

# Strategie

Jörg Langer



**Mittelalterlich.** Auf Deutsch ist der Name wenig berauschend, doch ansonsten hat **Medieval** alles, was schon Shogun zum Geheimtipp machte – und noch viel mehr. Es ist eines dieser Spiele, die einfach rund sind: Keine Partie läuft gleich, kein Kampf wie der andere, dennoch gehorcht alles einem sinnvollen Regelwerk. Und jetzt mal weg von der Abstraktion: Kennen Sie ein Spiel, bei dem Sie der Papst exkommuniziert, wenn Sie nicht parieren? Wo Ihre lieben Nachbarn sofort danach einen Kreuzzug gegen Sie ausrufen? Und wo Sie nun wahlweise Diplomaten, einen Meuchelmörder oder gleich eine Invasionsarmee nach Rom schicken können, um das Problem zu lösen? Creative Assembly ist ein außergewöhnliches Spiel abseits vom Aufbau- und Echtzeit-Allerlei gelungen. Es wäre schön, wenn Sie das belohnen würden!

**Erster Kaiser, letzter Kaiser?** Dass **Shogun** und **Battle Realms** trotz hoher Spielqualität keine Erfolge waren, lag sicher am ungewöhnlichen Japan-Szenario. Wenn man diese Regel anlegt, wird auch **Der erste Kaiser** Probleme haben. Denn der Nachfolger von **Zeus** und **Pharao** krankt am »China-Problem«: Was interessieren mich Feng Shui, Tierkreiskalender und unbekannte Götter?

## Strategie-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	<b>WarCraft 3</b>	Echtzeit-Strategie	8/02	<b>93%</b>
2	<b>Age of Empires 2</b>	Echtzeit-Strategie	11/99	<b>93%</b>
3	<b>Civilization 3</b>	Strategiespiel	1/02	<b>91%</b>
4	<b>StarCraft</b>	Echtzeit-Strategie	6/98	<b>90%</b>
5	<b>Medieval</b>	Strategiespiel	<b>NEU</b>	<b>88%</b>
6	<b>Die Siedler 4</b>	Aufbauspiel	4/01	<b>88%</b>
7	<b>Jagged Alliance 2</b>	Strategiespiel	6/99	<b>88%</b>
8	<b>Stronghold</b>	Echtzeit-Strategie	11/01	<b>87%</b>
9	<b>Battle Realms</b>	Echtzeit-Strategie	1/02	<b>87%</b>
10	<b>Commandos 2</b>	Echtzeit-Taktik	10/01	<b>87%</b>
11	<b>Emperor</b>	Echtzeit-Strategie	6/01	<b>87%</b>
12	<b>Tropico</b>	Aufbau-Strategie	6/01	<b>87%</b>
13	<b>Die Sims</b>	Aufbauspiel	3/00	<b>87%</b>
14	<b>Empire Earth</b>	Echtzeit-Strategie	1/02	<b>86%</b>
15	<b>Black &amp; White (dt.)</b>	Aufbauspiel	5/01	<b>85%</b>
16	<b>Patrizier 2</b>	Wirtschaftssimulation	1/01	<b>85%</b>
17	<b>Disciples 2</b>	Strategiespiel	3/02	<b>85%</b>
18	<b>MechCommander 2</b>	Echtzeit-Taktik	9/01	<b>85%</b>
19	<b>Wiggles</b>	Aufbauspiel	11/01	<b>85%</b>
20	<b>Port Royale (1.20)</b>	Aufbauspiel	9/02	<b>84%</b>
21	<b>Zeus</b>	Aufbauspiel	12/00	<b>84%</b>
22	<b>Sudden Strike 2</b>	Echtzeit-Taktik	7/02	<b>83%</b>
23	<b>Cultures 2</b>	Aufbauspiel	5/01	<b>83%</b>
24	<b>Star Trek Armada 2</b>	Echtzeit-Strategie	1/02	<b>83%</b>
25	<b>Swine</b>	Echtzeit-Strategie	12/01	<b>83%</b>

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

## Strategie-Inhalt

### Tests

Medieval .....	102
Der erste Kaiser .....	107
Beach Life .....	108
Cossacks: Back to War .....	109
Combat Mission 2 .....	109



# Medieval



Herrscher und Feldherr in einer Person: Auf der Strategiekarte bewegen Sie Armeen und führen sie in realistische 3D-Schlachten gegen Christen, Orthodoxe und Muslime.



Unsere Allianz aus Dänen (weißes Wappen), Engländern (rotes) und Deutschen (schwarzes) greift eine muslimische Riesenfestung an. Beachten Sie die Truppenmassen im Hintergrund.



f CD/DVD:  
deo-Special



www.gamestar.de:  
sätzliche Bilder in  
eenshot-Galerie

Tipps-Teil:  
fi-Taktiken

**A**ch, als Franzosen-König hat man's schwer! Gerade wollen wir die letzten Provinzen Englands erobern, da erreicht

uns die päpstliche Forderung: »Rückzug und zehnjähriger Frieden!« Andernfalls droht uns die Exkommunikation –

ein schöner Angriffsvorwand für andere katholische Fraktionen wie das Heilige Römische Reich Deutscher Nation. Unsere Kreuzritter in Palästina fürchten derweil eine muslimische Gegenoffensive. Doch sizilianische Galeeren blockieren die Seeroute zurück nach Frankreich. Endlich, eine gute Nachricht: Der König von Dänemark hat eine unserer Töchter geheiratet – die daraus resultierende Allianz wird die Deutschen zur Vorsicht mahnen!

