

Strategie

Jörg Langer



Wie real dürfen Spiele sein? Während Sie diese Zeilen lesen, könnten die Amerikaner gerade so langsam Ernst machen mit ihren Kriegsdrohungen gegenüber dem Irak. Wenn Sie umblättern, finden Sie einen großen, sehr positiven Test von **C&C Generals**. Darin bekämpfen wahlweise China oder die USA eine Terrororganisation namens GLA. Und in einer der drei Kampagnen spielen Sie auch noch den Führer eben dieser Terrorgruppe, sollen gezielt Zivilisten töten. Darf ein Spiel so was, geht das nicht zu weit? Das Szenario ist fiktiv, doch die Ähnlichkeit zum aktuellen Weltgeschehen nicht zu übersehen. Es dürfte viele Leute geben, die die GLA-Kampagne schlicht geschmacklos finden.

Neues altes Dreigestirn. Mit **C&C Generals** hat sich wieder das alte Triumvirat im Echtzeit-Genre konstituiert, wenn auch in neuer Reihenfolge: Blizzards **WarCraft 3** hält dank Multiplayer-Opulenz und schierer Spielspaß-Verdichtung sicher Platz 1. Wer es realistischer, aber ähnlich fetzig mag, fühlt sich beim neuesten **Command & Conquer** zu Hause. Und die Anspruchsvollen werden von Ensemble Studios bedient: **Age of Mythology** ist sozusagen der Intellektuelle in dem Dreierbund. Ein Quasi-Kartell, das mich freut!

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

C&C Generals	76
Vergleich: C&C Generals, Age of Mythology, WarCraft 3	81
Impossible Creatures	82
Highland Warriors	84
Ski Park Manager 2003	85
Dark Planet	85
Die Sims Online	86
Die Gilde Addon	87



Krieg gegen den Terror

C&C Generals



Die Strategie-Serie kehrt im bombastischen 3D-Grafikgewand zurück – mit ausgereiftem Kampfsystem, spannenden Missionen und bedenklicher Nähe zur aktuellen Weltpolitik 2003.



Auf CD/DVD-Video-Special

WWW

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

Facts

- 3 Kampagnen
- 21 Einzelspieler-Missionen
- 24 Multiplayer-Karten
- 36 Generals-fähigkeiten
- 31 Gebäude
- 45 Einheiten
- 33 Forschungs-Upgrades

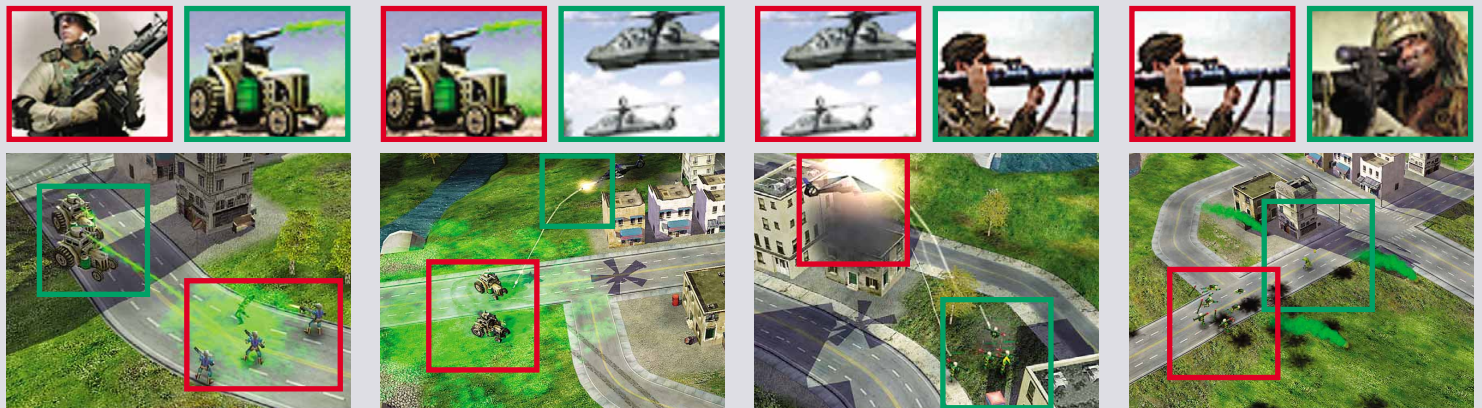
Die Lage in den Krisengebieten der Erde verschärft sich immer mehr: Ein weltumspannendes Terroristen-Netzwerk mit Zentrale im Herzen Asiens verbreitet Angst und Schrecken. In der chinesischen Hauptstadt Peking zünden die Freischärler mehrere Autobomben mitten in einer Militärparade. Direkt nach dem Attentat überfallen militante Fanatiker der Organisation einen Hilfsgüter-Konvoi der UNO in den Bergen Kasachstans und starten einen Giftgasangriff auf eine Stadt im Süden des Landes. Klingt fast wie die aktuelle CNN-Berichterstattung (»Showdown im Irak«), entstammt aber den Missions-Intros des Echtzeit-Strategiespiels **C&C Generals**. In einer fiktiven, nahen Zukunft sind die USA und China die letzten großen Militärmächte. Nur diese Giganten können die

Bedrohung durch die terroristische GLA (Global Liberation Army) noch abwenden.

Wieder zu Hause

Auf den Schlachtfeldern von **Generals** herrscht wieder das bekannte **C&C**-Gefühl. Zuerst ziehen Sie Ihre Basis hoch und suchen nach Rohstoffen. In **Generals** helfen Baueinheiten beim Errichten des Stützpunkts – je nach Partei entweder Bulldozer (USA und China) oder einfache Arbeiter (GLA). Insgesamt gibt es 31 Gebäude – vom Bunker bis zum Nuklearsilo. Tiberium oder Edelmetall sind für moderne Kriege nutzlos, echte Generäle finanzieren ihre Truppen mit »Nachschub«-Lieferungen. Diese stehen in Form von Containerlagern zum Ausbeuten in den Levels. Auch hier hat jede Partei ihre Methode: Die USA

Stein-Schere-Papier: Ein Beispiel



MG-Schützen haben keine Chance gegen Giftgas-Traktoren der GLA – ein Treffer ist tödlich.

Die Giftspritzer wiederum sind einem Luftangriff durch Helikopter schutzlos ausgeliefert.

Helikopter-Schwachpunkt: Die teuren High-Tech-Waffen stecken nur fünf Raketenstreifer weg.

Der getarnte US-Scharfschütze schaltet eine ganze Gruppe Raketeninfanteristen aus.



Bei maximalen **Detaileinstellungen** erleben Sie die schönsten Echtzeitschlachten des Genres – hier attackieren die Chinesen eine Scud-Stellung der Terroristen. (1024x768)

holen die Rohstoffe bequem per Helikopter ab. China setzt Lastwagen ein, und die GLA-Arbeiter transportieren das kostbare Gut mit Muskelkraft. Weitere Ressourcen gibt es nicht. Amerikaner und Chinesen müssen zusätzlich noch für ausreichend Strom in ihrer Basis sorgen.

