

Strategie

Jörg Langer



Feiertags-Tipps. Tja, reingelegt: Sie erfahren von mir nicht, wie Sie die kalorienreichen Weihnachtstage oder den alljährlichen Umtauschtrubel überstehen. Vielmehr will ich Ihnen mehrere Spiele-Geheimtipps »für unter den Tannenbaum« empfehlen. Der inoffizielle **Cossacks**-Nachfolger **American Conquest** bietet friedliebenden Wohnzimmergenerälen die größten Massenschlachten seit **Medieval**. Wem letzterer Titel vor allem vom Szenario her gefällt, könnte sich über die Rundentaktik **Knights of the Cross** freuen. Und auch das Echtzeit-Taktikspiel **Soldiers of Anarchy** sowie der **Homeworld**-Klon **Haegemonia** tragen das Prädikat »Kein großer Name, aber großes Spiel«.

Große Namen. Wenn jemand den erfolgreichsten neuzeitlichen Feldherrn auf eine Packung schreibt, zu dem gleichzeitig eine aufwändige Fernsehserie läuft, darf man Großes erwarten. Vor Infogrames' **Napoleon** aber müssen wir Sie warnen: **Risiko** mit Simplex-Echtzeit-Modus und 45 Minuten Videos, mehr nicht. Ganz anders **Industriegigant 2: Das Addon mit der sparsamen Bezeichnung 1980 – 2020** schafft es, das gute Hauptprogramm mit dem großspurigen Giganto-Titel noch mal deutlich zu verbessern.

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	Civilization 3	Strategiespiel	1/02	91%
4	Medieval	Strategiespiel	10/02	88%
5	Anno 1503	Aufbauspiel	12/02	87%
6	Battle Realms	Echtzeit-Strategie	1/02	87%
7	Commandos 2	Echtzeit-Taktik	10/01	87%
8	Emperor	Echtzeit-Strategie	6/01	87%
9	Tropico	Aufbau-Strategie	6/01	87%
10	Die Sims	Aufbauspiel	3/00	87%
11	Empire Earth	Echtzeit-Strategie	1/02	86%
12	Heroes of Might & Magic 4	Strategiespiel	6/02	86%
13	Robin Hood	Echtzeit-Taktik	12/02	86%
14	Stronghold Crusader	Echtzeit-Strategie	11/02	85%
15	Black & White (dt.)	Aufbauspiel	5/01	85%
16	Patrizier 2	Wirtschaftssimulation	1/01	85%
17	Siedler 4	Aufbauspiel	4/01	85%
18	Disciples 2	Strategiespiel	3/02	85%
19	Port Royale (1.20)	Aufbauspiel	9/02	84%
20	American Conquest	Echtzeit-Strategie	NEU	83%
21	Sudden Strike 2	Echtzeit-Taktik	7/02	83%
22	Star Trek Armada 2	Echtzeit-Strategie	1/02	83%
23	Haegemonia	Echtzeit-Strategie	NEU	82%
24	The Partners	Aufbauspiel	11/02	81%
25	Soldiers of Anarchy	Echtzeit-Taktik	NEU	81%

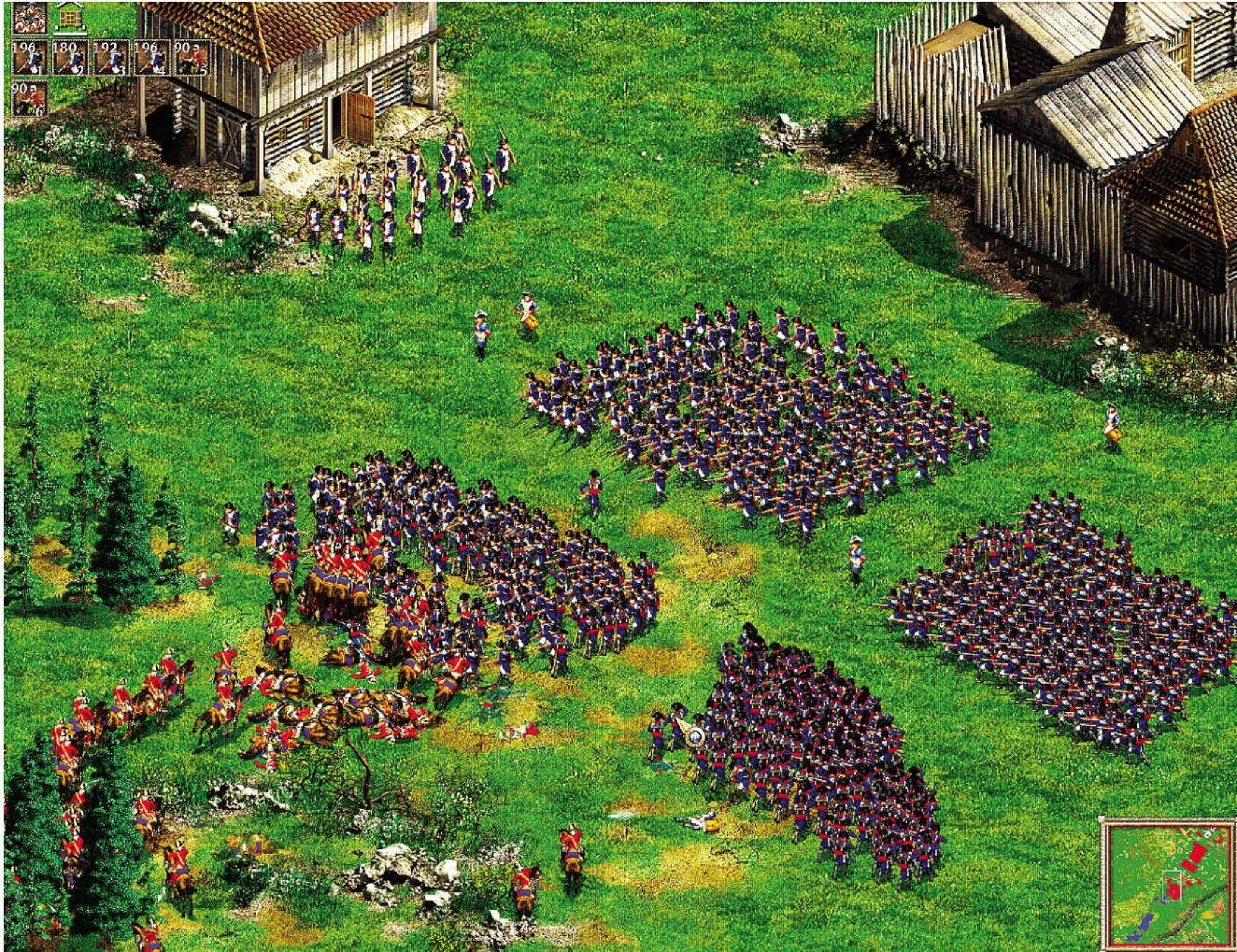
Bei Strategiespielen führen Taktik, Ressourcen-Management und strategische Planung zum Erfolg. Zur Strategie-Rubrik gehören Echtzeit- und Aufbauspiele, Hexfeldtaktik, Wirtschaftssimulationen, Denkspiele.

Strategie-Inhalt

Tests

American Conquest	94
Soldiers of Anarchy	98
Haegemonia	100
Age of Mythology (dt.)	102
Civilization 3: Play the World	104
Industriegigant 2: 1980 – 2020	105
Knights of the Cross	106
Napoleon	107
Wer wird Millionär? 3. Edition	108
Siedler 4: Die neue Welt	108
Gladiators of Rome	108
Zoo Tycoon: Marine Mania	108

Unsere **Musketiere** haben die angreifenden Dragoner schon stark dezimiert, sind im Nahkampf jedoch klar unterlegen. Es liegt an uns, ob wir ins Getümmel feuern lassen und damit auch **eigene Opfer** in Kauf nehmen.
(1280x1024)



Handzahmes Komplexitätsmonster

American Conquest

Echtzeit-Generäle, stillgestanden! Am Komfort-ge drillten Cossacks-Nachfolger sollten anspruchsvolle Strategen keinesfalls vorbeimarschieren.



Auf CD/DVD:
Video-Special

WWW

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

Facts

- 100 Einheiten
- 106 Gebäude
- 12 Völker
- 8 Kampagnen mit 42 Solo-Missionen
- 9 Einzelspieler-Karten
- 6 historische Multiplayer-Schlachten

Geschichtsunterricht hat in der Regel ein Problem: Staubtrockene Lehrbücher vermitteln die Dramatik wichtiger historischer Ereignisse mehr schlecht als recht. Viel spannender wäre es doch, das Ganze live zu erleben! Mit dem **Cossacks**-Nachfolger **American Conquest** dürfen Sie als praxisorientierter Historiker Amerika entdecken oder Indianeraufstände anführen – und das viel aufregender als auf jeder Schulbank. Denn selten war ein Feldherren-Hügel so komfortabel.