## Strategie für Genießer

**Medieval** ist eines der seltenen Eroberungsspiele, die sowohl die strategische als auch die taktische Ebene ernst nehmen. Drei Kampagnen stehen zur

Wahl, die 1087 (kurz vor dem ersten Kreuzzug), 1205 sowie 1321 beginnen. Ein Dutzend Hauptparteien wie Engländer, Spanier, Türken und Ägypter, dazu diverse kleinere Fraktionen, bevölkern die Karte. Über die verschieben Sie Armeen im **Risiko**-Stil, schauen sich per Rechtsklick Provinzen an und geben Befehle. Erst wenn Sie sich um alle Bauaufträge, Gesandtschaften und Truppenbewegungen eines Jahres (= Zuges) gekümmert haben, zieht die KI – ein gewollter Nachteil für den Spieler. Nun kommen nacheinander die resultierenden Konflikte dran: Hunderte wuseliger Soldaten marschieren, in Regimenter unterteilt, über weiträumige 3D-Schlacht-



Die grün eingefärbten Provinzen stellen unser spanisches Herrschaftsgebiet dar; die gelben und roten Ländereien sind akut rebellionsgefährdet.



felder. Jede Fraktion befehligt maximal 16 Regimenter zu meist 100 Mann, der Rest wartet außerhalb des Schlachtfelds und rückt erst nach, wenn ein anderer Verband flieht.

Wer's realistisch mag, spielt mit Erschöpfungsregel, Munitionsverbrauch und beschränkter Kamera – Sie sehen dann nur so weit wie Ihre Regimenter. Dem Angreifer bleiben je nach Größe der Schlacht zwischen 20 und 60 Minuten, alle Gegner aufzureiben oder zu verjagen. Am besten klappt das, indem man den feindlichen Heerführer ausschaltet – das tut der Moral gar nicht gut! Gewinnt der Angreifer, wechselt die Provinz den Besitzer. Doch die neuen Untertanen gewöhnen sich nur langsam an den Eroberer. Deshalb reagieren Sie mit Besatzungstruppen, einem besonders fähigen Verwalter, niedriger Steuerrate oder Priestern (steigern die Anhängerschaft der eigenen Religion).

### Tugendhafte Generäle

Die meisten Regimenter haben einen namentlich bekannten Heerführer. Der verfügt über die Grundwerte Loyalität (zu Ihnen), Gläubigkeit, Schrecken (fürchten sich Untertanen vor ihm?), Scharfsinn (wichtig für Verwalter) und Kommandofähigkeit. Der kommandostärkste Heerführer fungiert, sofern kein König oder Prinz anwesend ist, immer als Chef aller anderen Generäle in einer Provinz; er steigert die Kampfkraft der Truppen. Der Herrscher, seine

Prinzen und erfahrene Generäle verfügen noch über mehrere (Un-)Tugenden. So mag Ihr Thronfolger ein begnadeter Angriffsspezialist sein, gleichzeitig aber auch ein verkappter Irrer – das eine hebt die Effizienz seiner Truppen, das andere senkt ihre Moral. Die Tugenden erwerben sich Ihre Offiziere durch ihr Verhalten – wer ständig flieht, gilt etwa bald als »guter Läufer«. Das Programm merkt sich, ob ein General selbst an Nahkämpfen teilnimmt, ob er Gefangene eher schont oder tötet, und vieles mehr.

Jede kontrollierte Provinz hat einen Gouverneurs-Titel, den Sie einem General mit hohem Scharfsinn verleihen sollten. Durch teure Spezialgebäude wie Kanzleramt oder Admiralität erhalten Sie zusätzliche Titel. Schöner Nebeneffekt davon sind Boni auf Moral, Scharfsinn oder Kommandostärke. Eine Sonderrolle haben die Thronfolger inne. Da jede Kampagne über 100 Jahre dauert, wird irgendwann unweigerlich der Chefessel frei. Wenn Sie dann keinen überlebenden Prinzen haben, war's das für Ihre Fraktion. Dummerweise entscheidet über die Nachfolge statt der Qualität nur das Alter. So mancher Inzucht-Prinz findet sich deswegen einem Meuchelmörder gegenüber, wenn sich Papa dem Rentenalter nähert...

### Erschöpfte Krieger kämpfen schlechter

In den 3D-Schlachten müssen Sie diverse Faktoren berücksichtigen.

### Bergschlacht: Höhe bringt's!



Wir haben unsere **Spanier** samt Geschütz auf einen Berggrat gestellt (oben). Die **deutschen Angreifer** erklimmen mühsam die Anhöhe (Mitte links), werden aber vom **Flankenangriff** unserer Ritter überrascht (Mitte rechts). Unten: die Perspektive eines zurückblickenden **fliehenden Gegners**.

sichtigen. Reiterei, Infanteristen, Fernkämpfer gibt es in den unterschiedlichsten Varianten des Stein-Schere-Papier-Prinzips. Da Flankenangriffe effektiver als Frontalattacken sind,

werden Sie immer wieder die Schlachtaufstellung korrigieren. Wie mit einem Malprogramm »ziehen« Sie Ihre Regimenter in die richtige Form, wobei die Anzahl der Reihen mit zuneh-



König Alfonso XI bietet uns seine **Tochter** – links die aktuellen Allianzen und Kriege.