Bastler, Flieger, Feuerspucker

Die 45 Einheiten der Parteien unterscheiden sich erheblich voneinander als die in **C&C 3** oder **Alarmstufe Rot 2**. Die Terroristen sind auf das an-

gewiesen, was ihre Gegner auf dem Schlachtfeld zurücklassen. Der Marodeur-Panzer etwa verbessert mit Wrackteilen gegnerischer Vehikel seine Feuerkraft und baut eine zusätzliche Kanone an. Da die GLA komplett auf Flugeinheiten verzichten muss, konzentriert sie sich auf Flugabwehr. Das stellt vor allem die High-Tech-Armee der Vereinigten Staaten vor Probleme, die stark auf Luftoperationen vertraut. Comanche-Helikopter sichern den Luftraum für Nachschublieferungen; Raptor- und Stealth-Bomber zerlegen flugs

jedes Bodenziel in seine Bestandteile. Die Chinesen setzen besonders auf Fahrzeuge: Der mächtige Overlord-Panzer etwa beherbergt auf Wunsch sogar einen Bunker oder Propaganda-Turm. Außerdem spielen die Erfinder des Schießpulvers gern mit dem Feuer: Drachen-Panzer, Artillerie und die MiG-Bomber können in größeren Gruppen einen wahren Feuersturm erzeugen. Gruppen von gleichen Einheiten bekommen bei den Chinesen zusätzlich noch einen »Hordenbonus«, der die Kampfwerte steigert.

Grünschnäbel und alte Hasen

Bei den heißen Gefechten produzieren Einheiten nicht nur jede Menge Altmetall, sondern sammeln auch Erfahrungspunkte. Dadurch steigen die Frontkämpfer in drei Stufen zu Veteranen auf. Die erste verleiht höheres Tempo, ab der zweiten heilen sich die Einheiten selbst. Elitekämpfer der dritten Stufe schließlich verursachen zusätzlich doppelten Schaden. Werden US-Piloten abgeschossen, lohnt es sich, sie zu retten und



Der Ausflug des **Heckenschützen** endet aber an einem MG-bewehrten **GLA-Tunnelnetzwerk**.

Basisverteidigungen räumt die chinesische Artillerie mit nuklearen Sprengköpfen aus dem Weg.

Die behäbige **Nuklearkanone** kann gegen die blitzschnellen **Raketenbuggys** nichts ausrichten.

Wieder am Ausgangspunkt: Normale **Infanteristen** siegen über die ungepanzten **GLA-Flitzer**.



Unter größter Mühe besiegt unsere Panzertruppe die kleine Ansammlung terroristischer Fußsoldaten.

in eigene Panzer zu stecken: die kämpfen dann sofort mit der Piloten-Erfahrungsstufe.

Im Generalsmenü sammeln Sie selbst als Heerführer Erfahrungspunkte für zerstörte Gegner. Ein Pegel zeigt den Abstand zum nächsten Level. Jeder Aufstieg gibt Ihnen einen Punkt, mit dem Sie einen Bonus erwerben, etwa einen besonderen Truppentyp oder einen (alle paar Minuten auslösbaren) Spezialangriff. Dazu ge-

hören verheerende Bodenattacken durch A-10 Thunderbolts oder der bei C&C obligatorische Abwurf von Fallschirmtruppen. Bei den Terroristen warten etwa der mächtige Scud-Lastwagen, der Giftgas-Raketen verschießt, oder der Hijacker, der getarnt gegnerische Fahrzeuge übernehmen kann.

Bei Erreichen des fünften Levels steht dem Fünf-Sterne-General ein ultimativer Angriff zur Verfügung – bildschirmfüllen-

de Attacken mit extremer Durchschlagskraft. Bei den Chinesen ist das die EMP-Bombe, die Gebäude und Vehikel für kurze Zeit lahm legt. Um an diese hochstufigen Angriffe zu kommen, sind Sie in **Generals** gezwungen, die Basis zu verlassen und zu kämpfen. Nur wer schon von Beginn einer Partie mit gemischten Infanterie-Trupps aggressiv aufklärt, hat seine besseren Generalsfertigkeiten früh verfügbar.

Kampf mit Köpfchen

Für **C&C Generals** hatten sich die Entwickler von EA Pacific vorgenommen, die Schlachten noch strategischer zu gestalten – mit Erfolg. Vorbei die Zeiten der »Tank-Rushes«, in denen es reichte, den Gegner mit einer Überzahl von Truppen zu erdrücken. Jetzt endet eine ausschließlich mit Panzern geführte Offensive schnell an einem Bunker mit fünf preiswerten Raketeninfanteristen. Dafür haben die Fußsoldaten keine Chance gegen Feuer speiende Drachepanzer. Die sind wiederum hilflos gegen einen Comanche-Helikopter, und den holt eine GLA-Stinger-Stellung mit nur fünf Treffern vom Himmel.

Durch dieses gut durchdachte Stein-Schere-Papier-Prinzip gewinnen die Kämpfe sehr an Tiefgang. Nutzlose Einheiten – wie noch in **Alarmstufe Rot 2** – etwa die leichte Infanterie gibt es nicht mehr.

Drei kurze Kampagnen

Kampfgeschick und Truppenkombinationen erproben Generäle in drei Kampagnen. Jede der Parteien hat ihre eigene Geschichte, die sich über je sieben Missionen erstreckt. Besonders gut gelungen ist den Entwicklern dabei die sachte ansteigende Schwierigkeitskurve: Während die ersten, simplen Aufgaben noch in wenigen Minuten Spielzeit zu lösen sind, brauchen auch geübte Spieler für die letzten Einsätze mehrere Stunden.

Die Missionsziele sind sehr vielfältig: Einmal erobern Sie eine Raketenabschussbasis, ein anderes Mal gilt es, einen Bruchpiloten aus einer Terroristen-Hochburg zu retten. Hunderte von flüchtenden Truppen mit Helikoptern vor Verfolgern schützen oder ein Trainingslager der Terroristen ausheben – Abwechslung ist bei **Generals** garantiert. Dennoch sind die Kampagnen zu schnell vorbei: An zwei Wochenenden haben Sie die drei Geschichten beendet, zumindest im einfachsten der drei Schwierigkeitsgrade. In den höheren Stufen knuspern Sie länger, denn Sie verfügen über weniger Startkapital, und der Computer handelt viel aggressiver.

Geschmacksverirrung

Doch gibt es auch andere Gelegenheit zu grübeln: Die Vorgehensweise der terroristischen GLA ist nichts für zarte Gemüter: In der ersten US-Mission regnen Giftgas-Raketen auf ei-

Technik-Check

Auflösung

Ihr PC sollte mindestens über 1,8 GHz und 512 MByte verfügen, damit Sie ab einer Geforce 2 bei 1280 mal 960 Pixeln und vollen Details ruckelfrei in die Schlacht ziehen können. Bei 800 mal 600 Bildpunkten und minimaler Detailstufe reicht bereits eine CPU mit 800 MHz.

RAM/Festplatte

Unter Windows 98/ME benötigen Sie minimal 256 MByte RAM, für Windows XP sollten es 512 MByte sein. Mit weniger Speicher ruckeln die Zwischensequenzen unerträglich, und die Ladezeiten dauern erheblich länger. Auf Ihrer Festplatte erobert C&C Generals happige 1,8 GByte. Die Auslagerungsdatei sollte mindestens 300 MByte groß sein, damit es besonders unter Windows 98 nicht zu Abstürzen kommt.

