

Strategie

Jörg Langer



Im sicheren Hafen... Hat endlich **Port Royale** festgemacht. Wir erinnern uns: Bereits vor zwei Monaten konnte man anderswo Tests lesen; uns war jene Version zu verbüggt und unvollständig. Drei Wochen später, am 13. Juni, brachte Ascaron eine Chaos-Fassung in die Läden: Abstürze, nur rudimentäre Seekämpfe. Bald kam ein Patch, der das Spiel zumindest testfähig machte – wir vergaben letzten Monat 72 Prozent. Doch erst jetzt hat der Gütersloher Hersteller den Programmcode im Griff. Unser Nachtest verrät, wieso Version 1.20 mittlerweile den Kauf wert ist.

Die Unterlassungen sind Legion. Altertümliche Formulierung zu einem altertümlichen Spiel: **Legion** hat so viele Dinge falsch (oder: nicht) gemacht, dass ich als Republik-und-Kaiserreich-Fan gerne einige römische Legionäre wiederbeleben würde, um die Macher zu besuchen. Da ruckeln armselige Pixelmonster (Verzeihung, Auxiliar-Schützen) über Malwettbewerbs-Karten, und ich kann sie noch nicht mal steuern. Die Szenarios – liebloser Müll. Der Aufbau-Part – **Sim City** war komplexer. Der Sound – grausig. Zum Vergleich: **Medieval** fasziniert mich schon in der Beta mit seinem gelungenen Mix aus Strategie-Modus und Echtzeit-Schlachten.

Strategie-Charts

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

WarCraft 3 Battlenet-Test	80
Port Royale (1.20)	82
1914 – The Great War	84
Legion	84
Micro Commands	84
Airline Tycoon Evolution	85
Airborne Assault	85



Dauertest im Battlenet

WarCraft 3

Hält Blizzards Strategiekünster online, was das LAN verspricht?
Wir sind für Sie ins Netz gegangen und haben es herausgefunden.



Auf CD/DVD:
• 5 neue Karten
• Patch 1.01b

Noch ein Blick auf die WarCraft 3-Checkliste: Force-Feedback-Streitaxte, reichlich kohlenensäurehaltige Mineralheiltränke und ein magisch selbstkühlendes DSL-Modem nebst CD-Key: Ausrüstung komplett – ab ins Battlenet. Aber keine Sorgen wegen ruckelnden Armeen auf dem Bildschirm, denn selbst ein 56K-Modem ermöglicht flüssigen Spielspaß.

Partnervermittlung

Die für Blizzard neue Matchmaking-Funktion von WarCraft 3 vermittelt auf Wunsch einen im Idealfall gleichwertigen Gegner für eine Partie. Daher wird jedem Online-Spieler ein »Level«

zugewiesen, der sich durch die Anzahl der Siege und Niederlagen errechnet. Es ist auch möglich, im Team mit Freunden einen gemeinsamen Gegner zu suchen. Ärgerlich ist, dass der Matchmaker hin und wieder Level-1-»Newbies« mit Level-6-Veteranen zusammenwürfelt: Selbst wenn sie bereits im Solo-Modus die zeitsparenden Tastaturkürzel zum Basisbau verinnerlicht haben, sind Battlenet-Einsteiger nahezu chancenlos.


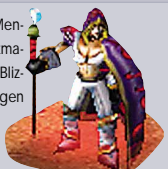





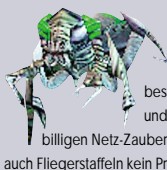
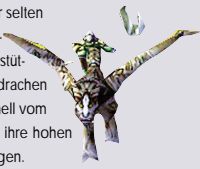







Eine Sache der Balance

Vor jeder Partie stellt sich die Frage: Welche Rasse spiele ich? Fast alle Online-Feldherren haben ein Lieblingsvolk, mit dem



Weil Gegner und Basisbau volle Konzentration verlangen, bleibt im Netz nur selten Zeit für ein Scharmützel mit Neutralen. Erfahrung holen sich Helden meist in Spieler-Schlachten.