Unser Prinz Sancho soll ein **Kreuzfahrer-Heer** von Spanien nach Marokko führen.



Oben schlägt eine Kanonenkugel ein, unten kämpfen unsere gelben Ritter gegen die Engländer. Achtung: Ordenskämpfer nahen!

mender Länge der Front abnimmt. Auf diese Art staffeln Sie Lanzenträger in tiefe Reihen oder stellen Schützen hinter Nahkämpfer. Wem das zuviel Handarbeit ist, wählt eine Gruppe oder die ganze Armee an und klickt dann auf eine von zehn vorgefertigten Aufstellungen, etwa eine Doppelreihe. Jedes Regiment nimmt eine von drei Formen ein: Als Keil bohrt es sich besonders gut in Gegenlinien, in loser Aufstellung

erleidet es weniger Fernkampfverluste, die dritte ist ein Kompromiss aus beidem. Seltsam: In unserer Testversion benutzen die KI-Gegner nie den Keil.

Auch das Terrain spielt eine Rolle – bergauf läuft es sich schwerer, bergab schießt es sich weiter. Wälder verbergen Truppen, Flussübergänge bilden leicht zu verteidigende Nadelöhre. Büsche verlangsamen das Fortkommen, Gebäude wirken als Hindernisse. Ungeheuer

wichtig ist die Moral, die von unfähigen Generälen, schweren Verlusten sowie ungedeckten Flanken beeinträchtigt wird. Gewaltmärsche, Schnee oder schlicht die Hitze eines Wüsten-Schlachtfelds erhöhen die Erschöpfung der Truppen, bis sie kaum noch kämpfen können. All diese Faktoren ergeben quasi reale Schlachten. Denn die Lage kann sich schlagartig ändern, wenn die Munition ausgeht – oder der Gegner Ver-

stärkung bekommt. An den Gefechten nehmen nicht immer nur zwei Parteien teil, wenn Ihnen etwa ein Verbündeter Hilfe schickt. Theoretisch sind acht Fraktionen mit je 16 Regimentern aus 200 Mann möglich – 25.600 Soldaten!

## Veteranen verspeisen Rekruten

Caesar hatte seine Zehnte Legion, Napoleon die Alte Garde, und Sie – vielleicht die Kaiserlichen Kataphrakten? Bei jeder Partei werden Sie einen Truppentyp besonders ins Herz schließen und in alle größeren Armeen stecken. Ihn bis zum Höhepunkt jeder Schlacht in Reserve halten. Und ihn dann in die Flanke der siegessicheren Gegner schicken, wo Ihre Elitekrieger das Ruder herumreißen. Es gibt kaum etwas Befriedigenderes in einem Computerspiel, als wenn Tausende vor Ihren Truppen Richtung Horizont fliehen. Kalt lächelnd schicken Sie Ihre Kavallerie hinterher, um die Gegner niederzureiten oder gefangen zu nehmen. Wenn hingegen erschöpfte Gardisten Salve um Salve kassieren, weil sie nicht an die Bogenschützen herankommen, knirscht man hilflos mit den Zähnen. Und wenn ein eigentlich unbesiegbarer Rittertrupp im dichten Wald von Nordmännern zusammengehauen wird, stammeln historisch Interessierte entsetzt »Varus-Schlacht«. Zwar können Sie den Einheiten keine eigenen Namen geben. Doch welcher General die tödlichen »Stufe-6-Pikeniere« mit »Gold«-Waffen und »Silber«-Rüstung befiehlt, merkt man sich natürlich trotzdem.

## Spione, Mörder, Schiffe

Auf der strategischen Karte bewegen Sie nicht nur Armeen zum Einsatzort. Wo in vergleichbaren Spielen die Diplomatie per Extra-Menü abläuft, müssen Ihre Diplomaten in **Medieval** den fremden Herrscher erst mal finden! Das gibt feindlichen Meuchelmördern die Möglichkeit, Allianzbestrebungen zu sabotieren. Doch

## Technik-Check

### Auflösung

Ab einer 1,4-GHz-CPU und GeForce-1-Karte ist der Spielablauf in der Auflösung von 800 mal 600 Pixeln flüssig. Mit 2,4 GHz sind Sie selbst bei 1600x1200 jederzeit auf der sicheren Seite. Medieval braucht hauptsächlich einen schnellen Prozessor, die 3-D-Karte ist zweitrangig.

### RAM/Festplatte

Mit Win 98/ME benötigen Sie minimal 128 MByte RAM, für Windows XP sollten es schon 256 MByte sein. Medieval wird Ihnen jedes MByte an Speicher danken. Die Festplatte belagern 1,7 Gigabyte.

### Tuning-Tipps

**TIPP 1:** Den größten Geschwindigkeitszuwachs erreichen Sie durch eine geringere Auflösung. Doch mit weniger als 1024x768 Pixeln wird's pixelig.

**TIPP 2:** Im Menüpunkt »Performance« gewinnen Sie durch Abschalten von Rauch- und Landschaftseffekten sowie Reduzierung der maximalen Truppengröße (Default reicht völlig!) wertvolle Frames.