Tuning-Tipps

TIPP 1: Wählen Sie zunächst unter »Display Options« die Custom-Einstellung für die Details aus, um Zugriff auf alle Grafikoptionen zu haben.

TIPP 2: Setzen Sie die »Texturaufösung« auf einen niedrigen Wert, um Grafikqualität gegen Performance zu tauschen. Der Geschwindigkeitsgewinn liegt bei rund 15 Prozent, doch die Texturen verwachen.

TIPP 3: Reduzieren Sie zusätzlich die Partikeleffekte. Die niedrigste Einstellung bringt etwa 10 Prozent Geschwindigkeitszuwachs.

TIPP 4: Schalten Sie im Detail-Menü die aufwändigen 3D- und 2D-Schatten sowie die Wolken-Schatten ab, um weitere Frames zu gewinnen.

TIPP 5: Bei 800 MHz sollten Sie die zusätzlichen Animationen und Lichteffekte deaktivieren, um Rechenleistung zu sparen. **SG**

Die Performance-Tabelle

CPU mit	TNT 2 (32 MB)	Voodoo 5	Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3	Geforce 4 Ti	Radeon 9700
800 MHz								
800x600x32 (max. Det., 256 MB)	■	■	■	■	■	■	■	■
800x600x32 (min. Det., 512 MB)	■	■	■	■	■	■	■	■
800x600x32 (max. Det., 512 MB)	■	■	■	■	■	■	■	■
1.000 MHz								
1024x768x32 (max. Det., 256 MB)	■	■	■	■	■	■	■	■
1024x768x32 (max. Det., 512 MB)	■	■	■	■	■	■	■	■
1.400 MHz								
1280x960x32 (max. Det., 256 MB)	■	■	■	■	■	■	■	■
1280x960x32 (max. Det., 512 MB)	■	■	■	■	■	■	■	■
1.800 MHz								
1280x960x32 (max. Det., 256 MB)	■	■	■	■	■	■	■	■
1280x960x32 (max. Det., 512 MB)	■	■	■	■	■	■	■	■
2.200 MHz								
1600x1200x32 (max. Det., 256 MB)	■	■	■	■	■	■	■	■
1600x1200x32 (max. Det., 512 MB)	■	■	■	■	■	■	■	■

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich



Als Fünf-Sterne-General der US-Armee werfen Sie die mächtige **Benzinbombe** »Daisy Cutter« ab.

Mehrspieler-Balance



Der **Multiplayer-Modus** bietet neben der Kartenwahl nur wenige Zusatzeinstellungen.



Die Partien sind durch das funktionierende **Stein-Schere-Papier-Prinzip** extrem fair und Spaß.



Die 24 sehr gut designten Karten eignen sich auch als **Plänkel szenarien** für Einzelspieler.

nen Marktplatz voller Zivilisten. In der zweiten Terroristen-Mission müssen Sie UN-Konvois und deren amerikanischen Begleitschutz eliminieren, um an Lebensmittel zu kommen. Ein anderes Stirnrunzel-Beispiel ist eine Mission, in der Sie mit ei-



Unser mächtiger **Overlord-Panzer** (vorn) wurde soeben zum Veteranen befördert.

ner eroberten Raketenbasis eine Großstadt auslöschen müssen.

Mehr als nur Kulisse

Neben den Missionen sind auch die Schlachtfelder sehr vielfältig gestaltet. Die Designer benutzen Mischungen mehrerer Terraintypen, damit es dem Betrachter nicht langweilig wird. Dazu ist jede Karte – ob Wüste oder Eislandschaft – voll gestopft mit Gegenständen, Gebäuden, Fahrzeugen und Bäumen. Die sind mehr als nur Pappaufsteller wie in vielen anderen Strategiespielen, sondern lassen sich in den Kampf integrieren. Das geht etwa mit Soldaten, die neutrale Gebäude besetzen können. Von dort aus feuern Ihre Schützlinge aus allen Rohren und sind vor Feindbeschuss relativ sicher. Neutrale Fahrzeuge in Städten benutzen die GLA-Kämpfer dazu, ihre Autobomben zu tarnen. Sogar die Bäume wiegen sich im virtuellen Wind, fangen bei Beschuss Feuer und entzünden nahe Pflanzen. Stadtgebiete auf den Karten wirken sehr realistisch, Gebäudegrafiken wiederholen sich nur selten.

Die Höhenunterschiede auf den Karten wirken sich auf die Kämpfe aus: Stößt eine Armee unterhalb einer Klippe vor, dürfen die Gegner von oben unbehelligt feuern. Raketen finden dabei stets den Weg zum Ziel, während Panzer und Infanterie beim Anvisieren der Feinde Probleme haben. Auf die Reichweite Ihrer Truppen hat das Gelände keinen spürbaren Ein-

fluss. Ein Raketenbuggy der GLA feuert von einem Hügel hinunter genauso weit wie in der Ebene. Vor allem für Erkundungstouren lohnt sich der Weg ins Gebirge, weil Einheiten von dort aus freie Sicht auf anrückende Gegner haben.

Strategie zum Staunen

Nachdem die beiden anderen prominenten Echtzeit-Serien (**WarCraft 3**, **Age of Mythology**) den Sprung in die dritte Dimension geschafft haben, erklimmt jetzt auch **Command & Conquer** diese Hürde. Die kalifornischen Entwickler von EA Pacific übertreffen die Konkurrenz op-



Die Chinesen bevorzugen **Flammenwaffen** – die sind effektiv gegen Infanterie in der ersten Reihe.

tisch bei weitem. Gegenwärtig suchen Sie im Strategie-Genre vergebens schönere Schlachtfelder. Im Minutentakt erleben Sie hier prächtige Explosionen und aufwändige Partikeleffekte. Reifenspuren sämtlicher Fahrzeuge zeichnen sich im Boden ab, Raketen ziehen einen Rauchschweif hinter sich her, und der Einschlag einer Nuklearrakete füllt den ganzen Bildschirm mit einem riesigen Feuerball. Damit Sie auch kein Detail verpassen, erlaubt die 3D-Engine des Spiels stufenloses Drehen und Zoomen des Blickwinkels. Um sämtliche Details der 3D-Grafik flüssig zu genießen, sollte in Ihrem Rechner eine leistungsstarke Grafikkarte stecken. Ab einer Geforce 3 kann dann auch

Jörg Langer



Bestes C&C seit Teil 1

Von der politisch unkorrekten (und in meinen Augen peinlichen) GLA-Kampagne abgesehen, ist EA Pacific ein Riesenwurf gelungen: In kei-

nem Echtzeit-Spiel geht's dynamischer zur Sache! Einstürzende Türme begraben Flakstellungen unter sich, Ranger arbeiten sich von Haus zu Haus vor oder seilen sich von Helikoptern ab. Überall rappelt, zischt und explodiert es. Und im Multiplayer-Modus macht auch die GLA richtig Spaß. In Sachen Story bleibt WarCraft 3 klar überlegen, und AoM ist epischer (Seeschlachten!). Doch davon abgesehen braucht C&C Generals keinen Gegner zu fürchten.

