforce 1/2 MX Geforce 2/4 MX Radeon 9000 Geforce 3 Geforce 4 Ti Radeon 9700

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 800 MHz 256 MByte RAM 1,8 GByte Installationsgröße 3D-Karte, ISDN	CPU mit 1,4 GHz 512 MByte RAM 1,8 GByte Installationsgröße Geforce-3-Karte, DSL	CPU mit 2,0 GHz 512 MByte RAM 1,8 GByte Installationsgröße Geforce-4-Karte, DSL

### ALTERNATIVEN

**WarCraft 3** (93%, GS 08/02)

Auch im Internet der Genre-König mit superberm Balancing – gut ins Deutsche übersetzt.

**Age of Mythology** (92%, GS 11/02)

Held Arkantos kämpft sich durch eine Mischung aus germanischen und antiken Sagen.

### WERTUNG

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

Solide lokalisierter, grafikgewaltiger Echtzeit-Kracher.



Auf voller Detailstufe und vielen Explosionen leidet in manchen Internetpartien die Geschwindigkeit.



# Böse Nachbarn

Kurze Slapstick-Schadenfreude.



Unser **Dynamit** verdirbt dem Nachbarn die Torte.

**F**reud und Leid leben eng zusammen – zumindest in Jowoods **Böse Nachbarn**. Als Lausbub Woody spielen Sie Ihrem Hausgenossen einen Streich nach dem anderen. Jedes Mal, wenn sich der alte Glatzkopf aufregt, bekommen Sie Punkte. Fällt er in kurzer Zeit gleich mehreren Späßen zum Opfer, hagelt's Bonuszähler. Darum verstopfen Sie Toiletten mit Papier, gießen Haarwuchsmittel in die Badewanne oder tau-

schen Geburtstagskerzen gegen Dynamitstangen aus. Jede Aktion kostet Zeit, außerdem bewegt sich Ihr Opfer immer wieder von Raum zu Raum. Wird Woody erwischt, haben Sie verloren. Nach und nach erweitert sich die Zahl der Zimmer, die Sie und Ihr Kontrahent betreten können. **Böse Nachbarn** macht eine Zeitlang Spaß, ist aber viel zu schnell vorbei: Spätestens nach drei Stunden haben Sie alle Abschnitte gelöst, jeden Streich mehrfach gesehen. Fazit: eine nette Idee, doch deutlich zu wenige Levels. **MTC**

Genre:	Strategie
Publisher:	Jowood (0190) 771 883
Preis:	ca. 20 Euro
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Minimum:	
CPU mit	400 MHz
64 MB RAM	



# Rotlicht Tycoon

Kann tote Hose Sünde sein?



Im **Krankenzimmer** des Bordells geht's zur Sache.

**A**uf der Reeperbahn nachts um halb eins – ist sicher mehr los als im Bordell-Simulator **Rotlicht Tycoon**. Genreüblich kaufen Sie in der Wirtschaftssimulation zu Beginn der Partie Räume und statten diese mit Möbeln aus. Dabei lassen Sie sich vom Geschmack der Kundschaft leiten: Wasser- und Krankenhausbetten gehören ebenso zum Inventar wie Folterwerkzeuge für Freunde der härteren Gangart. Die unentbehrlichen Damen

des Etablissements unterscheiden sich in Herkunft, Aussehen, Alter, Oberweite und »Ausbildung«. Dabei schrecken die Entwickler vor keinem Klischee zurück: Junge Prostituierte haben osteuropäische, Reinigungskräfte stets türkische Vornamen. In einem umständlichen Schichtplan bestimmen Sie die Arbeitszeiten der Bordsteinschwalben sowie die von Leibwächtern und Putzfrauen und hoffen auf freigiebige Freier. Angestellte und Kunden gleiten grausig animiert wie auf Schlittschuhen durch das Bordell. **MS**

Genre:	Wirtschaftssimulation
Publisher:	Rondomedia, (0700) 766 363 62
Preis:	ca. 20 Euro
Anspruch:	Einsteiger
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Minimum:	
CPU mit	500 MHz
64 MB RAM	