**TIPP 3:** Schließen Sie alle Hintergrundprogramme, besonders Viren-Scanner, da diese Medieval massiv ausbremsen.

### Die Performance-Tabelle

		Voodoo 2	TNT	Voodoo 3	TNT 2	Voodoo 5	GeForce 1/2 MX	Kyro 2	GeForce 2	GeForce 3	Radeon 8500
CPU mit 400 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 600 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 800 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 1000 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 1400 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich





Beduinen haben in der Wüste Vorteile – und im Schnee Nordeuropas Probleme.



Unter dem Lilienbanner fallen unsere Franzosen-Ritter den Deutschen in die Flanke.

mit der Übung steigen die Diplomaten im Erfahrungslevel, sodass Anschläge schwieriger werden. Während Diplomaten auch als Aufklärer fungieren, eigene Generäle degradieren oder

fremde bestechen, wollen Prinzessinnen nur geheiratet werden. Das zieht automatisch eine Allianz nach sich, und die Erfolgchance ist größer als bei einem normalen Bündnisange-



Eine Vielzahl von historischen und dynamischen Ereignissen sorgt für Abwechslung – so kommen weitere oder schon besiegte Fraktionen neu ins Spiel (Mitte oben).

bot. Außerdem droht größerer Ehrverlust, wenn man irgendwann doch das Heimatland der Frau Gemahlin attackiert. Spione öffnen die Tore belagerter Festungen oder finden die versteckten Schwächen von Generälen heraus. Bischöfe und Priester steigern den Einfluss ihrer jeweiligen Religion (katholische und orthodoxe Christen, Juden, Muslime, Heiden, und Ketzler). Mit einem Inquisitor klagen Sie unliebsame Heerführer der Ketzerei an – nur Generäle mit großer Gläubigkeit kommen davon.

Mit anderen Worten: Selbst ohne 3D-Modus wäre der Strategie-Part von **Medieval** bereits für ein ausgefuchstes Brettspiel gut. Die Diplomatie beschränkt sich zwar auf Feindschaft, Neutralität und Bündnis, doch gerade die Beziehungsgeflechte zwischen den 18 Parteien sorgen für Spannung: Bleiben die Russen uns treu, oder laufen sie zu den Italienern über? Im Gegensatz zu **Shogun** existieren nun auch Seeprovinzen und Schiffe. Sofern Ihre Pötte zu Beginn einer Runde von einer Hafenprovinz aus eine durchgängige, feindfreie Linie zu einer anderen Provinz bilden, dürfen Sie beliebig viele Truppen übersetzen. Gerade in Nordeuropa und im ganzen Mittelmeerraum sind deshalb Invasionen an der Tagesordnung. Seeschlachten werden übrigens nur ausgewürfelt.

## Burgen bauen, Burgen einreißen

Jede Provinz kann gleichzeitig eine Kampf Einheit und ein Bauwerk ausbilden, das dauert meist zwischen ein und drei (Truppen) sowie zwei bis zwölf Runden (Bauten). Typische Bauwerke sind Minen, Truppen produzierende Gebäude oder Bonus-Lieferanten. Das wichtigste ist die Burg, die sich zigmal erweitern oder aufwerten lässt. Festungen dienen der Provinzbefriedung und als Rückzugsmöglichkeit: Verliert der Verteidiger eine Provinz, finden seine Truppen Zuflucht. Der Angreifer muss sich nun entscheiden: Belagert er die Burg

## Heiko Klinge



### Spiele und lernen

Hui, von **Medievals** Schlag mit der Komplexitäts-Keule klingt erst mal mein Helm! Doch auf den ersten Schock folgte schnell die Faszination: Dank vorbildlicher

Tutorials und unzähliger Komfortfunktionen kam ich wesentlich schneller als ursprünglich erwartet zu ersten Erfolgen auf den mittelalterlichen Schlachtfeldern. Die schier unendliche Spieltiefe hat außerdem einen entscheidenden Vorteil: Selbst nach Wochen gibt es noch neue Strategien für meine teutonischen Ritter zu entdecken. Und irgendwie muss Jörgs dicht gestaffeltes Abwehrbollwerk aus Bogenschützen und Pikenieren doch zu knacken sein ...

mehrere Jahre an, bis die letzten Kämpfen darin verhungert sind? Das dauert umso länger, desto größer das Bollwerk ist. Oder stürmt er sie? Dann kommt's zu einer der seltenen epischen Belagerungsschlachten. Auf dem 3D-Feld erscheint eine vorgefertigte Festung, die ihrem momentanen Ausbaustand auf der Europakarte ent-

## Wenn der Papst nervt



Der Papst ist in **Medieval** ein Herrscher wie jeder andere – aber er hat die Macht der **Exkommunikation** (oben). Wir behelfen uns, indem wir einen **Meuchelmörder** nach Rom schicken (Mitte). Dessen **Erfolg** wäscht unsere Katholiken-Weste wieder völlig rein...