Markus Schwerdtel



Blitzkrieg-Feuerwerk

Seit Age of Mythology hatte ich nicht mehr so viel Echtzeit-Spaß! Optik und krachende Soundeffekte sind nahezu perfekt, sämt-

liche Einheiten haben ihre Daseinsberechtigung. Toll ist der Multiplayer-Modus als Testgebiet und Langzeitmotivator. Mein Lieblingsvolk sind die Chinesen: Deren Minenteppiche und der durch Upgrades extrem flexible Overlord-Panzer haben es mir einfach angetan. Das martialische, pseudorealistische Szenario stört mich im Gegensatz zu den Kollegen nicht. Kleiner Wermutstropfen: Als Reminiszenz an frühere C&C-Titel erteilen Sie Marschbefehle immer noch mit der linken Maustaste, während der Rest der Echtzeit-Welt rechtsklickt. Anfangs geht deshalb manches Kommando ins Leere.

Patrick Hartmann



Genialer General

Na also, es geht doch! Endlich bietet die Command-&Conquer-Reihe den taktischen Tiefgang, den ich jahrelang vermisst habe. Durch das durchgehend gute

Kampfsystem habe ich auch Lust, sämtliche Einheiten auszuprobieren. Vielleicht richtet ja mein Drachenpanzer doch mehr Schaden an als ein Overlord. Und durch die Generalfähigkeiten kann ich maßgeblich den Ausgang einer Schlacht beeinflussen. Das spornt wiederum an zum Ausprobieren der Taktiken, und so schließt sich der Spielspaßkreis. Darum machen auch die Netzwerk-Gefechte mächtig Spaß, weil das Balancing der drei Parteien perfekt funktioniert.

Fragwürdige Kulisse

Die Kampagnen sind mit ihren Missionen in Bagdad und Zentralasien schon fast zu realistisch. Ich will nicht als Terroristenführer UN-Konvois und Siedlungen angreifen. Widerstand gegen einen fiesen Aggressor ist eine Sache, aber tatsächlicher Terror gehört für mich nicht in die Geschichte eines Echtzeit-Strategiespiels. Auf unsere Wertung hat das keinen Einfluss: C&C Generals ist auch ohne GLA-Kampagne ein umfangreiches Spitzenspiel.

eine 1,4 GHz CPU ruckelfreien Spielspaß bringen.

Dreidimensionaler Frust

Die neue Technik löst zwar alte Probleme, doch tun sich auch neue auf. So ist beispielsweise endlich die Wegfindungsroutine für einzelne Soldaten besser als in den Vorgängern. Doch berechnet das Programm bei jedem Marschbefehl für eine Gruppe den Weg jedes Mitglieds individuell. Dadurch blockieren sich Einheiten manchmal



Mit einer **gemischten Truppe** hat die Erstürmung des Hügels die besten Aussichten.



Unsere US-Basis entsteht direkt neben einem **Nachschublager**.



Im **Gebäude** verschanzt, ist Infanterie vor Attacken geschützt.

gegenseitig, was bei einem hastigen Rückzug nicht nur ärgerlich ist, sondern auch fatale Folgen haben kann. Ein weiteres Problem ist, dass Ihre Soldaten sich zwar selbstständig gegen Feinde wehren, benachbarte Einheiten aber nicht (wie bei AOM) »zu Hilfe rufen«. Auch die ansonsten sehr gelungenen Straßenschlachten, in denen Gebäude die Sicht einschränken, frustrieren manchmal: Eine Rakete findet dann vielleicht den Weg zum Feind, aber eine Panzergranate nicht. Der Panzer muss das Gebäude erst umrunden, bevor er sich wehren darf – umständlich, aber realistisch.

Neulich im Sandkasten

Das i-Tüpfelchen auf **Generals** ist der exzellente Multiplayer-Modus: GLA, China und die USA spielen sich sehr unterschiedlich, sind aber ausgezeichnet balanciert: Da hat EA Pacific offensichtlich viel von **WarCraft 3** abgeschaut. Endlich sind auch in **Command & Conquer** Taktik-Tüftler gefragt, um

die besten Einheitenkombinationen herauszufinden. Die 24 mitgelieferten, sehr gut designeten Karten bieten genügend Vielfalt, um verschiedenste Strategien zu erproben. Ärgerlich ist nur, dass es die Entwickler versäumt haben, genügend Optionen in den Multiplayer-Modus zu integrieren. Einstellen der Ressourcen oder Ein- und Ausschalten des Kriegsnebels ist nicht möglich.

Bis zu acht Spieler ziehen gleichzeitig zu Feld, wobei Sie freie Plätze wahlweise mit Com-

putergegnern auffüllen. Einzelspieler benutzen die Mehrspielerkarten auch als Plänkelszenarien. In denen erproben Sie an virtuellen Gegnern in drei Schwierigkeitsgraden Ihre Taktiken. Für Bastler ist in **Generals** gleich noch der mächtige World-Editor eingebaut, mit dem Sie für sich oder Freunde Karten-nachschub erstellen. In unserem Testmuster war der allerdings noch nicht vollständig enthalten. Eine ausführliche Qualitätskontrolle führen wir im Nachtest der deutschen Version durch. **PH**

C&C Generals

Echtzeitstrategie



Publisher: Electronic Arts, (0190) 787 906
 Sprache: Englisch, Deutsch in Vorbereitung
 Ausstattung: DVD-Box, 2 CDs, 79 S. Handbuch
 Release (D): 14.2.2003
 Preis: ca. 55 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	Kontra
<ul style="list-style-type: none"> schönste Grafik in einem Strategiespiel ausgefeiltes Kampfsystem spannende Missionen exzellente Skriptsequenzen Generalfähigkeiten sorgen für Tiefgang 	<ul style="list-style-type: none"> 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	CPU mit 1,4 GHz 512 MByte RAM 1,8 GByte Installationsgröße Geforce-3-Karte	CPU mit 2,2 GHz 512 MByte RAM 1,8 GByte Installationsgröße Geforce-4-Karte

ALTERNATIVEN

WarCraft 3 (93%, GS 08/02)

Die unumstrittene Referenz: Atmosphärische Kampagnen und toller Multiplayer-Part.

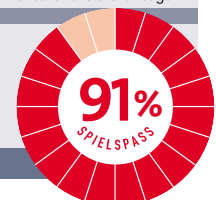
Age of Mythology (92%, GS 11/02)

Wunderschöne 3D-Schlachten mit einer Mischung aus germanischen und antiken Sagen.

WERTUNG

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

Optischer Hochgenuss mit taktischem Tiefgang.



Showdown auf dem Echtzeit-Olymp

Kampf um die Spitze

Wir analysieren Stärken und Schwächen des Echtzeit-Triumvirats im Detail.

WarCraft 3

Story



Die Welt von Warcraft ist in sich stimmig und bietet eine tolle Kulisse für die vier Solo-Kampagnen. Die 34 Missionen sind das Stimmungsvollste, was es derzeit im Strategiespielen gibt.