Klotzen statt Kleckern

Vom Spielprinzip unterscheidet sich **American Conquest** an-

fangs kaum weder vom Vorgänger noch von anderen Echtzeit-Strategiespielen wie **WarCraft 3** oder **Age of Mythology**: Als oberster Bau- und Feldherr in Personalunion stampfen Sie eine kleine Siedlung aus dem Boden, fördern Ressourcen und bilden Einheiten aus, mit denen Sie schließlich dem Gegner eins über die Rübe ziehen. Doch in den Gefechten zeigt **American Conquest** sein wahres Gesicht: Statt Scharmützel mit zehn bis hundert Einheiten durchkämpfen Sie brachiale Massenschlachten zwischen oft mehr als tausend Soldaten.

Historische Auseinandersetzungen bilden den Schwer-



Zwei der praktischen **Komfortfunktionen**: Schraffierte Flächen zeigen unpassierbare Gebiete an, das **Info-Fenster** informiert uns über die Stärken und Schwächen des Fusiliers.



Gegen im Tempel verschanzte Inka hilft nur ein beherzter Nahkampf-Angriff der Pikeniere.

punkt der acht Kampagnen mit insgesamt 42 Missionen. So zerstören Sie als spanischer Konquistador das Inka-Reich oder kämpfen im amerikanischen Unabhängigkeitskrieg auf Seiten der USA oder Englands. Vor jedem Auftrag gibt's detaillierte geschichtliche Hintergrundinfos – allerdings nur als ellenlange vorgelesene Texte. Auf Karten oder gar Zwischensequenzen müssen Sie komplett verzichten. Dafür liefert **American Conquest** mit Zufallskarten und einem komfortablen Editor zwar austauschbaren, allerdings auch unerschöpflichen Strategie-Nachschub.

Kohle verballern

Ohne eine vernünftige Infrastruktur bleibt in **American Conquest** jedes Kanonenrohr kalt. Denn anders als bei der Echtzeit-Konkurrenz verbrauchen hier Einheiten auch nach der Ausbildung ständig Rohstoffe. Spanische Hellebardiere wollen Eisen für Waffe und

Rüstung – französische Musketiere verballern bei jedem Schuss Kohle. Also schicken Sie Arbeiter in Minen und Wälder oder aufs Feld zur Kornrente. Lagerhäuser halten die Produktionswege kurz, Wohngebäude erhöhen das Einheitenlimit.

Auch die Forschung ist ein wichtiger Teil der Schlachtvorbereitung: Fechttraining im Fort verbessert die Nahkampfqualitäten Ihrer Einheiten, Upgrades in der Goldmine steigern die Fördermenge. Wer zusätzlich auf fremde Hilfe zurückgreifen will, nimmt per Offizier oder Priester Kontakt zu anderen Völkern auf. Gegen

klingende Münze erforschen und sabotieren Verbündete feindliche Einrichtungen oder stellen Hilfstruppen. Handel ist jedoch nicht möglich.

Heldenlose Schlachten

Insgesamt zwölf Völker, von den Mayas über die Irokesen bis zu den USA, warten auf Ihre Befehle. Jede Nation pflegt einen anderen Baustil, größere spielerische Unterschiede gibt's jedoch nur zwischen Eingeborenen und Eroberern. So dürfen nur Europäer und Amerikaner Kanonen auf das Schlachtfeld schieben. Historische Helden tauchen ausschließlich in den Missionsbeschreibungen auf. Im Gefecht übernehmen namen- und dadurch charakterlose Offiziere die Rollen von Kolumbus, Tecumseh und Kollegen – eine vertane Chance.

Formations-Fragen

Der Gefechtsrealismus war schon ein Markenzeichen von **Cossacks**. Doch **American Conquest** schraubt den Detailgrad noch mal eine Stufe höher: Salven richten mehr Schaden an als Einzelschüsse, Soldaten geraten bei Angriffen von hinten in Panik, und Kanonenkugeln prallen physikalisch korrekt vom Boden ab. Über Sieg oder Niederlage entscheidet der stra-

Markus Schwerdtel



Amerika ist mein!

Mutig, mutig: In Zeiten von immer kleineren Kämpfertruppen und Spezialeinheiten in Echtzeit-Strategiespielen wirft **American Conquest** wahre Soldatenmassen auf

den Monitor. Mir soll's recht sein, so lange die Steuerung derart bravourös flutscht wie im russischen Geheimtipp. Mit Formationsbefehlen und Tastaturkürzeln scheuche ich meine Männer mühelos durch den Dschungel. Und wenn ich wirklich will, kann ich nach wie vor jeden einzelnen der Fittelsoldaten befehlen.

Etwas stört mich an der Kämpferflut aber doch: Da können mir die öden Textbriefings noch so viel von Kolumbus und Konsorten erzählen, ich will die Jungs auf dem Schlachtfeld sehen! Aber statt Konquistador Pizarro läuft nur namenloses Kanonenfutter durch die neue Welt – schade. Aber vielleicht klappt's mit den echten Helden ja in einem Addon.

tegisch geschickte Einsatz von Formationen. Ein Beispiel: Musketenschützen feuern eine Salve und rücken danach ins zweite Glied. Pikeniere halten jetzt an vorderster Front in Säulenformation die Stellung, und ein keilförmiger Flankenangriff unserer Kavallerie schlägt die Feinde endgültig in die Flucht. Nur wer solche Manöver im Schlaf beherrscht, kann in den höheren Schwierigkeitsgraden die schlauen Computergegner bezwingen.

Technik-Check

Auflösung

Schon ab einer TNT 2 können Sie **American Conquest** bei 1024 mal 768 Bildpunkten (übrigens die niedrigste Auflösung) noch flüssig über die Karte scrollen. In diesem Fall sollten aber mindestens eine 800-MHz-CPU und 256 MByte RAM im Gehäuse werkeln.

RAM/Festplatte

Mit Win 98/ME benötigen Sie minimal 128 MByte RAM, für Windows XP sollten es auf jeden Fall mindestens 256 MByte sein.

Tuning-Tipps

TIPP 1: Für flüssiges Spielen sollten Sie alle anderen Anwendungen wie Virens Scanner oder Chat-Programme schließen.

TIPP 2: Zwar leidet bei »nur« 1024 mal 768 Pixeln etwas die Übersicht, das Spiel läuft im Gegenzug aber wesentlich flüssiger.

TIPP 3: Niedriges Spieltempo sorgt für Ruckler beim Scrollen. Setzen Sie deshalb die Spielgeschwindigkeit auf eine mittlere Stufe, und geben Sie Ihre Befehle bei aufkommender Hektik im Pausen-Modus. **SG**

Die Performance-Tabelle (alle Angaben mit 256 MByte Arbeitsspeicher)

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
450 MHz	1024x768x32 1280x1024x32	■ ■	■ ■	■ ■	■ ■	■ ■	■ ■	■ ■
600 MHz	1024x768x32 1280x1024x32	■ ■	■ ■	■ ■	■ ■	■ ■	■ ■	■ ■
800 MHz	1024x768x32 1280x1024x32	■ ■	■ ■	■ ■	■ ■	■ ■	■ ■	■ ■
1.000 MHz	1024x768x32 1280x1024x32	■ ■	■ ■	■ ■	■ ■	■ ■	■ ■	■ ■
1.400 MHz	1280x1024x32 1600x1200x32	■ ■	■ ■	■ ■	■ ■	■ ■	■ ■	■ ■

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar ■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß ■ mäßig ruckelnd, noch spielbar ■ flüssiges Spielen möglich



Als Häuptling Tecumseh vereinigen Sie die Indianerstämme zum Aufstand gegen die Amerikaner.

Heiko Klinge



Klasse Masse

So, da sind jetzt circa 800 Einheiten auf dem Bildschirm, mit denen ich einen koordinierten Angriff starten soll – na denn, Prost Mahlzeit! Meine Skepsis gegenüber

American Conquest war riesengroß, schließlich hatte mich schon der Vorgänger Cossacks mit seinen Truppenmassen fast überfordert. Ein paar Schlachten später dann die Überraschung: Dank unzähliger Komfortfunktionen bekommt man seine Jungs immer besser in den Griff. Die detailverliebten Gefechte bleiben meist überschaubar und bieten trotzdem enorm viel strategischen Freiraum für Echtzeit-Tüftler.