## Jörg Langer



### Strategen-Gral

Schon Shogun hat mir sehr gefallen, aber Medieval setzt noch einen drauf: Kein anderes Strategiespiel bietet eine bessere Verquickung von Staatenlenker

und Feldmarschall. Das ist in der Historie fast immer schief gegangen, bringt hier aber Spiel Spaß-Wonnen. Denn in jeder Schlacht riskiere ich, was ich vorher aufgebaut habe. In keinem anderen Strategiespiel wirken die Schlachten so echt, lernt man mit der Zeit so viele Details zu lesen. Irgendwann habe ich einfach im Gefühl, ob meine Frontlinie halten oder brechen wird, ob die Reiterei schnell genug die Geschütze erreicht, ob ich eine Burg nehmen werde oder nicht. Vor allem das Moral-System sorgt für Gefühlswechselbäder. Manches Mal scheint ein Kampf schon verloren, meine Mannen fliehen kopflos. Doch dann sammelt sich ein Verband, stellt sich den Verfolgern entgegen, verschafft den Hasenfüßen eine Atempause. Die formieren sich neu – und alles ist wieder offen.

### Schwächen erkannt, Gefahr gebannt

Natürlich gibt's kleine Schwächen. Obwohl ich die Grafik schön finde, stört mich, dass die Soldaten nur in acht Richtungen schauen und aus der Nähe arg verwaschen aussehen. Das Ein-Regiment-Limit beim Bauen ist hinderlich. Und, klar, im Laufe einer Partie gibt es auch viele minder interessante 08/15-Kämpfe; doch die lasse ich einfach auswürfeln. Aufgrund der Punktesieg-Aufgaben hält sich die Motivation bis zum Spielende. Und dann starte ich eine neue Partie, mit einer neuen Partei. Und noch eine. Mit dem Solomodus von Warcraft 3 bin ich inzwischen längst durch, Medieval wird mich noch sehr lange beschäftigen.

spricht. Wer kein Belagerungsgerät (wie Schleudern oder Kanonen) dabei hat, muss mühselig die Tore einreißen, während Schützen und Wehrtürme auf ihn hinabfeuern. Mit genügend



e 25 Runden wird abgerechnet: Wir bekommen hier Punk-fürs Verteidigen unserer angestammten Heimatprovinzen.



Provinzen mit Flüssen lassen sich besonders gut verteidigen, da der Angreifer immer über ein oder zwei enge Brücken kommen muss.

schwerem Gerät schießen Sie Mauern und Männer zusammen – es hat fatale Folgen, wenn ein Steinquader mitten in ein Regiment knallt und dann auch noch das nächste trifft. Darum sind Belagerungsgeräte auch in Feldschlachten nützlich, wenn auch eher für den Verteidiger: Einmal aufgestellt, bewegt sich die Artillerie nicht mehr.

### Andere Spielmodi

Der Hauptteil von Medieval sind ganz klar die Kampagnen, die sich durch »Eroberer zwei Drittel aller Provinzen« oder aber Punktesammeln gewinnen lassen. Die Deutschen etwa sollen die Hanse erschaffen (Kontrolle des Handels in der Nordsee), die Franzosen Notre Dame bauen, die Spanier Palästina per Kreuzzug erobern. Alle 25 Jahre addieren sich die so gewonnenen Siegpunkte. Neben dem Kampagnenmodus gibt es Einzelschlachten und »Historische Kampagnen«, die zwei bis fünf Gefechte linear verketteten.

In Sachen Multiplayer glänzt Medieval mit schnell generierten Schlachten, die selten länger als eine halbe Stunde dauern. Die Kampagne lässt sich jedoch

nur solo bestreiten. Wer nach all den Eroberungen noch Lust auf mehr hat, greift zum beilie-

genden Editor. Mit dem dürfen Sie unter anderem beliebige Festungen erstellen. **LA**

## Medieval – Total War

### Strategiespiel



Publisher: Activision, (0190) 51 00 55  
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)  
Ausstattung: Eurobox, 2 CDs, 80 S., Poster

Release (D): 5.9.2002  
Preis: ca. 45 Euro  
USK-Freigabe: ab 12 Jahren

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

Eingewöhnung: 3 Stunden Solo-Spaß: 200 Stunden Multiplayer-Spaß: 40 Stunden

### DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

**Pro**

- sehr guter Strategiemodus
- starke KI
- realistische Schlachten
- vielfältige Einheiten
- vernetzte Faktoren

**Kontra**

- Pixel- statt Polygongrafik
- simple Diplomatie
- keine Multiplayer-Kampagne

### 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

Voodoo2 TNT Voodoo3 TNT2 Voodoo5 Geforce 1/2 MX Kryo2 Geforce2 Geforce3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 800 MHz 128 MByte RAM 1,7 GByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 1,2 MHz 256 MByte RAM 1,7 GByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 1,8 MHz 512 MByte RAM 1,7 GByte Installationsgröße 3D-Karte

### ALTERNATIVEN

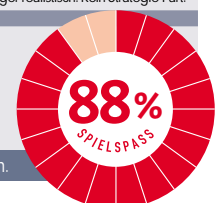
**Shogun: Mongol Invasion** (83%, 7/01)  
Der Vorgänger spielt im mittelalterlichen Japan. Weniger Optionen, ähnlich gute Schlachten.

**Warrior Kings** (81%, 5/02)  
Die 3D-Schlachten ähneln denen von Shogun, sind aber weniger realistisch. Kein Strategie-Part.

### WERTUNG

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

Genialer Mix aus Strategie und Taktik – mit vielen Rittern.