Grafik/Spielwelt



Einheiten und Gebäude im Fantasy-Szenario haben einen knallbunten 3D-Comic-Look. Auf 13 Terrainsets – ob Schnee oder Sumpf finden Sie neutrale Kreaturen und Gebäude.

Helden/Besonderheiten



Die Stärke von Warcraft 3 liegt in den Erfahrung gewinnen-Helden, die Sie in den Gefechten steuern und aufwerten. Leider sind die Schiffe aus Teil 2 ersatzlos verschwunden.

Multiplayer



Auf 43 spannenden Karten bietet der Mehrspielermodus genug Futter für Netzwerk-Strategen. Dazu kommt die motivierende Online-Rangliste mit Matchmaker im Battle.net.

Fazit

Für Solo-Strategen ein absolutes Muss: Atmosphäre, Geschichte und Spieltiefe sind ausgezeichnet gemischt. Warcraft 3 bietet dazu noch Rollenspielelemente und einen gut balancierten Multiplayer-Modus. Hier muss sich Blizzards allerding gegen die anrückenden C&C-Generäle wappnen.

C&C Generals



In jeweils sieben Einsätzen ohne verknüpfte Geschichte kämpfen China, USA und Terroristen um die Weltherrschaft. Schöne Spielgrafik-Briefings, ansonsten gibt's wenig.



Grafisch steht Generals klar an der Spitze der 3D-Schlachten. Riesige Explosionen, Leuchtschurmunition und Raketen mit Rauchschildern machen jede Partie zum Erlebnis.



Keine Helden, dafür aber ein Menü, dass Sie als General mit Erfahrungspunkten füllen. Dadurch werden Spezialangriffe, Sondereinheiten oder Boni freigeschaltet.



Der neueste Command & Conquer-Titel spielt sich im Multiplayer-Modus sehr ähnlich wie in den Kampagnen. Das liegt am hervorragenden Kampfsystem, das »Rushes« aushebelt.

Fazit

Wer fulminante Optik und leichtverdauliche Strategie-Kost sucht, der ist mit Generals bestens bedient. Das ausgefeilte Kampfsystem sorgt für tolle Schlachten und einen spaßigen Multiplayer-Modus, der gefährlich an Blizzards Thron sagt. Wer Fantasy-Szenarien nicht mag, ist hier bestens beraten.

Age of Mythology



Vor pseudo-historischem Hintergrund reisen Spieler in 35 langen Missionen durch die Welt der Mythen – vom legendären Kontinent Atlantis bis hin zur nordischen Sagenwelt.



Die Schlachtfelder sind trotz herumstreunender Tiere etwas steril, aber dafür größer als bei der Konkurrenz. Schöne Animationen, doch die Götterwunder wirken optisch mau.



Nur AoM hat Seeschlachten plus Götterfähigkeiten, die Sie nach einem Epochenaufstieg wählen: Dann beschwören Sie etwa einen permanenten Heilbrunnen. Die Helden sind 08/15.



Spielmodi wie Weltwunder-Rennen oder King of the Hill und zig Karten bilden eine solide Grundlage. Trotzdem: Die schnelleren Mehrspieler-Schlachten der Konkurrenz liegen vorn.

Fazit

Das komplexe Strategieschwergewicht ist erste Wahl für Freunde von epischen Schlachten. Durch die Fülle von Upgrades, Gebäuden und Einheiten ist langer Solospaß vorprogrammiert. Allerdings müssen die Sagenkämpfer im Mehrspielerbereich vor der Konkurrenz die Waffen strecken.

Angriff der Klontiere

Impossible Creatures

Viecher an die Front: In Relics actionlastigen Schlachten stoßen wilde Kreatur-Kreuzungen aufeinander, die allesamt aus Ihrem Klonlabor stammen.

Unsere blitzesleudernde Kreuzung aus Zitteraal und Panther (rechts vom Elefanten-Nashorn) macht sich beim Angriff auf die gegnerische Basis bezahlt.



mal neun Monstertypen mit ins Gefecht nehmen. Die mixen Sie aus jeweils zwei Rassen. Beschränkungen gibt es keine: Egal, ob Affe, Frosch, Nashorn oder Killerwal, alles lässt sich mit allem kombinieren. Dabei besitzt jede Tierart nicht nur unterschiedliche Angriffs- und Verteidigungswerte, sondern auch Spezialfähigkeiten: Kröten verspritzen Gift, Stinktiere nebeln die Gegner ein und Stachelschweine schießen Hornpfeile auf die Angreifer. Auf Wunsch analysiert das Programm Ihre Truppe und sagt Ihnen, wo deren Stärken und Schwächen liegt.

Jede Menge Kohle

Erst wenn Sie Ihre Wunscharmee beisammen haben, errichten Sie eine Basis. Als Rohstoffe dienen Kohle und Elektrizität. Erstere bauen Helfershelfer in Minen ab, der Strom wird in Generatortürmen erzeugt. Beides investieren Sie in den Bau einer Kreaturenkammer, wo Ihre Biester entstehen. Um stärkere Bestien erschaffen zu können, müssen Sie zudem einen bestimmten Forschungslevel erreichen,

Auf CD/DVD:
Video-Special

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

Das Entwicklerteam von Relic Entertainment (**Haegemonia**) erfüllt den Wunsch aller modernen Landwirte: Tiere gleich welcher Rasse nach ihrem Nutzwert kreuzen – und das ohne EU-Beschränkungen. Allerdings müssen die Biester kampftauglich sein. Denn **Impossible Creatures** ist keine lahme Bauernhof-Simulation, sondern ein kerniges Echtzeit-Strategiespiel.

tauglich sein. Denn **Impossible Creatures** ist keine lahme Bauernhof-Simulation, sondern ein kerniges Echtzeit-Strategiespiel.

Der richtige Mix

Den Mittelpunkt von **Impossible Creatures** bilden nicht die 15

Missionen der Solokampagne, sondern die Multiplayer-Gefechte. Bevor Sie sich in ein Geplänkel gegen den Computer oder bis zu fünf menschliche Gegner stürzen, klonen Sie sich eine Armee aus rund 50 Tierarten. Einziger Haken: Sie dürfen maxi-



Damit hat der Feind nicht gerechnet: Von der **Seeseite** her greift unser Krabben-Stachelschwein-Cocktail dessen Basis mit durchschlagskräftigen Fernwaffen an.



Der **Tierbaukasten** sieht komplexer aus, als er ist. Hier basteln wir uns Stinktiere mit Scheren, die besonders gut beim Angriff auf Gebäude sind.



Die Killerkröten erwischen den fischköpfigen Leoparden mit ihrer langen, Gift sprühenden Zunge.

was zusätzliche Ressourcen verschlingt. Die so erzeugten Viecher stellen Sie zu Trupps zusammen und schicken sie in Richtung



Cutscenes erzählen die Story von Lucy und Rex.

gegnerische Basis. Clevere Spieler powern ihre Armee zusätzlich auf, indem sie Stärke, Geschwindigkeit und Angriffsradius in einer Boosterkammer (natürlich kostenpflichtig) verbessern.