Verschwendete Recherche

Enttäuscht haben mich die lieblos präsentierten Kampagnen. Warum investiert man viel Arbeit in die historische Recherche, um dann das Ergebnis mit Simpelzeichnungen und Texten zu präsentieren? Auch die Missionen könnten etwas mehr Abwechslung vertragen. Dafür stimmen wiederum Spielumfang und Langzeitmotivation. American Conquest ist mein aktueller Geheimtipp für anspruchsvolle Strategen!

Ein weiteres Schlachtendetail sind die spannenden Häuserkämpfe: Bauern und Infanterie dürfen sich in Gebäuden verschanzen, um angreifende Formationen aus der Deckung aufzureiben. Wohl dem, der nahkampfstärke Eingreiftruppe hat, die sich Mann gegen Mann dieses Problems annehmen.

Komfortfunktionen für Profi-Strategen

Schon der Vorgänger Cossacks war betont realistisch, nur verdammt damals ein enormer Frustrationsfaktor den Spaß am Feldherren-

dasein. Für American Conquest haben die russischen Entwickler von GSC Gameworld deshalb extratief in der Komfortkiste gekramt. Vor jeder Mission dürfen Sie einen von vier gut ausbalancierten Schwierigkeitsgraden wählen. Für alle Einheiten gibt's auf Knopfdruck genaue Informationen zu Kampfwerten, Schwächen und Stärken. Jede Formation wählen Sie per Icon sekundenschnell an. Und wem das Gefecht zu hektisch wird, gibt in aller Ruhe im Pausenmodus seine Befehle.

Echtzeit-Profis freuen sich zudem über zahlreiche Shortcuts – allerdings hat GSC ausgerechnet die Tasten für die stufenlos regelbare Spielgeschwindigkeit vergessen. Insgesamt ist American Conquest ein handzahniges Komplexitätsmonster, das sehr viel Einarbeitungszeit vom Spieler verlangt.

Größenverhältnisse

Zur Darstellung der Massenschlachten verwendet American Conquest 3D-Terrain und 2D-Einheiten. Die Landschaften begeistern mit fotorealistischen Texturen, wirken jedoch recht statisch und abwechslungsarm. Lob und Tadel auch für die Soldaten: Ihre Untergebenen laden geschmeidig animiert ihre Gewehre, lassen im Vergleich zu den beiden Anno-Kollegen aber so manches Detail vermissen. Das ist angesichts von bis zu 16.000 Einheiten auf der Karte allerdings zu verschmerzen. Außerdem passen die Größenverhältnisse, die über hundert

Gebäudetypen sind viel größer als die Soldaten – eine Ausnahme im Genre der Echtzeitstrategie. Praktisch: Per Transparenzmodus für die Häuser lässt sich jeder Bauer aufspüren. Dass sich die Übersicht im Schlachtengetümmel dann doch mal verabschiedet, liegt an den gerade mal zwei Zoomstufen – das ist mindestens eine zu wenig.

Akustisch gibt sich American Conquest zwar zurückhaltend aber durchaus hochwertig. Ihre Einheiten bleiben stumm, dafür knallen die Kanonen im Gefecht extraknackig. Auch die Musikstücke dudeln allesamt auf hohem Niveau, ohne sich allerdings dynamisch der Spielsituation anzupassen.

Online-Feldzug

Multiplayer-Generäle haben mit American Conquest besonders viel Spaß. Zum einen liegt das an den spannenden Gefechten mit sorgfältig ausbalancierten Kriegsparteien, zum anderen an den abwechslungsreichen Spielmodi. Neben dem klassischen

Deathmatch dürfen Sie in sechs historischen Schlachten wie Technotlán oder Yorktown die Geschichte verändern. Im Online-Modus »Kampf um Amerika« erobern und verteidigen Sie Territorien in einem dynamischen Feldzug. Großes Lob



Die riesigen Segelschiffe sehen prächtig aus, spielen jedoch nur eine untergeordnete Rolle.

auch für die Internet-Server von American Conquest: Ob motivierendes Ladder-System, Lobby, regelmäßige Meisterschaften oder Zuschauerfunktion – das GSC Game Net hat wirklich an alles gedacht und braucht sich selbst vor Blizzards Battlenet nicht zu verstecken. **HK**

American Conquest

Echtzeit-Strategie



Publisher: CDV (01805) 299 266
Sprache: Deutsch
Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 100 S. Handbuch
Release (D): 15.11.2002
Preis: ca. 50 Euro
USK-Freigabe: ab 12 Jahre

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

Eingewöhnung: 3 Stunden Solo-Spaß: 50 Stunden Multiplayer-Spaß: 40 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro	Kontra
beeindruckender Schlachten-Realismus	abwechslungsarmes Missionsdesign
zahlreiche und sinnvolle Komfortfunktionen	spröde Kampagnen-Präsentation
enormer Spielumfang	keine historischen Helden
viele historische Hintergrundinfos	
tolle Mehrspielermodi	

MULTIPLAYER

Internet (7 Spieler) Netzwerk (7 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch, Historische Schlacht, Feldzug

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 600 MHz 128 MByte RAM 1,0 GByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 800 MHz 256 MByte RAM 1,0 GByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 1,4 GHz 512 MByte RAM 1,0 GByte Installationsgröße 3D-Karte

ALTERNATIVEN

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

Der derzeit spannendste Kompromiss aus anspruchsvoller Strategie und Spielbarkeit.

Medieval (88%, GS 10/02)

Hochkomplexe Echtzeit-Schlachten im Mittelalter mit tollem Taktik-Strategie-Mix.

WERTUNG

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

Komplexes, finessenreiches Massenschlacht-Spektakel.



Unsere Armee in der rausgezoomten Sicht. Auch in dieser Perspektive haben Sie die volle Befehlsgewalt.

Auf Schleichwegen zum Ziel

Soldiers of Anarchy

Gut getarnt schleichen Sie mit den Soldiers of Anarchy durch die düstere Zukunft der Erde – taktische Tiefe und fetzige Explosionen inklusive.

WWW

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

Gute Taktikspiele sind nach wie vor dünn gesät: **Jagged Alliance 2** hat mittlerweile über drei Jahre auf dem Buckel, und **Commandos 2** ist happig schwer. Da kommt Silver Styles taktisch herausforderndes **Soldiers of Anarchy** gerade recht: In Echtzeit absolvieren Sie knifflige Einsätze, die auch Gelegenheitsspielern eine faire Chance lassen.

Trickreich siegen

Unter Ausnutzung aller Deckung hat sich unser Späher an das gegnerische Lager herangeschlichen und beobachtet die Wachen. Die übersehen ihn auf ihrem Rundgang. Jetzt ist für unser erstes Team der Zeitpunkt gekommen, mit ein paar gezielten Handgranaten für

Verwirrung vor dem Tor zu sorgen. Aufgeregt stürmen die Gegner zur Explosion, als unser zweiter Trupp von hinten über die Mauer klettert und ein Kettenfahrzeug mit Molotow-Cocktails außer Gefecht setzt. Sofort schwingen sich zwei weitere unserer Kämpfer in einen unbemannten Panzer und nehmen die Gegner unter Feuer. Da taucht ein feindlicher Tank auf! Den locken wir mit ein paar Scheinangriffen aufs offene Feld, wo unser Minenexperte ein paar explosive Überraschungen vergraben hat.

Spezialisten an die Front

Ähnlich packend sind alle 13 Missionen, die Sie als Anführer einer multinationalen Truppe er-



Die gegnerischen Soldner nehmen unser Fahrzeug unter Beschuss. Trotz massivem Handgranateneinsatz haben sie gegen den Panzer keinen Erfolg.

leben. Denn im Jahr 2014 kämpft Ihre Einheit gegen marodierende Banden und fanatische Sektenmitglieder. Zwischen den

Missionen müssen Sie ein schlagkräftiges Team zusammenstellen. Jeder Kämpfer verfügt über eine Spezialfähigkeit wie Heilen oder Extra-Stärke. Außerdem sind etwa nur Sprengstoffspezialisten in der Lage, Minen zu räumen und Bomben zu legen. Per Mausklick gehen Ihre Leute in Deckung oder robben an Wachposten vorbei. Die bemerken Ihre Mannen erst, falls sie in Sichtweite kommen. Wenn Ihre Jungs einen Gegner erschießen (oder gar sprengen), kriegen das seine weiter entfernten Kollegen nicht mit. Da versagt offenbar die KI. Nur: Geht der Schuss daneben, flieht der Mann und kommt mit Unterstützung zurück. Neun der 13 Missionen spielen Sie hintereinander, dann verzweigt die Kampagne verzweigt an zwei Stellen, läuft aber nach zwei Missionen wieder ineinander.