# Der erste Kaiser

Da fehlen selbst Konfuzius die Worte: Als cleverer Städtebauer errichten Sie im China der Antike blühende Metropolen – mit Hilfe der Götter.

Römische Paläste, Pyramiden, die Akropolis – alles Peanuts! Wahre Aufbauexperten fordert nur das größte Monument der Welt: die Chinesische Mauer. Konsequenterweise verlegt Impressions ihre



Lanzenträger verteidigen unsere Bronze-Industrie.

Städtebauserie nach **Cäsar**, **Pharao** und **Zeus** vom nahen Mittelmeer in den Fernen Osten.

## Monument mal

Gleich sieben Dynastien testen in **Der erste Kaiser** mit jeweils eigener Kampagne Ihre Fähigkeiten als Stadtplaner, Wirtschaftsminister und Feldherr. Auf einer isometrischen Karte

platzieren Sie Gebäude, planen effektive Produktionsketten und errichten in mühevoller Kleinarbeit gewaltige Monumente wie die Chinesische Mauer. Nur wer dabei die fernöstliche Kultur berücksichtigt, wird seine Bewohner auf Dauer zufrieden stellen. So lässt sich der Wohlfühlfaktor Ihrer Stadt erhöhen, indem Sie Wohnhäuser nach den Regeln des Feng Shui (Lehre von Energieströmen in der Natur) ausrichten.

Chinesische Götter und Helden wie Guan Yin oder Konfuzius unterstützen Ihre Arbeit, stete Versorgung mit Opfergaben vorausgesetzt. Freundlich gesinnte Nachbarn treiben mit Ihnen Handel, feindlich gesinnte führen gegen Sie Krieg. Sechs Militäreinheiten wie Armbrustschützen, Katakulte und Streitwagen schmeißen Störenfriede wieder aus der Stadt.

## Echt antike Grafik

Arbeiter, Soldaten und Götter erledigen ihre Aufgaben zwar

eine Spur detaillierter als in **Zeus**, im Vergleich zu **Tropico** und **Anno 1503** wirkt die Grafik mittlerweile aber wahrhaft antik. Dank konsequenter Ausnutzung des Szenarios und der stimmungsvollen Soundkulisse kommt trotzdem jede Menge fernöstliche Atmosphäre auf.

Erstmals dürfen Städtebauer auch in Multiplayer-Matches gegeneinander antreten. In den sieben Mehrspieler-Szenarios schubsen Sie wahlweise kooperativ den Computer-Gegner von der Mauer oder basteln um die Wette. Für ausreichend neues Aufbau-Futter dürfte der mitgelieferte Editor sorgen. **HK**

## Heiko Klinge



### Das China-Syndrom

Feng Shui, Tierkreiskalender, Taoismus: In den ersten Spielstunden verstand ich nur Chinesisch! Impressions tauscht geschickt darüber hinweg, dass die Änderun-

gen gegenüber Zeus bequem auf ein Reiskorn passen. Etwas mehr Fortschritt hätte ich schon erwartet – zum Beispiel spannend erzählte historische Kampagnen anstatt der lieblos aneinander geklatschten Missionen.

Sei's drum: Die bewährte komplexe Mischung aus Aufbau- und Wirtschaftsspiel macht auch in der chinesischen Antike viel Spaß. Fernost-Fans dürfen getrost losbasteln, alle anderen warten lieber aufs innovativere Anno 1503.



Optimale Feng-Shui-Ausrichtung und Gärten locken reiche Steuerzahler ins **Luxusviertel**.

## Der erste Kaiser

### Aufbauspiel

Publisher: Vivendi Universal, (06103) 994 040		Release (D): 20.9.2002	
Sprache: Englisch, Deutsch in Vorbereitung		Preis: ca. 45 Euro	
Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 72 S. Handbuch		USK-Freigabe: ab 6 Jahre	
Einstieger		Fortgeschrittene	
1 2 3		4 5 6 7 8 9 10	
Eingewöhnung: 3 Stunden		Solo-Spaß: 50 Stunden	
		Multiplayer-Spaß: 20 Stunden	

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG	
<b>Pro</b>	<b>Kontra</b>
+ bewahrt spannende Mischung aus Wirtschaft und Aufbau	- benötigt viel Einarbeitungszeit
+ viel Lernen beim Spielen	- spröde Präsentation
+ knifflig-spaßige Missionen	- im Prinzip Zeus in China
+ konsequente Ausnutzung des Szenarios	

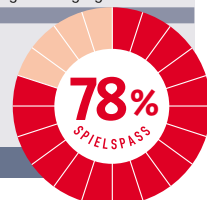
MULTIPLAYER	
Internet (8 Spieler)	Netzwerk (8 Spieler)
Modem (0 Spieler)	an 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original	
Multiplayer-Modi: 7 Multiplayer-Szenarios	

HARDWARE-KONFIGURATION		
Voodoo2	TNT	Voodoo3
TNT2	Voodoo5	Geforce1/2 MX
Kyro2	Geforce2	Geforce3
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 400 MHz	CPU mit 600 MHz	CPU mit 800 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	256 MByte RAM
780 MByte Installationsgröße	780 MByte Installationsgröße	780 MByte Installationsgröße

ALTERNATIVEN	
<b>Tropico Gold</b> (87%, GS 3/00)	<b>Zeus</b> (84%, GS 12/00)
Aktuelle Aufbauspiel-Referenz. Spielwitz und Komplexität treffen sich in der Karibik.	Der Vorgänger im antiken Griechenland spielt sich etwas spritziger und zugänglicher.