Trouble mit Julius

Etwas gemächlicher geht es in der Solokampagne zu. Darin schlüpfen Sie in die Rolle von Rex Chance, der in den 30er Jahren seinen verschollenen Vater sucht, statt-



Wenn Sie die Stinkierattacke einsetzen, können Sie für kurze Zeit Ihre Einheiten nicht mehr erkennen.

dessen aber auf den skrupellosen Gen-Wissenschaftler Upton Julius trifft. Zusammen mit der knackigen Lucy startet Rex den Kampf gegen den Tierkloner mit Weltherrschaftsambitionen. Dazu muss er dem Schurken eine südamerikanische Insel nach der anderen entreißen. Anders als im Skirmish-Modus verfügen Sie zu Beginn nur über ein sehr bescheidenes Arsenal an Tieren. Doch auf den Eilanden fängt Rex per Mausclick jede Menge neuer Kreaturen, deren Gencode er seinem Klonpark automatisch einverleibt. Zwar sind Sie auch im Solomodus auf maximal neun unterschiedliche Einheiten beschränkt, aber die dürfen Sie jederzeit gegen neue Mischungen austauschen.

Hummer-Cocktail

Microsoft wirbt mit 40.000 möglichen Tier-Kombinationen. Tatsächlich stellen Sie aber schnell fest, dass einige Rassen extreme Vorteile besitzen: Hummer-basierte Lebewesen zum Beispiel regenerieren selbstständig Lebenskraft; Stachelschweine bieten sehr effektive Langstrecken-Attacken schon auf niedrigen Forschungslevels. Und das Gas der Stinktiere verlangsamt die Bewegungen erheblich kräftigerer Gegner. Lufteinheiten lohnen sich hingegen kaum. Denn egal, ob Adler oder Schnee-Eule: Mit Fernwaffen holen Sie die Viecher ruck, zuck vom Himmel. Deshalb eignen sie sich am ehesten

noch als Aufklärer. Nur wer über sehr viel Kohle und Strom verfügt, kann sich hochlevelige Kreaturen wie die Kreuzung aus Killerwal und Elefant leisten. Doch bis dahin hat der Gegner meist schon mit viel billigem Wuselgeier Ihre Basis zerstört.

Eine Ausnahme bildet erneut die Solo-Kampagne: Getriggerte Ereignisse wie neu auftauchende Tierrassen oder explodierende Gletscher beeinflussen dort das Verhalten der CPU. Dadurch haben Sie zu Beginn meist sehr viel Zeit, um Ihre Station aufzubauen. Der Feind rührt sich oft erst, wenn Sie ihm zu dicht auf den Pelz rücken.

Wilde Gefechte

So vielseitig die Einheiten auch sein mögen, in der Hitze des Gefechts kommen Sie oft gar nicht dazu, die Spezialattacken oder Giftangriffe einzusetzen. Meist bildet sich schnell ein wirres Knäuel aus Freund und Feind. Dazu kommt, dass Sie oft nur schwer am Aussehen einschätzen können, über wel-

Mick Schnelle



Ein Fall für Blitzkrieger

Impossible Creatures ist ein gradliniges Echtzeit-Strategiespiel ohne viele Schnörkel. Das Ressourcenmanagement ist aufs Wesentliche

beschränkt, doch dadurch verlaufen die meisten Multiplayer-Schlachten erfreulich schnell – langes Aufrüsten führt unweigerlich zur Niederlage. Und auch in der Solokampagne ist zügiger Basisbau der Schlüssel zum Sieg.

Das macht eine Weile Spaß, zumal ich das flotte Monsterbasteln wirklich mag. Wenn ich aber einmal eine erfolgreiche Kombination gefunden hat, lohnt sich kaum mehr das weitere Experimentieren. Und grafisch hätte ich mir ein wenig mehr gewünscht als die grobpoligonigen Klotzköpfe. Impossible Creatures ist der ideale Kandidat für ein paar Schnellgefechte in der Mittagspause. Meine epischen Strategieabende verbringe ich aber lieber mit Warcraft 3.

che Fähigkeiten die gegnerischen Klonkrieger verfügen. Erst ein Klick auf die betreffende Einheit zeigt Ihnen diese Info. Dazu haben Sie in der Hektik aber meist keine Zeit. **MIC**

Impossible Creatures Echtzeit-Strategiespiel



Publisher: Microsoft, (0180) 525 11 99 Release (D): 6.2.2003
Sprache: Englisch, Deutsch in Vorbereitung Preis: ca. 50 Euro
Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 56 S. Handbuch 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 15 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro	Kontra
+ witziges Tiere-Kombinieren	- unübersichtliche Kämpfe
+ intuitive Steuerung	- immer gleiche Taktik
+ flotte Skirmish-Gefechte	- wenig abwechslungsreiche Kampagne

MULTIPLAYER

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

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: 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 500 MHz 128 MByte RAM 1,5 GByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 1,0 GHz 256 MByte RAM 1,5 GByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 1,5 MHz 512 MByte RAM 1,5 GByte Installationsgröße 3D-Karte

ALTERNATIVEN

WarCraft 3 (93%, GS 08/02)

Fantastisch in Szene gesetzte Fantasy-Schlachten, allesamt hervorragend ausbalanciert.

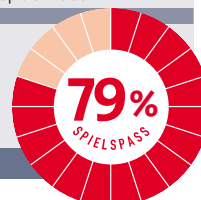
Age of Mythology (92%, GS 11/02)

Hochdramatische Gefechte mit mythischen Monstern und tapferen Helden.

WERTUNG

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

Gradlinige, auf Dauer eintönig Tierschlachten.



Schotten-Kloppen

Highland Warriors

Spaßiger Schnee von gestern: Als historischer Feldherr kämpfen Sie nicht nur gegen englische Besatzer, sondern auch gegen den grimmigen schottischen Winter.

Trotz Feuerwänden hat der Gegner keine Chance gegen unsere englischen Langbogenschützen und Panzerreiter.



fahrungspunkte-System, Helden wie Robert the Bruce oder William Wallace und vier Formationen ergänzen das strategische Repertoire. Ärgerlicherweise positioniert die KI schon mal schwächliche Druiden in vorderster Front oder reagiert zu spät auf feindliche Angriffe.

Technik kontra Ästhetik

Grafisch hinterlässt **Highland Warriors** einen zwiespältigen Eindruck: Enorm detaillierte Einheiten und Gebäude, aber nur mäßige Animationen und hässliches Menüdesign. Immerhin dürfen Sie sämtliche Icons frei platzieren. Umfang-

reiche Statistiken und Shortcuts zu jedem Spielbefehl erleichtern zusätzlich das Feldherrenleben. Wer die Kampagnen durchgespielt hat, darf sich auf 20 Karten mit menschlichen Gegnern oder dem Computer prügeln. **HK**



Im Winter fällt die Versorgung deutlich schwerer.



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

WWW

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

Nach dem Tod von William Wallace im Kino-Klassiker **Braveheart** werden wir wohl vergeblich auf einen zweiten Teil warten. Kleiner Trost: Nachdem das offizielle Spiel zum Film 1999 eine Gurke war (GameStar-Wertung: 44 %), gibt es jetzt mit **Highland Warriors** endlich eine würdige Umsetzung des schottischen Freiheitskampfes.