Bandenkrieg

Die Story entwickelt sich während der Einsätze. In zahllosen gut vertonten Zwischensequenzen erleben Sie eine dramatische Handlung um die in Anar-



Auf einem entlegenen Bahngelände hat unser Trupp einen schwer bewaffneten T-55-Panzer mit mehreren Molotow-Cocktails zerstört.



Mit dem gekaperten **Hubschrauber** haben wir ein paar Raketen mitten in das gegnerische Hauptquartier gejagt.

chie zurückgefallene Erde. Die meisten Missionen beginnen ganz harmlos: So sollen Sie zum Beispiel einen Kontaktmann treffen. Kaum haben Sie den Kerl gefunden, verlangt er, dass Ihr Team Mitglied in einer von zwei rivalisierenden Gangs

wird. Je nachdem, wie Sie sich entscheiden, nehmen die Mission und die folgenden zwei Einsätze einen anderen Verlauf.

Auf Panzers Ketten

Eine Besonderheit von **Soldiers of Anarchy** sind die Fahrzeuge, die Sie erbeuten können. Dabei reicht das Repertoire vom Truppentransporter über T-55-Panzer bis hin zum ausgewachsenen Kampfhubschrauber. Mit dessen Hilfe plätten Sie auch größere Gebäudeanlagen binnen weniger Minuten. Allerdings lauern überall Stinger-Schützen, die Ihren Drehflüger mit nur einem Treffer vom Himmel holen. Zwischen den Gefechten tauschen



Zwischen den Gefechten **heilen** Sie Ihre Leute.



Im Schutz der **kleinen Mauer** arbeitet sich unser Team an die Feinde heran.

Mick Schnelle



Tolle Taktik

Wow, ist das spannend! Da die anderen an Mann und Material immer haushoch überlegen sind, muss ich stets tricksen, um Gegnermassen aufzuteilen oder

komplett zu umgehen. Dabei habe ich den Pausen-Kommando-Modus schätzen gelernt. So entstehen nie hektisch-unfaire Situationen wie in der US-Fassung. Es macht eine Menge Spaß, die richtige Vorgehensweise für das eigene Team auszutüfteln. Und die fetzigen Explosionen belohnen mich angemessen für die Mühen.

Allerdings steckt in den Wegfindungsroutinen (vor allem bei Panzern) gelegentlich der Wurm. Außerdem wirkt die 3D-Landschaft sehr steril, denen ich auf einen Blick ansehe, welche Waffen sie tragen. Soldiers of Anarchy ist ein knackig spannendes Taktikspiel mit viel Tiefgang, das ich wegen der drei unterschiedlichen Endsequenzen nicht nur einmal durchspiele.

Sie erbeutetes Equipment bei einem Händler gegen Patronen, Raketen und Kampfgerät.

Die Steuerung hat das Silver-Style-Team gut hinbekommen.

So ändern Sie mit einem Tastendruck völlig frei die 3D-Perspektive. Besonders nützlich ist die Möglichkeit, im Pausenmodus Befehle zu erteilen. **MIC**

Soldiers of Anarchy

Echtzeit-Taktik



SOLDIERS OF ANARCHY
THE FIRST BLOOD
THE FIRST BLOOD

Publisher: Bigben Interactive, (02271) 498 590
Sprache: Deutsch
Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 40 S. Handbuch

Release (D): 30.11.2002
Preis: ca. 40 Euro
USK-Freigabe: ab 16 Jahre

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

Eingewöhnung: 2 Stunden

Solo-Spaß: 25 Stunden

Multiplayer-Spaß: über 10 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro

- + trickreiche Taktiken
- + abwechslungsreiche Missionen
- + verzweigende Kampagne
- + schicke Explosionen

Kontra

- öde Landschaften und Texturen
- kleinere Logikfehler
- Probleme mit Wegfindungs-KI

MULTIPLAYER

Internet (8 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Modem (2 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch

HARDWARE-KONFIGURATION

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

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 700 MHz	CPU mit 1,0 GHz	CPU mit 1,5 GHz
128 MByte RAM	256 MByte RAM	256 MByte RAM
640 MByte Installationsgröße	640 MByte Installationsgröße	640 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

ALTERNATIVEN

Jagged Alliance 2 (88%, GS 6/99)

Extrem motivierende Taktikschlachten, allerdings rundenweise. Grafisch heute veraltet, tolle Story.

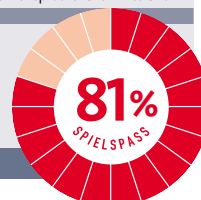
Commandos 2 (87%, GS 10/01)

Angesiedelt im Zweiten Weltkrieg. Erheblich taktischer mit sehr anspruchsvollen Missionen.

WERTUNG

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

Knifflige Echtzeit-Taktik mit verzweigender Kampagne.



Knall im All

Haegemonia

Retten Sie das Sonnensystem vor Rebellen und Aliens! In kernigen Echtzeit-Schlachten und als Planetenbürgermeister beweisen Sie Ihr Strategiegeschick.

WWW

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

Im Tipps-Teil:
Kurztipps

Wie froh wären die Erdbewohner, wenn die Marsianer wirklich kleine grüne Männchen wären. Doch auf dem roten Planeten leben abtrünnige und höchst aggressive Kolonisten, die ihrer Mutterwelt das Leben schwer machen. Im Echtzeit-Strategiespiel **Haegemonia** kämpfen Sie in den ersten fünf von insgesamt 18 Missionen wahlweise als Erd- oder Marskommandant. Danach geht's gemeinsam gegen Aliens. Das gab es so ähnlich schon in **Homeworld**. Doch die Gefechte in **Haegemonia** sehen nicht nur viel

besser aus, eine ordentliche Preise Planetenmanagement bringt zusätzlich strategische Würze.

Schilde oder Sporthallen

Bevor Ihre Flotte ins All aufbricht, sollten Sie auf dem Heimatplaneten ein paar Dinge regeln. Per Tastendruck geht's ins Forschungs- oder Produktionsmenü. In acht Bereichen wie Schiffstechnik oder Planetenausstattung investieren Sie in Upgrades. Die wirken sich sehr stark aus: Sporthallen etwa heben die Moral der Bevölkerung und damit Ihre Steuereinnahmen. Zweite Geldquelle sind erzhaltige Asteroiden – sofern Sie die nötige Förderausrüstung erforschen und bauen. **Haegemonia** lässt sich jederzeit pausieren, wodurch Sie solche schweren Entscheidungen in Ruhe treffen können. Nach einiger Zeit schleicht sich jedoch Routine ein, und die Forschung verliert etwas ihren Reiz.

Weltraumhelden

Wenn daheim alles flutscht und die Fabriken Raumgleiter ausspucken, geht's in die Schlacht. Gleiche Schiffe fasst **Haegemonia** automatisch zu Verbänden mit bis zu sieben Mitgliedern zusammen, die in Kämpfen Erfahrung sammeln. Formationen wie in **Homeworld** fehlen, nur drei Aggressionsstufen bestimmen die Anordnung der Raumer. Dafür legen Sie fest, ob die Einheiten auf Antrieb, Rumpf oder Waffen ballern – besonders nützlich im Kampf gegen die riesigen Raumstationen mit ihren Abwehrtürmen. Die bei Weltraum-Strategiespielen sonst knifflige Bedienung haben die ungarischen Entwickler von **Haegemonia** bravourös. **MS**



Die mit einem Kanonenturm bewehrte **Erzförderstation** links schießt selbstständig Gegner ab.



Die **Formationen** der automatisch gebildeten Raumschiff-Verbände hängen von Ihren Verhaltensbefehlen ab.

Markus Schwerdtel



Bunter All-Ausflug

An der Grafik von **Haegemonia** kann ich mich kaum satt sehen. Gelungen ist auch die orchestral-bombastische Musik, die sich dem Kampfgeschehen

anpasst. Und die fast perfekte Steuerung macht die Orientierung im All zum Vergnügen. Dass es keine richtigen Formationen gibt, ist halb so wild. Durch die Zielbefehle verlaufen die Gefechte trotzdem sehr taktisch.

Kleine Patzer stören ein wenig den Weltraumtraum: Forschung und die Helden mit ihren 24 Boni für Kampf und Management sollen Spieltiefe bringen, ihre Verwaltung nervt jedoch nach kurzer Zeit. Trotz Kritik: Eine Perle der Weltraumstrategie.