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

Spannender China-Trip für Aufbau-Experten.





Vamos a la playa!

# Beach Life

Urlauber brauchen mehr als Strand, Bier und Sonnencreme. Als Boss einer Ferieninsel werden Sie zum Touristik-Profi und kümmern sich um pingelige Pauschalurlauber.

www.gamestar.de:  
ätzliche Bilder in  
einschot-Galerie

**K**eine Angst! Trotz prolligem Bild auf der Packung hat das Aufbauspiel **Beach Life** nichts mit Sangria-Orgien und tumblenden Ballermann-Saufsongs am Hut. Auch Stranddisco-Pla-



uristen stehen vor den **Burgerständen** am Strand Schlange.

ge Jürgen Drews kommt nicht vor. Ganz im Gegenteil: Hinter der Mallorca-Fassade verbirgt sich ein klassischer Managertitel in der Tradition von **Zoo Tycoon** oder **Tropico**. Statt Tiere oder Diktatoren stehen allerdings Urlauber im Mittelpunkt – von jugendlichen Partytouristen bis zu älteren Damen auf der Suche nach Erholung.

## Hasselhoff, hilf!

Die Aufgaben in den zwölf Szenarios von **Beach Life** sind vielfältig: Mal sollen Sie ein heruntergekommenes Ressort aufpäppeln und jede Menge Müll beseitigen. Bei einer anderen Mission sind Ihre bei **Baywatch** abguckten Bademeister gefragt: Innerhalb einer Woche dürfen höchstens fünf Gäste in der Brandung ertrinken oder von Haien geschnappt werden. Nebenbei müssen Sie sich bei jedem Auftrag um unzählige Details kümmern. Da wollen Urlauber ihren Geldbeuteln angemessen füttern und trinken. Also brauchen Sie sowohl Currywurstbude als auch Edelrestaurant. Außerdem fordern vergnügungssüchtige Pauschaltouristen Animatoure und Stranddiscos zur Unterhaltung. Gerade bei den Gebäuden ist die sonst tadellose Bedienung jedoch etwas holprig geraten: Es ist zum Beispiel unmöglich, den Bier-Alkoholgehalt für alle Strandbars gleichzeitig zu ändern.

## Sandkasten mit Musik

Gespart haben die Entwickler beim Umfang. Manche Missionen sind extrem leicht und ohne viel Arbet nach einer halben Stunde geschafft. Kleiner Trost: Nach und nach schalten Sie die Inseln für den Sandkastenmodus frei. Von besonders gelungenen Ressorts machen Sie per Kamerafunktion Ansichtskarten. Darauf wirkt die brauchbare 2D-Grafik allerdings alt – die lustigen Animationen fehlen auf dem Standbild. Erstklassig ist dafür die Musik in **Beach Life**; zwölf aufwändige Stücke passen sich Situationen und Tageszeiten an.

MS



Das **Ferienressort** in voller Pracht: Neben dem **Haupthaus** links arbeiten Generatoren und Bauhof.

## Beach Life

Aufbauspiel



Publisher: Eidos, (0190) 839 582  
Sprache: Deutsch  
Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 40 S. Handbuch  
Release (D): 6.9.2002  
Preis: 45 Euro  
USK-Freigabe: ab 6 Jahre

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

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

### DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro	Kontra
<ul style="list-style-type: none"> <li>unverbrauchtes Szenario</li> <li>vielfältige Aufgaben</li> <li>toller Soundtrack</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>zu kurz</li> <li>teilweise pixelige Grafik</li> <li>kleine Bedienungsängel</li> </ul>

### 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

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 500 MHz 128 MByte RAM 930 MByte Installationsgröße	CPU mit 800 MHz 128 MByte RAM 930 MByte Installationsgröße	CPU mit 1,0 GHz 256 MByte RAM 930 MByte Installationsgröße

### ALTERNATIVEN

**Tropico** (87%, GS 6/01)  
Spaßiges Diktator-Aufbauspiel in der Karibik mit schrägem Humor und mitreißender Musik.  
**Zoo Tycoon** (76%, GS 12/01)  
Als Zoodirektor bauen Sie Gehege und Aquarien. Knuffig, aber für Aufbauprofis zu leicht.

### WERTUNG

Grafik:	Befriedigend	Sehr gut
Sound:		
Bedienung:	Befriedigend	
Spieletiefe:	Gut	
Multiplayer:	Nicht vorhanden	

Kurzzeitig unterhaltsames Strand-Management.



## Markus Schwerdtel



### Kronprinz von Mallorca

Magere zwölf Aufträge lang bringt **Beach Life** mit seinem unverbrauchten Szenario richtig Spaß. Mit diebischer Freude senke ich etwa den

Bierpreis, um am nächsten Morgen im Strand-supermarkt mit Kopfschmerztabletten Reibach zu machen. Außerdem versetzt mich die Musik bei jedem Start aufs Neue in Urlaubsstimmung. Über die staubige 2D-Grafik lässt sich hinwegsehen. Witzige Animationen wie der jonglierende Koch am Burgergrill retten die Optik. Für einen echten Hit fehlen jedoch zündende Ideen und Dauermotivation. Zudem gibt's weder Zufallskarten noch Editor.