Age of Highland Warriors

Als Oberhaupt eines von drei Schottenclans oder als englisch-

er Feldherr bestreiten Sie vier Kampagnen im Stil von **Age of Mythology** (inklusive Zaubersprüchen). Doch **Highland Warriors** kuppert nicht nur gnadenlos ab, sondern erweitert das Basisbauen und Gegnerplätzen auch um einige spannende Nuancen. So wechselt sich alle 20 Minuten (in Missionen meist skriptgesteuert) Sommer mit Winter ab. Wenn die Schneeflocken herabschweben, müssen Sie von Kornanbau auf Rinderzucht wechseln. Außerdem sind dann viele Gebirgspässe durch Schnee blockiert.

In den Szenarios haben Sie als Feldherr angenehm viel zu tun: Wirtschaftliche Aufgaben stehen ebenso auf dem Programm wie Belagerungen, Eskortieren oder heimliche Befreiungsaktionen. Häufige Skript-Sequenzen und wechselnde Missionsziele halten den Spannungsfaktor auf einem hohen Niveau. Jedes Volk führt andere Einheiten ins Feld, die häufig über Spezialfähigkeiten verfügen. So sabotieren englische Spione feindliche Belagerungswaffen, und schottische Dudelsackspieler erhöhen die Moral ihrer Mitkämpfer. Er-

Highland Warriors

Echtzeit-Strategiespiel



Publisher: Data Becker, (0211) 933 16 66
Sprache: Deutsch
Ausstattung: Euro-Box, 2 CDs, 112 S. Handbuch
Release (D): 13.1.2003
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: 30 Stunden Multiplayer-Spaß: 30 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro	Kontra
<ul style="list-style-type: none"> Braveheart-Flair abwechslungsreiche Missionen komfortable Bedienung toller Detailreichtum Innovativer Jahreszeiten-Wechsel 	<ul style="list-style-type: none"> kleinere KI-Macken wirre Kampagnen-Stories mäßige Animationen hässliches Menü- und Icon-Design happige Hardware-Anforderungen

MULTIPLAYER

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

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: 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 128 MByte RAM 700 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 1,4 GHz 256 MByte RAM 700 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 2,0 GHz 512 MByte RAM 700 MByte Installationsgröße 3D-Karte

ALTERNATIVEN

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

Unterhaltsame Echtzeit-Kombination aus strategischem Anspruch und Spielbarkeit.

American Conquest (83%, GS 01/03)

Wer Massenschlachten mag, wird von den 2D-Eroberungszügen in Amerika bestens bedient.

WERTUNG

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

Komplexer Echtzeit-Spaß im Braveheart-Stil.



Heiko Klinge



Ich zieh mir den Rock an!

Komplexe Geschichten finde ich eigentlich toll, aber Highland Warriors über-treibt es! Die »Wer mit wem wann warum was gemacht

hat«-Story schlägt jede »GZSZ«-Folge um Längen. Aber was soll's, solange der spielerische Inhalt stimmt: Abwechslungsreiche Aufgaben und komplexe Schlachten lassen mich das Namenswirrwarr ruck, zuck vergessen. Allerdings kämpfen die Echtzeit-Kollegen von Blizzard und Ensemble in Sachen Spieldesign nach wie vor in einer anderen Liga. Braveheart-Fans wie ich werden in jedem Fall gut bedient.

Ski Park Manager 2003

Spielespaßmatsch statt Neuschnee.



Luxuslifte sind extrem teuer, aber schön schnell.

Schon vor rund einem Jahr konnten Sie sich in der Wirtschaftssimulation **Ski Park Manager** als Pistenunternehmer verdingen. Der Nachfolger mit dem Zusatz **2003** ist das gleiche Spiel: Lifte, Souvenirläden, Hotels sowie Après-Ski-Lärmtempel bringen Geld; Unfälle auf schlecht gewarteten Abfahrten und Loipen schaden dem Ruf des Skigebiets. Recht übersichtliche Diagramme geben Aufschluss über den Zustand des

Wintersportortes und die Zufriedenheit der hoffentlich zahlreichen Besucher. So weit, so alt. 42 neue Skigebiete gibt's im **Ski Park Manager 2003** zu betreuen, zwölf davon sind echten Schauplätzen wie St. Moritz nachempfunden. Der auf der Verpackung als Innovation gepriesene Karrieremodus entpuppt sich als lieblose Abfolge stinknormaler Szenarios. Durch die stets gleichen Ziele (mehr Besucher, höherer Gewinn, Gebäude errichten) wird das Spiel schnell so langweilig wie ein Abfahrtslauf in Ostfriesland. **MS**

Genre:	Wirtschaftssimulation
Publisher:	Microids, (0190) 771 880
Preis:	ca. 40 Euro
Anspruch:	Einsteiger
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Minimum:	
CPU mit 500 MHz	
128 MB RAM	



Dark Planet

StarCraft-Klon mit üblem Interface.



Flugeinheiten zerlegen ein Kolonisten-Kraftwerk.

Und noch ein Klon! **Dark Planet: Battle for Natrolis** setzt die schier endlose Reihe mäßiger **StarCraft**-Kopien fort. In ferner Zukunft kämpfen drei Rassen auf dem Planeten Natrolis mit grundlegend unterschiedlichen Einheiten und Taktiken um die Vorherrschaft. Während die zoom- und drehbare 3D-Grafik mit sehenswerten Effekten aufwartet, erstickt das katastrophale Interface jeglichen Spielspaß: Wichtige

Funktionen verstecken sich hinter kleinen, abstrakten Icons, die bei jeder Rasse anders aussehen. Auch die mangelhaften Hotkey-Funktionen stören: So können Sie die Einheiten zwar genretypisch gruppieren, doch zentriert der entsprechende Tastendruck die Kamera sofort über den Truppen, statt diese nur auszuwählen. Die Missionsziele unterscheiden sich kaum und spielen in jeder der drei Kampagnen auf den gleichen Maps. Immerhin verfügen die drei Parteien über vielfältige, gut ausbalancierte Einheiten. **GV**

Genre:	Echtzeit-Strategie
Publisher:	DTP, (01805) 216 698
Preis:	ca. 45 Euro
Anspruch:	Anfänger, Fortgeschrittene
Spieler:	1 bis 8
Sprache:	Deutsch
Minimum:	
CPU mit 600 MHz	
128 MB RAM	





Grauer Online-Alltag

Die Sims Online

Das meistverkaufte PC-Spiel aller Zeiten wagt sich ins Internet – und geht dabei mit einem unausgerektem Konzept baden.

Konsumieren, feiern und die Nachbarin rumkriegen: Dank Originalität, Charme und einem brillant ausgeklügelten Spielkonzept mauserte sich der taktische Haushalts-Simulator



Pizzabacken ist eines der wenigen Mini-Spiele mit Teamwork.

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

Die Sims zum Langzeit-Bestseller. Dessen neuer Ableger **Die Sims Online** plündert die Haushaltskassen der Fan-Gemeinde: Monatlich sind umgerechnet 10 Euro Spielgebühr fällig – zusätzlich zum Kaufpreis.