Haegemonia

Echtzeit-Strategiespiel



Publisher: Wanadoo, (0190) 846 026
Sprache: Deutsch
Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 80 S. Handbuch

Release (D): 20.11.2002
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: 20 Stunden Multiplayer-Spaß: 10 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro	Kontra
<ul style="list-style-type: none"> bunte 3D-Grafik gelungene Bedienung erstklassige Musik taktische Kämpfe 	<ul style="list-style-type: none"> lahme Hintergrundgeschichte seichte Forschung keine echten Formationen

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 750 MHz 128 MByte RAM 800 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 1,0 GHz 256 MByte RAM 800 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 1,4 GHz 512 MByte RAM 800 MByte Installationsgröße 3D-Karte

ALTERNATIVEN

Homeworld (85%, GS 11/2000)

Zwei Rassen kämpfen sich im 3D-All durch kurze Kampagnen. Formationen sorgen für Tiefgang.

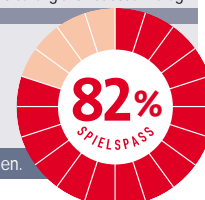
Star Trek Armada 2 (83%, GS 1/02)

Föderations-Geplänkel im flachen Pizzaschachtel-Weltraum. Forschung und Basisbau wichtig.

WERTUNG

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

Hübsches Weltraum-Strategiespiel mit kleinen Schwächen.



Sagenhafte Ranglisten



Age of Mythology

Held Arkantos hat Deutsch gelernt: Wir wagen uns mit der lokalisierten Fassung des Strategiehits auf Ensembles brandneue Spieleserver.

In großen Schlachten oder bei vielen Spezial-effekten wie Feuer geräten die Internet-Partien manchmal ins Ruckeln.



die ESO-Server verursacht, stören aber kaum. Balance-Probleme gibt es nicht: In den durchschnittlich 20 Minuten dauernden Begegnungen tummeln sich Wikinger, Griechen und Ägypter zu gleichen Teilen.

Heldin Amanra klingt mit ihrem gekünstelten Akzent wie Dolly Buster. Dafür liegen auch der deutschen Fassung Technologie-Karten bei, wenn auch nur in einer DVD-Box. **MS**

Solide lokalisiert

Bei der Übersetzung von **Age of Mythology** hat Microsoft gute Arbeit geleistet – Stimmen und Text sind auf dem Niveau der Originalversion. Nur Kleinigkeiten stören mitunter: So erinnert der Missionsname »Auf geht's« eher an einen Oktoberfest-Besuch als an einen heldenhaften Feldzug. Und die ägyptische



Die automatische **Matchmaking-Funktion** sucht nach Ihren Vorgaben einen geeigneten Gegner. Die Punktzahl oben links bestimmt über Ihren Ranglistenplatz.



Auf DVD:
Top-Demo



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



Im Tipps-Teil:
• Cheats
• Komplettlösung:
Teil 2

Ballisten ballern auf Kamelreiter, Zyklopen prügeln sich mit Walküren, und Kampfwildschweine jagen Pharaonen. Diese Szene entspringt nicht etwa dem Albtraum eines Geschichtsprofessors, sondern einer Onlinepartie des Echtzeit-Strategiespiels **Age of Mythology**. Mit dem kostenlosen Internet-Service Ensemble Studios Online (kurz ESO) wollen die Entwickler Blizzards Battlenet Konkurrenz machen.

Junger Feldherr, kräftig, ledig, sucht...

Die ESO-Einwahl läuft problemlos, denn mit wenigen Mausklicks legen Sie ein Konto an und wählen Ihren Kampfnamen. Danach vermittelt ESO Sie auf Wunsch per automatischer Suchfunktion an einen passenden Kontrahenten. Dazu müssen Sie lediglich Lieblingsgott, bevorzugte Karte und einen der vier Spielmodi angeben. Erfolg und Scheitern spiegeln sich in Ihrer Ranglisten-Punktzahl wider. Eine Niederlage reduziert etwa das Anfangsguthaben von 1.600 um zwölf Zähler. Echte Level-Einstufungen wie im Battlenet fehlen allerdings. Fernab des Erfolgsdrucks klinken Sie sich alternativ »von Hand« in aufgelistete, offene Spiele ein und kämpfen alleine oder im Team.

Genau wie **WarCraft 3** gibt sich **Age of Mythology** schon mit einem 56k-Modem zufrieden. Gelegentliche Ruckler bei großen Schlachten tauchen auch mit einer Internet-Standleitung immer wieder auf. Die kleinen Verzögerungen werden durch

Markus Schwerdtel

Held des Internets



Eigentlich hatte ich **Age of Mythology** nach durchgespielter Kampagne schon beiseite gelegt. Doch mit Freischaltung der ESO-Server ist auch mein Ehrgeiz neu ent-

flammt. Schließlich eröffnen Bündnisse unter den Völkern neue taktische Möglichkeiten, wenn etwa Ochsenkarawanen zur Geldbeschaffung quer über die Karte ziehen. Oder wenn ich meine Götterkräfte mit denen eines Verbündeten zum Todesstoß bündle.

Ich hätte mir nur klarere Einstufungen gewünscht – Levels sind motivierender als Punktzahlen. Die deutsche Fassung geht, bis auf die erwähnten Kleinigkeiten, in Ordnung.

Age of Mythology

Echtzeit-Strategiespiel



Publisher: Microsoft, (0180) 525 19 99
Sprache: Deutsch
Ausstattung: DVD-Box, 2 CDs, 30 S., Karten

Release (D): 14.11.2002
Preis: ca. 50 Euro
USK-Freigabe: ab 12 Jahre



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

Eingewöhnung: 30 Minuten

Solo-Spaß: 50 Stunden

Multiplayer-Spaß: 50 Stunden

Eingewöhnung: 30 Minuten

Solo-Spaß: 50 Stunden

Multiplayer-Spaß: 50 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

- Pro**
- geniales Spielgefühl
 - Götterwahl
 - Matchmaker sucht passende Gegner
 - motivierende Rangliste
 - geringe Hardwareanforderungen

- Kontra**
- grafisch teilweise triste Götterkräfte
 - Helden ohne Persönlichkeit
 - kleine Übersetzungsmacken
 - manchmal kleine Ruckler

MULTIPLAYER

Internet (12 Spieler) Netzwerk 12 Spieler Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original

Multiplayer-Modi: (Team-)Deathm., Eroberung, Weltwunder-Rennen

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 600 MHz 128 MByte RAM 1,2 GByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 750 MHz 256 MByte RAM 1,2 GByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 1,0 GHz 512 MByte RAM 1,2 MByte Installationsgröße 3D-Karte

ALTERNATIVEN

WarCraft 3 (93%, GS 8/02)
Mitreißende Kampagnen, Helden und Spieltiefe machen Blizzards Meisterwerk zur Nummer 1.

Empire Earth (86%, GS 1/01)
Innovativ durch Zivilisationseditor. Riesige Einheiten-Auswahl überfordert jedoch Einsteiger.

WERTUNG

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

Sagen-Spektakel mit Online-Rangliste.



Multiplayer beim Runden-Epos – geht das?

Civ 3 Play the World

Nach Single-Dasein lernt der König der Runden-Strategie jetzt langsam Rushen.

Zwei der größten Feldherren – Caesar und Napoleon – gewannen ihre Schlachten durch Gewaltmärsche: Beide tauchten meist schon auf dem Schlachtfeld auf, während sich die Gegner noch sammelten. Dieses Gefühl können Sie jetzt bei **Play the World** erleben, dem Addon zum Runden-Primus **Civilization 3**.

Features für Solisten

Zu den 16 um Siedlungsraum kämpfenden Völkern sind acht

dazugekommen. Die Wikinger etwa führen Berserker ins Feld und die Spanier den Konquistador als kämpfenden Aufklärer. Für alle Völker gibt's die Mittelalterliche Infanterie und den Guerilla-Trupp als gute Allrounder. Radartürme schenken benachbarten Einheiten Kampfvorteile, Außenposten erkunden umliegendes Gebiet. Unter den vier neuen Stadtausbauten ist das »Wunder« Internet. Alle Spionageaktionen wurden in einem Menü untergebracht.

Spannend sind die neuen Siegbedingungen: Bei »Elimination« fliegen Sie bei Verlust einer einzigen Stadt raus, bei »Königsmord« darf ihr Herrscher nicht sterben. »Prinzessinnen-Raub« ähnelt sehr Capture-the-Flag: Wer die Dame fängt und zur eigenen Hauptstadt bringt, erhält 10.000 Siegpunkte. Letztere gibt's im »Siegpunkte«-Modus für die Kontrolle feindlicher Anfangspositionen.