# Cossacks: Back to War

Historischer Rekorderinsatz.



Unsere Truppen bereiten sich formationsweise auf die Stadtverteidigung vor.

**M**arschbefehl: CDV schickt die historischen Truppen seines Echtzeit-Strategiespiels **Cossacks** erneut aufs Schlachtfeld. Und im ohne Hauptprogramm lauffähigen Addon **Back**

**to War** gibt's mehr als reichlich Kriegsarbeit für Dragoner, Musketenschützen und Kollegen. In satten 101 Einzeleinsätzen ziehen Sie als Feldherr Basen hoch und braten den nochmals schlaueren Computergegnern mit Tausenden von Soldaten eins über. Historische Kampagnen fehlen dagegen. Als Entschädigung gibt es mit Ungarn und Schweizern zwei frische Völker, inklusive neuer Gebäude und Truppentypen. Dazu spendierte CDV einen überarbeiteten Online-Modus sowie eine Fan-Modifikation, die nochmals mehr als 30 Einheiten integriert. Trotz der vier Schwierigkeitsgrade bleibt **Cossacks: Back to War** mit seiner Einheiten- und Optionsfülle ein klarer Fall für Echtzeit-Experten. **HK**

## Heiko Klinge

### Zu viel des Guten

Über 100 Missionen – beeindruckend! Aber wer will die wirklich alle spielen? Zwei spannend erzählte historische Kampagnen um die beiden neuen Völker hätten mir wesentlich mehr Spaß gemacht.

Am Spiel selbst scheiden sich nach wie vor die Geister: Für die einen artet Cossacks schon in Arbeit aus, die anderen mögen den detailverliebten Realismus der Schlachten. Geschichts-Strategen greifen lieber zu Medieval.

## Cossacks: Back to War

Echtzeit-Strategie



Publisher: CDV, (01805) 299 266  
Sprache: Deutsch  
Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 75 S. Handbuch

Release (D): 30.9.2002  
Preis: ca. 30 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: 50 Stunden

### HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo2 TNT Voodoo3 TNT2 Voodoo5 GeForce 1/2 MX Kyro2 GeForce2 GeForce3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz 64 MByte RAM 510 MByte Installationsgröße	CPU mit 450 MHz 128 MByte RAM 510 MByte Installationsgröße	CPU mit 600 GHz 128 MByte RAM 510 MByte Installationsgröße

### WERTUNG

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

Missionen-Massen zur komplexen Geschichts-Strategie.



# Combat Mission 2

Leicht aufpoliertes Profi-Taktikspiel.



Die hartgesottene Besatzung des deutschen Panzers nimmt einen T-34 auf Korn.

**N**ur als Online-Geheimtipp handelten Strategieexperten vor zwei Jahren das Amateur-Projekt **Combat Mission**. Kurz darauf fand das superrealistische Weltkriegs-Taktikspiel mit CDV einen Publisher, der jetzt auch **Combat Mission 2** veröffentlicht. Ein echter Nachfolger ist das Spiel nicht, das alte Hauptprogramm wurde jedoch grafisch überarbeitet und mit zehn neuen Kampagnen und 60 Szenarios an der Ostfront des Zweiten Weltkriegs versehen. Geblieben ist aber zum Glück das ungewöhnliche Rundenkonzept: Nachdem Sie und der Gegner ihre Einheiten gezogen haben, führt das Programm die Befehle eine Minute lang simultan aus. Von Fans ge-

forderte Verbesserungen bauten die Entwickler brav ein: Maschinengewehre bestreichen etwa jetzt auf Wunsch einen ganzen Bereich, statt nur auf einzelne Gegner zu feuern. **MS**

## Markus Schwerdtel

### Im Osten wenig Neues

Ein bisschen mehr hätte ich mir vom zweiten Teil der Taktik-Tüftelei schon erwartet. Sowohl Grafik-Patches als auch Szenarios gibt's schließlich im Internet umsonst. Doch die sinnvollen Detailverbesserungen vertreiben schnell den Abzock-Beigeschmack und machen das Programm für Fans zum Muss. Schon das unverbrauchte Rundenkonzept ist einfach zu gut. Und absolute Einsteiger lassen sowieso lieber gleich die Finger von diesem Komplexitätsklotz.


## Combat Mission 2

Runden-Taktikspiel



Publisher: CDV, (0180) 529 92 66  
Sprache: Deutsch  
Ausstattung: Euro-Box, 1 CD, 200 S. Handbuch

Release (D): 30.9.2002  
Preis: ca. 45 Euro  
USK-Freigabe: ab 12 Jahre



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

Eingewöhnung: 3 Stunden Solo-Spaß: 50 Stunden Multiplayer-Spaß: 10 Stunden

### HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo2 TNT Voodoo3 TNT2 Voodoo5 GeForce 1/2 MX Kyro2 GeForce2 GeForce3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz 64 MByte RAM 1,2 GByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 450 MHz 128 MByte RAM 1,2 GByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 600 MHz 128 MByte RAM 1,2 GByte Installationsgröße 3D-Karte

### WERTUNG

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

Detaillierte Weltkriegsschlachten. Nur für Profis!