Spielerisch relevante Entscheidungen sind anfangs nicht gefragt, dafür stehen pro Ge-

schlecht Hunderte von Köpfen und Körper/Klamotten-Kombis zur Wahl. Es gibt eine Fülle von amüsanten Animationen vom Knutschversuch bis zum Tritt in den Hintern. Dazu wird rege gechattet; getippte Kommentare erscheinen einige Sekunden lang als Sprechblase.

Haushalts-Debatte

Sie beginnen mit einem Startkapital von 10.000 Simoleans. Davon baut man sich ein bescheidenes Anfangshäuschen, sparsamer ist der Zuzug in eine WG. Am besten werden Sie aber erst gar nicht sesshaft: Es ist völlig legitim, sich in Gebäuden anderer Spieler durchzufuttern oder deren Betten und Badezimmer zu benutzen. Da die Hausbesitzer vom Programm Spielgeld-Prämien erhalten, wenn sich Besucher in ihren Anwesen tummeln, ist die Motivation zur Gastfreundschaft groß.

Arbeiten ist öde

Um Geld zu verdienen, müssen Sie Jobs erledigen: Sie klicken auf eine Arbeitsfläche und gucken gelangweilt Ihrem automatisch agierenden Sim zu. Das Einkommen ist von sechs Charakter-Talenten abhängig, die durch Training langsam gesteigert werden. Dazu suchen Sie ein Gerät (oder kaufen es) und warten, bis sich der Wert quälend langsam steigert. Oder Sie drücken Alt+Tab, um nebenbei ein »richtiges« Spiel zu spielen – Zeitkompression verbietet sich in einer Online-Spielwelt. Zu allem Überfluss setzt ein Schwund der Fertigkeiten ein, sobald Sie sich insgesamt zehn Talent-Punkte erschöpft haben. Dadurch zwingt Sie das Programm, ständig online zu trainieren. **HI**



Die meiste Zeit verbringen Sie mit freudlosem Büffeln und Malochen.

Heinrich Lenhardt



Viel Blah um nichts

Die Sims Online ist ein Spieldesign-Unglück, das außer Bedienung und (altersschwacher) Grafik-Engine wenig mit der tollen Solo-Vorlage zu tun hat. Das langwierige automatische Lernen und Arbeiten ist ähnlich spannend, wie Farbe beim Trocknen zuzusehen.

Dem Spiel fehlt die Motivations-Grundlage: Wo zu überhaupt Geld verdienen, wenn ich alle nur denkbaren Objekte bei anderen Spielern kostenlos nutzen darf? Peinlich auch die Menge von noch nicht implementierten Funktionen, wie dem Casino. Bis zum Release der deutschen Fassung im Sommer kann es nur (relativ) besser werden, die getestete US-Verkaufsversion ist derzeit kaum mehr als ein überteuerter Chat-Raum.

Die Sims Online

Online-Strategie



Publisher: Electronic Arts, (0190) 787 906 Release (D): Juni 2003
Sprache: Englisch, Deutsch in Vorb. Preis: 55 Euro + 10/Monat
Ausstattung: Minibox, 2 CDs, 74 S. Handb. USK-Freigabe: nicht geprüft

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

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro	Kontra
kein Mangel an Chat-Gelegenheiten	zeitintensiv und langweilig
unkompliziert und leicht zugänglich	erlernte Fähigkeiten schwinden wieder
einige witzige Animationen	alte Sprite-Grafik-Engine
	wenig Gegenwert für Monatsgebühr
	wirkt an vielen Ecken und Enden unfertig

MULTIPLAYER

Internet (1.000 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: –

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 500 MHz 128 MByte RAM 1,6 GByte Installationsgröße 56K-Modem	CPU mit 700 MHz 256 MByte RAM 1,6 GByte Installationsgröße ISDN-Verbindung	CPU mit 1,0 GHz 256 MByte RAM 1,6 GByte Installationsgröße DSL-Verbindung

ALTERNATIVEN

Die Sims (87%, GS 03/00)

Der drei Jahre alte Solospieler-Vorgänger hat ein weitaus besseres, motivierendes Design.

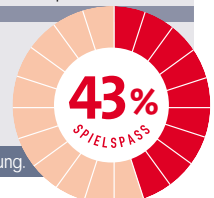
Earth & Beyond (87%, GS 12/01)

Spannender und Einstiegsfreundlicher Vertreter der Online-Rollenspielswelten.

WERTUNG

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

Als Chat-Bühne amüsant, als Spiel eine große Enttäuschung.



Die Gilde – Addon

Neues aus dem Mittelalter.



Im Zigeunerlager produzieren wir hölzerne Flöten und Kristallkugeln.

Wer Jowoods extrem zäher Wirtschaftssimulation **Die Gilde** langfristig Spaß entlocken konnte, darf sich auch an das Addon wagen. Das Spielprinzip von **Gaukler, Gruf-**

ten und Geschütze ist bekannt: Nach wie vor managen Sie mittelalterliche Handwerksbetriebe, sammeln Aktionspunkte und erkaufen sich damit Macht sowie Ansehen. Im Zusatzpack enthalten sind drei neue Berufsgruppen: Schneider produzieren warme Socken. Zigeuner basteln Kristallkugeln oder gehen betteln, Totengräber requirieren die Verstorbenen als Grabpfleger oder erhöhen die Sterblichkeit durch Infektionen. Außerdem dürfen Sie bis zum Reichskanzler aufsteigen. Zudem lassen sich von einem Kanonenturm aus gegnerische Gebäude unter Beschuss nehmen. Nützliche Detailverbesserungen, wie die automatischen Karrentransporte, runden das Addon ab. **MIC**

Mick Schnelle

Ein Fall für Fans

Prinzipiell ist das Addon eine prima Sache, und die neuen Berufe sind auf dem Papier ganz interessant. Problem ist nur das gähnend öde Spielkonzept des Hauptprogramms: Man verbringt etliche Stunden im Halbschlaf vor dem Rechner, lässt Waren produzieren, setzt Aktionspunkte ein, um aufzusteigen. Wenn Sie die Gilde mochten, können Sie bedenkenlos zugreifen. Alle anderen werden auch mit der Erweiterung nur wenig Spaß haben.

Die Gilde – Addon

Addon



Publisher: Jowood, (0190) 771 883

Sprache: Deutsch

Ausstattung: Pappbox, 1 CD, 30 S. Handbuch

Release (D): 31.1.2003

Preis: ca. 30 Euro

USK-Freigabe: ohne Beschr.

Einsteiger

Fortgeschrittene

Profis

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Eingewöhnung: 2 Stunden

Solo-Spaß: 10 Stunden

Multiplayer-Spaß: 10 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

CPU mit 400 MHz
64 MByte RAM
575 MByte Installationsgröße
3D-Karte

STANDARD

CPU mit 700 MHz
128 MByte RAM
575 MByte Installationsgröße
3D-Karte

OPTIMUM

CPU mit 800 MHz
256 MByte RAM
575 MByte Installationsgröße
3D-Karte

WERTUNG

Grafik: Befriedigend
Sound: Ausreichend
Bedienung: Ausreichend
Spielteiefe: Befriedigend
Multiplayer: Befriedigend

Umfangreiches Addon, nur für Gilde-Fans.