Multiplayer-Modi satt

Fünf Mehrspieler-Typen stehen bereit, wobei »Hotseat« (an einem PC) und »E-Mail« die wichtige Replay-Funktion enthalten. Bei »Rundenbasiert« zieht immer nur ein Spieler

seine Einheiten, die anderen können derweil Diplomatie führen und ihre Städte optimieren. Königsdisziplin ist »Simultan«: Alle Parteien agieren gleichzeitig, wer eine Feindeinheit angreifen will, muss schnell sein. Bei diesen Varianten wählen Sie ein Zeitlimit (in drei Stufen) oder keines. Der »rundenlose« Modus versucht erfolglos, das Spielprinzip in Quasi-Echtzeit ablaufen zu lassen: Alle paar Sekunden werden Dinge produziert oder die Bewegungspunkte aufgefüllt.

Enttäuscht haben uns die mitgelieferten Szenarios – sie sind schlecht bis gar nicht beschrieben und liegen teils nur in einer

reduzierten Download-Fassung vor. Zwar gibt es mehrere neue Grafiksets (etwa Weltkriegs-Einheiten oder Samurais), doch fehlen zugehörige Szenarios. Wie man die Grafiken nutzen kann, wird nicht verraten. **IA**

→ Original-Test in GS 4/02 (91 %)



Japan mit Editor-importiertem Winterterrain.

Jörg Langer



Zu kurz gesprungen

Die zusätzlichen Funktionen und Völker machen Civ 3 noch spielenswerter, die neuen Siegbedingungen gefallen mir richtig gut. Doch

in Sachen Multiplayer hat Civilization 3 ein generelles Problem: Es ist für strategisches Abwägen konzipiert, nicht für Züge unter Zeitdruck. Schon der Simultan-Modus artet in Stress aus. Das »rundenlose« Ziehen hat dann mit Civ 3 kaum noch was zu tun, sondern wirkt wie Blitzschach auf Speed. Unverzeihlich: Der E-Mail-Modus ist ohne Wiederholungsfunktion praktisch unspielbar. Für diese Unzulänglichkeiten vergeben wir trotz Modi-Vielfalt nur ein »Gut« bei Multiplayer. Dies und die schlampige Szenario-Ausstattung ergeben einen Punkt Wertungsabzug für das Addon.

Im Multiplayer-Modus werden Nachrichten und Konkurrenten eingeblendet (hier: Simultan-Partie).



Civilization 3: Play the World Strategie



Publisher: Infogrames, (0190) 771 883
 Sprache: Englisch, Deutsch in Vorbereitung
 Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 54 S. Handbuch
 Release (D): 28.11.2002
 Preis: ca. 35 Euro
 USK-Freigabe: ab 12 Jahre

Einstieger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Eingewöhnung: 5 Stunden			Solo-Spaß: 200 Stunden				Multiplayer-Spaß: 30 Stunden		

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro

- acht neue Völker
- optimiertes Interface
- große Spieltiefe
- riesige Vielfalt
- Verbesserungen auch solo nutzbar

Kontra

- Hektik passt nicht zu Civ 3
- keine Replay-Funktion
- lieblos beigelegte Szenarios
- Grafiksets schwer verwendbar

MULTIPLAYER

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

1 pro Original (Hotseat: 8) Multiplayer-Modi: Runde, Simultan, Quasi-Echtzeit, E-Mail, Hotseat

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 400 MHz	CPU mit 600 MHz	CPU mit 800 MHz
32 MByte RAM	128 MByte RAM	256 MByte RAM
490 MByte Installationsgröße	490 MByte Installationsgröße	490 MByte Installationsgröße

ALTERNATIVEN

Medieval (GS 10/02, 88%)

Wer Reichsbildung samt Echtzeit sucht, sollte lieber zu diesem Taktik-Strategie-Mix greifen.

Disciples 2 (GS 3/02, 85%)

Stark vereinfachtes Civilization-System, glänzt aber durch Fantasy-Story und Missionen.

WERTUNG

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

Viele Verbesserungen, Multiplayer nur knapp »gut«.



Teures Luxus-Addon

Industriegigant 2 1980 – 2020

Jowood erweitert seine spannende Schacher-Simulation nicht nur um Gegenwart und Zukunft, sondern liefert auch viele sinnvolle Spielverbesserungen.

Heiko Klinge



Weil ich es mir wert bin!

Ja, das Industriegigant-2-Addon ist teuer. Aber nein, den Kauf hätte ich nicht bereut. Die neuen

Missionen sind das Witzigste und Abwechslungsreichste, was mir in einem Wirtschaftsspiel bisher unter die Maus gekommen ist. Die Fakten sprechen ebenfalls eine deutliche Sprache: 56 Produkte, 18 Fahrzeuge und über 50 Karten liefern viel neues Spiel für den Euro.

An der etwas spröden Atmosphäre kann freilich auch das Addon nichts ändern – hier wirtschaftet das Calypso-beschwingte Tropico immer noch eine ganze Liga höher. Trotzdem: eine lohnende Investition für jeden Industriegiganten.

Für einen mehr als stolzen Preis von 30 Euro erhalten Wirtschafts-Strategen die volle Packung Addon-Luxus zum **Industriegigant 2**. Jowood hat fast

alle Kritikpunkte beseitigt, die wir im Test des Hauptprogramms monierten. Konsequenterweise erhöhen wir die Wertung von 82 auf 84 Prozent.

Gartenzwergfans

Liebos aneinander geklatschte Missionen hielten die Langzeitmotivation beim Hauptprogramm doch arg in Grenzen. Das Addon liefert drei neue, wesentlich bessere Kampagnen mit insgesamt 20 abwechslungsreichen Aufträgen: Als Kommunist in einer Bananenrepublik versorgen Sie das Nachbarland mit Waffen, während Sie die Bevölkerung mit Pferde-Rennbahnen ablenken. Oder Sie stehen Ihren Bruder beim Kampf um den Vorsitz eines Handelsimperiums aus. Am besten gefallen hat uns jedoch die schräge »Z Akte«-Kampagne, in der Sie unter anderem Außerirdische mit Gartenzwergen versorgen. Damit Sie auch die ver-

rücktesten Aufträge bewältigen, erweitert das Addon Ihre Handlungsmöglichkeiten: 17 frische Fahrzeuge (darunter Helikopter und Hochgeschwindigkeitszüge), 56 Produkte und neue Spiel-Elemente wie den Überseehandel stellen Sie vor immer neue Herausforderungen.

Verwaltungs-Fortschritt

Obwohl die Verwaltung Ihres Handelsimperiums schon im Hauptprogramm hervorragend

klappte, gibt's mit dem Addon einige sinnvolle Veränderungen. So lässt sich jeder Slot in den Lagern einzeln verwalten und die Frequenz der Handelsrouten einstellen. Die Online-Hilfe liefert endlich nicht mehr nur Infos zu den Produkten, sondern ebenfalls zu den jetzt 68 Fahrzeugen. Den komfortablen Editor finden Sie auch kostenlos im Internet. **HK**

→ www.gamestar.de Quicklink: 42

→ Original-Test in GS 8/02 (82%)

WWW

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

Industriegigant 2: 1980 – 2020 Addon



Publisher: Jowood, (06102) 816 80 68
Release (D): 29.11.2002

Sprache: Deutsch
Preis: ca. 30 Euro

Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 18 S. Handbuch
USK-Freigabe: ohne Beschr.

Einsteiger

Fortgeschrittene

Profis

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Eingewöhnung: 2 Stunden

Solo-Spaß: 50 Stunden

Multiplayer-Spaß: 15 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

- Pro**
- abwechslungsreiche Missionen
 - sinnvolle Fuhrparkerweiterung
 - nochmals verbesserte Bedienung
 - Computergegner auch in der Kampagne
 - komfortabler Editor

- Kontra**
- sterile Atmosphäre
 - textlastige Kampagnen
 - belangloser Fahrstuhl-Soundtrack

MULTIPLAYER

Internet (4 Spieler) Netzwerk (4 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Skirmish

HARDWARE-KONFIGURATION

TNT2 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 600 MHz	CPU mit 800 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	256 MByte RAM
1,2 GByte Installationsgröße	1,2 GByte Installationsgröße	1,2 GByte Installationsgröße
3D-Karte, Hauptprogramm	3D-Karte, Hauptprogramm	3D-Karte, Hauptprogramm

ALTERNATIVEN

Tropico (87%, GS 6/01)

Die herausragende Diktator-Simulation finden Sie als Vollversion auf unserer aktuellen CD/DVD.

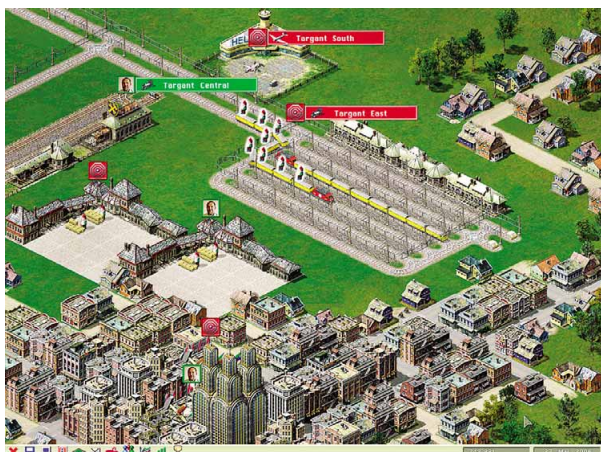
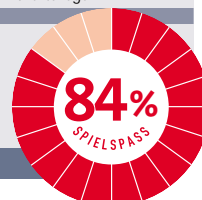
Schiene & Straße (70%, GS 5/02)

Nahezu identisches Spielprinzip. Netze 3D-Grafik, aber spielerisch klar unterlegen.

WERTUNG

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

Mehr Spaß für Wirtschaftsfans zum stolzen Preis.



Dank Hochgeschwindigkeitszügen (Mitte) und Heliport (oben) behaupten wir uns gegen die Computer-Konkurrenz.

Ritterliche Rundenkämpfe

Knights of the Cross

Militärsgeschichte mit überraschend viel Tiefgang: In spannenden Rundenschlachten manövrieren Sie feindliche Armeen an die Wand und erobern Burgen.

Der deutsche Ritterorden hatte eigene Vorstellungen von der europäischen Osterweiterung: Unter dem Vorwand, Heiden zum rechten Glauben zu bekehren, fielen die blecher-

Knights of the Cross schwingen Sie für eine der Konfliktparteien die Lanze. In anspruchsvollen Rundenschlachten mit sehr viel Tiefgang müssen Sie Ihre Feldherren-Fähigkeiten zeigen.

Gutes Stellungsspiel!

Die beiden Kampagnen beginnen jeweils mit einem Scharmützel zum Aufwärmen – gut, um sich mit den Einheiten und der einfachen Maus-Steuerung vertraut zu machen. Danach wird es ernst: Zu Beginn jeder Schlacht postieren Sie die Überlebenden der zuvor absolvierten Mission, die Kernarmee, auf der Karte. Dabei sollten Fernkämpfer und Ballisten hinter defensivstarken Pikenieren stehen. Kavallerie und Infanterie stürzen sich in den Nahkampf. Ritter dienen als Allzweckwaffe und überstehen mit guter Ausrüstung die Angriffe mehrerer schwächerer Einheiten. Besonderheiten wie Brücken und Gebäude beeinflussen die Taktik. Doch es gibt kein Patentrezept für den Sieg: Dazu agiert das meist zahlenmäßig überlegene Computer-Heer zu unterschiedlich.

nen Kirchenkämpfer in die Ländereien jenseits der Oder ein. Die Polen wehrten sich. So brannte ein jahrelanger Kampf, der in der Schlacht um Tannenberg seinen Höhepunkt fand. In

Georg Valtin

Taktik statt Hektik

Wer historische Schlachten à la Cossacks oder Medieval gerne in Runden austragen würde, liegt bei Knights of the Cross richtig. Ich tüfte lieber jede Aktion in Ruhe aus, statt hektisch auf der Karte rumzuklicken. Und nach den ersten unscheinbaren Missionen fordert das Spiel taktische Höchstleistungen.

Dabei erlaubt das Ritterspektakel immer unterschiedliche Vorgehensweisen, sodass offensive und defensive Strategien gleich gut funktionieren. Wer bei Rundentaktik auf Zaubersprüche und den Aufbaupart verzichten kann, sollte dem überraschend guten Knights of the Cross eine Chance geben.



Unsere Ritter blockieren die polnischen Reiter auf der taktisch wichtigen Brücke. Dahinter stehen geschützt unsere Fernkämpfer und erledigen die Angreifer.

Lohnende Goldanlage

Zu Beginn einer Schlacht und in jeder Runde wandert ein bestimmter Geldbetrag in Ihre Schatzkiste. Für diese Goldstücke können Sie Einheiten rekrutieren, das bestehende Heer mit besseren Waffen und Rüstungen ausstatten, Munition für die Fernkämpfer kaufen oder Ihren Truppen einen Levelaufstieg spendieren. Meistens ersetzen Sie gefallene Einheiten und investieren den Restbetrag in die gezielte Verbesserung der stärksten Truppenteile. Während die ersten Missionen ausschließlich die Vernichtung we-

niger Feinde verlangen, müssen Sie später Massenschlachten auf offenem Feld mit über 100 Einheiten für sich entscheiden und Burgen einnehmen oder verteidigen. Eigene Stützpunkte bauen dürfen Sie nicht. **GV**



Nachdem unsere Belagerungsmaschinen die Mauern zerstört haben, prescht die Kavallerie vor.

Knights of the Cross

Rundentaktik



Publisher: Take 2, (01805) 217 316
Sprache: Deutsch
Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 24 S. Handbuch

Release (D): 14.11.2002
Preis: ca. 30 Euro
USK-Freigabe: ab 12 Jahre

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

Eingewöhnung: 1 Stunde Solo-Spaß: 40 Stunden Multiplayer-Spaß: 15 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro

- viele Taktiken führen zum Sieg
- starke Defensiv-KI
- einfache Steuerung
- umfangreicher Karteneditor

Kontra

- gleichförmiger Missionsablauf
- schwache Offensiv-KI
- biedere Text-Briefings
- kein Auto- und Quicksave

MULTIPLAYER

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

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: 23 Missionen

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 233 MHz 64 MByte RAM 170 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 500 MHz 128 MByte RAM 170 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 800 GHz 128 MByte RAM 170 MByte Installationsgröße 3D-Karte

ALTERNATIVEN

Medieval – Total War (88%, GS 10/02)

Das mittelalterliche Taktik-Schwergewicht richtet sich an fortgeschrittene Echtzeit-Generäle.

Heroes of M&M 4 (86%, GS 6/02)

In Fantasy-Schlachten kämpfen und zaubern Sie, bauen aber auch Gebäude auf und aus.

WERTUNG

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

Unterhaltsame Rundentaktik für Fortgeschrittene.



Misslungener Franzosen-Feldzug

Napoleon

Eine TV-Umsetzung mit Kontrastprogramm: Wer anspruchslose Echtzeitschlachten gewinnt, darf zur Belohnung hochwertige Filmausschnitte anschauen.



Risiko auf der Europa-Karte: Ohne Gefahr aus Asien hat Russland die besten Chancen auf den Sieg.

Mehr als 120 Drehorte in sechs Ländern, Zehntausende Komparsen und internationale Stars: Der europäische Vierteiler **Napoleon** gehört zu den Höhepunkten des kommenden Fernsehjahres 2003. Beim gleichnamigen offiziellen Spiel zum TV-Spektakel hätte man ein ähnlich hohes Niveau



Die **Filmsequenzen** sehen in Bewegung schöner aus.

erwarten dürfen, doch weit gefehlt: Wenn die historischn Schlachten von Austerlitz und Waterloo in einfachster Echtzeit-Strategie ausgetragen werden, rümpfen PC-Generäle die Nase.

Trailershow

Ihre Armee besteht gerade mal aus Infanterie, Artillerie und Kavallerie. Bahnbrechende Militärmanöver im Stile Monsieur Bonapartes scheitern schon an zu wenigen Befehlen. Lediglich Angriff und Truppenbewegungen dürfen Sie anordnen, selbst elementare Funktionen wie Stellung halten oder Gruppenbildung fehlen. In der Kampagne müssen Sie bekannte historische Schlachten des Napoleon-Feldzuges gewinnen. Vor Kampfbeginn zeigt das Spiel jeweils die passenden Szenen aus dem Vierteiler, insgesamt 45 Minuten Filmmaterial gab das ZDF als deutscher Koproduzent frei.

Risiko mal anders

Hinter dem Modus »Europa-Feldzug« verbirgt sich eine Variante des Brettspiels **Risiko**. Das Besondere dabei: Statt das Ergeb-

nis der Schlachten vom Computer auswürfeln zu lassen, dürfen Sie die Gefechte auch selbst austragen. Das wäre eine praktische Funktion, wenn Sie durch Taktieren tatsächlich eine gegnerische Übermacht besiegen könnten; das ist praktisch unmöglich. Immerhin funktioniert die **Risiko**-Version auf der Übersichts-karte nach bewährtem Muster. Echtes **Risiko** macht aber deutlich mehr Spaß und ist ausbalanciert – in **Napoleon** gewinnt Russland ohne Bedrohung aus Asien kinderleicht. So entschädigen lediglich die sehenswerten Filmausschnitte für dürftige Echtzeitschlachten.

Georg Valtin



Fast ein Waterloo

Was mir die Entwickler hier als Schlacht von Austerlitz verkaufen wollen, ist eine Frechheit. Nur drei Einheiten-typen verzeihe ich ja gerade noch, aber ohne taktische Möglichkeiten erreicht der strategische Anspruch gerade mal Knöchelhöhe.

Risiko spielen und selbst die Schlachten austragen? Das gleiche Prinzip gab es schon vor Jahren im C64-Klassiker North & South, und da machte es mehr Spaß. Eines muss ich Napoleon aber zugute halten: Seine Werbewirkung stimmt, und aufgrund der grandiosen Ausschnitte werde ich mir den historischen Vierteiler bei einem guten Glas Médoc im Januar anschauen.

Napoleon

Strategie



Publisher: Infogrames, (0190) 771 883 Release (D): 14.11.2002
Sprache: ca. 30 Euro Preis: ca. 30 Euro
Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 6 S. Handbuch USK-Freigabe: ab 12 Jahre

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

Eingewöhnung: 15 Minuten Solo-Spaß: 10 Stunden Multiplayer-Spaß: -

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro
+ hochwertige Filmsequenzen
+ Risiko-Spielmodus
+ historisch reizvolles Szenario

Kontra
- mangelhaftes Balancing
- kaum taktische Möglichkeiten
- zäher Spielablauf
- umständliche Bedienung

MULTIPLAYER

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

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Nicht vorhanden

HARDWARE-KONFIGURATION

TNT2 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 200 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 800 MHz 128 MByte RAM 700 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 1,0 GHz 256 MByte RAM 700 MByte Installationsgröße 3D-Karte

ALTERNATIVEN

Cossacks (73%, GS 12/00)

Anspruchsvolle, komplexe Schlachten im historischen Europa mit vielen Truppentypen.

Risiko 2 (71%, GS 4/00)

Gelungene Brettspielumsetzung mit Sonderregeln und neuen Gebieten.

WERTUNG

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

Spielerisch ein Flop, aber sehenswerte Filmausschnitte.



Von Kanonen unterstützt, erwartet unsere französische Infanterie den Ansturm der Gegner. Taktische **Manöver** sind jedoch mit nur zwei Befehlen kaum möglich.

Die neue Welt

Zweite Mission-CD für Siedler 4.



Das **Dunkle Volk** lauert auch in der neuen Welt.

Mit **Die neue Welt** liefert Blue Byte nach der ersten Mission-CD und dem Trojaner-Addon nun schon die dritte Erweiterung des Aufbauspiels **Siedler 4**. Wikinger, Römer, Maya und Trojaner werkeln in je fünf Missionen. Eine Übersichtskarte zeigt Ihre Fortschritte. Dazu gibt es zwei Einzelszenarios und drei Mehrspielerkarten. Alle Aufträge sind von gewohnt hoher Qualität, könnten aber **Siedler**-Veteranen enttäuschen: Oft verhängelt

ein strammes Zeitlimit den Aufbauspaß. Oder Sie müssen ganz ohne Siedlung auskommen und einen Trupp Soldaten durch die grafisch dezent überarbeiteten Landschaften lotsen. Eine nette Hintergrundgeschichte motiviert jedoch, sich auch durch diese eher untypischen Aufgaben zu beißen. Apropos Durchbeißen: Selbst im leichteren der beiden Schwierigkeitsgrade ist **Die neue Welt** raues Terrain und fordert selbst fortgeschrittene **Siedler 4**-Spieler. Die hervorragende Musik besänftigt aber in Frustrationsmomenten. **MS**

Genre:	Aufbauspiel
Publisher:	Ubi Soft, (0190) 882 412 10
Preis:	ca. 15 Euro
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis
Spieler:	1 bis 8
Sprache:	Deutsch
Minimum:	
CPU mit 500 MHz	
128 MB RAM	

85% SPIELSPASS

Marine Mania

Wasserspiele im Addon-Zoo.



Nur gut gelaunte **Schwertwale** zeigen Tricks.

Nachdem Sie vor fünf Monaten als **Zoo Tycoon** Ihren Tierpark mit Dinosauriern nachrüsten konnten, liefert Microsoft jetzt die fischige Variante. Im Addon **Marine Mania** errichten Sie Großaquarien jeder Bauart. 20 Fischarten und Meeressäuger warten darauf, in einem dieser Schwimmgehege ansässig zu werden. Neben Walen, Seeottern und Tümmelern lauert auch der legendäre Weiße Hai. Jedes Becken benötigt eine eigene Filteranlage und einen Meeresbiologen, der die Rolle des Tierpflegers übernimmt. Daneben gibt es neue Gebäude wie den gläsernen Haitunnel, die zusätzliches Geld in die Kasse spülen. Zehn knifflige Szenarien und ein paar Verbesserungen am Hauptprogramm runden das Addon ab. Anders als das biedere **Dinosaur Digs** macht **Marine Mania** eine Men-

ge Spaß. Alle Meeresbewohner sind liebevoll animiert, spielerisch fordern effektiv angelegte Trocken-Nass-Gehege auch erprobte Zoo-Veteranen. **MTC**

Genre:	Aufbau-Addon
Publisher:	Microsoft, (01805) 251 199
Preis:	ca. 25 Euro
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Minimum:	
CPU mit 233 MHz	
32 MB RAM	

74% SPIELSPASS



Auf DVD: spielbare Demo

www.gamestar.de:

zusätzliche Bilder
in Screenshot-
Galerie

Wer wird Millionär?

Allein gegen die Stimme von Tom Hanks.



Nur eine Frage bis zur **Million** – und alle Joker weg.

Zum wiederholten Mal verwurstet Eidos in **Wer wird Millionär? 3. Edition** den Fernseh-Hit zu einem Ratespiel. Und erneut hat es das englische Hot-House-Entwicklerteam versäumt, dem PC eine Auflösung jenseits der 640 mal 480 Pixel zu gönnen. Auch alle anderen Schwächen der Vorgänger bleiben brav erhalten: So sind die Fragen unter 500 Euro teils deutlich zu schwer, und die Präsentation ist so kalt wie das Ren-

derstudio steril. Anders als der Packungstext durch geschickte Wortakrobatik suggeriert, stellt die Fragen nicht Günther Jauch, sondern wie gehabt Synchronsprecher Arne Elsholz, der sonst Tom Hanks zu gutem Deutsch verhilft. Immerhin gibt es 1.000 neue Aufgaben, die (abgesehen vom teilweise unangepassten Schwierigkeitsgrad) amüsant und interessant sind. Alles in allem ist die dritte **Wer wird Millionär?**-Edition nur eine Datendisk zum Vollpreis. Quizfreunde sollten auf die Budgetversion warten. **MTC**

Genre:	Ratespiel
Publisher:	Eidos, (01908) 839 582
Preis:	ca. 40 Euro
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Spieler:	1
Sprache:	Englisch
Minimum:	
CPU mit 166 MHz	
16 MB RAM	

65% SPIELSPASS

Gladiators of Rome

Ödnis in der Stadt am Tiber.



Die **Polygon-Gladiatoren** verhausen sich in 3D-Arenen.

Daumen rauf hieß »Leben«, Daumen runter »Tod«. Eine Handbewegung entschied im Kolosseum zu Rom über das Schicksal der übrig gebliebenen Sklaven, die zum Vergnügen der Zuschauer eben noch gekämpft hatten. In **Gladiators of Rome** schicken Sie als Manager solche Krieger in die Arena. Dabei wählen Sie vor den Partien Ihre Lieblingsgladiatoren und statten sie mit Waffen sowie Rüstungen aus. Anfangs reicht es nur für billige Äxte, mit steigenden Einnahmen gibt's auch edlere Klingen. Im Kampf haben Sie nur eingeschränkt Einfluss auf die Recken: Per Menü oder Funktionstaste erteilen Sie den bis zu drei Mannen einfache Befehle wie »Angreifen«, »Wegrennen« oder »Verteidigungshaltung«. Das geht aber nur alle paar Sekunden – immer dann, wenn ein Balken in

den Menüs sich aufgefüllt hat. Das simple Warten-auf-den-Balken besitzt letztlich kaum spielerische Tiefe. Da bleibt nur eins: Daumen runter. **PS**

Genre:	Strategiespiel
Publisher:	Activision, (01805) 225 155
Preis:	ca. 30 Euro
Anspruch:	Fortgeschrittene
Spieler:	1
Sprache:	Englisch
Minimum:	
CPU mit 600 MHz	
128 MB RAM	

47% SPIELSPASS