Tops und Flops im Battlenet

Orcs	Menschen	Nachtelfen	Untote
<p>Lieblingsheld: Der bevorzugte Held von Orc-Spielern ist der Scharfseher. Mit dem Kettenblitz setzt er auch Fliegern zu. Seine beschworenen Schattenwölfe erledigen im Nahkampf harte Gegner ohne Probleme.</p> 	<p>Lieblingsheld: Bei den Menschen führt meist der Erzmagier die Truppen an. Sein Blitz-Spruch ist super gegen Truppenmassen und das Wasserelementar ein idealer Bodyguard.</p> 	<p>Lieblingsheld: Nachtelfen-Veteranen schwören auf den Hüter des Hains. Er macht aus Bäumen per Zauberspruch holzerne Kampfläufer und unterstützt die eigenen Streitkräfte mit der passiven Dornenaura.</p> 	<p>Lieblingsheld: Die lebenden Toten verlassen sich ganz auf die Schreckenlords. Die geflügelten Blutsauger heilen nahe Kämpfer per Vampir-Aura oder zaubern feindliche Helden in den Schlaf.</p> 
<p>Beliebteste Einheit: Wer gegen Orcs zu Felde zieht, sollte sich auf eine große Anzahl Schamanen vorbereiten. Die machen per Zaubertuning aus lausigen Soldaten gemeine Kampfmaschinen.</p> 	<p>Beliebteste Einheit: Trotz des hohen Preises hält sich fast jeder Menschen-Spieler eine große Truppe Scharfschützen. Die bärtigen Flintenträger setzen besonders großen Einheiten wie etwa Fliegern zu.</p> 	<p>Beliebteste Einheit: Keine Einheit in WarCraft hat ähnlich viele Fans und Gegner wie die Jägerin der Waldbewohner. Durch die frühe Verfügbarkeit benutzen Nachtelfen sie zum »Rushen«; ihre Wurfsterne sind überall gefürchtet.</p> 	<p>Beliebteste Einheit: Untote bauen gerne auf die spinnenartige Grubbestie. Die ist früh verfügbar und relativ robust. Mit dem billigen Netz-Zauber auf Automatik sind dann auch Fliegerstaffeln kein Problem mehr.</p> 
<p>Kaum gesichtet: Nur selten treffen Sie eine Orktruppe mit Luftunterstützung an. Die Flügeldrachen sind einfach zu schnell vom Himmel geholt, um ihre hohen Kosten zu rechtfertigen.</p> 	<p>Kaum gesichtet: Magierinnen brauchen viel zu lange in der Entwicklung. Da im Battlenet nur selten Zeit bleibt, um alle Zauber zu erforschen, verzichten viele Spieler darauf. Nur Veteranen benutzen die arkanen Künste.</p> 	<p>Kaum gesichtet: Bis Sie Druiden bauen können, opfern Sie viele Rohstoffe und Zeit. Vor allem der Krallendruiden tauchte in unseren Testspielen in kaum einer Online-Schlacht auf.</p> 	<p>Kaum gesichtet: Völlig unbeachtet von vielen Untoten-Spielern sind die Banshees. Auch sie stehen am Ende der Forschungskette; so kommt die Todesfee in Armeen der Grubbewohner oft zu kurz.</p> 
 <p>Top-Taktik: Trupps aus Soldaten und Schützen.</p>	 <p>Top-Taktik: Völlig neu im Netz – der Tower-Rush.</p>	 <p>Top-Taktik: Rush mit den hübschen Jägerinnen.</p>	 <p>Top-Taktik: Per Ghul-Rush zum frühen Sieg.</p>



Schamanen-Trupps pusten ihre Mitsstreiter per Zauber zu schlagkräftigen **Kampfmaschinen** auf.

sie besonders gut umgehen können. In unseren zahlreichen Partien fiel uns auf, dass vor allem Orcs und Nachtelfen auf den Servern unterwegs sind. Ausgiebige Tests bestätigten aber, dass keine der Rassen entscheidende Vorteile besitzt: In vielen Teamkämpfen siegten wir mit Untoten und Menschen gegen Grünhäuter und Waldbewohner. Gut eingespielte Teams triumphieren mit jeder Rassenkombi-

tion: Das lange Feilen an der Balance zahlt sich sichtlich aus.

Rush-Hour

Tempo ist in **WarCraft 3**-Gefechten ein wesentlicher Faktor. Wer zu langsam aufbaut, wird schnell überrannt. Im Gegensatz zur Solo-Kampagne laufen die meisten Battlenet-Partien um Ranglistenpunkte ähnlich ab: Jede Rasse hat eine zumeist preiswerte Einheit, die der Spieler so schnell und zahlreich wie möglich produziert. Ein Arbeiter erkundet den Standort des Gegners, und dann stürmen die ersten Truppen unterstützt von einem Helden zum Feind. Diese »Rush«-Taktik ist im Moment Mode und war auch in **StarCraft** schon beliebt. Während Einsteiger diese Hektik oft abschreckt, knobeln findige Profis jedoch schon daran, die Schnellbauer mit taktischen Tricks auszuhebeln. Bisher nutzt kaum ein Online-Spieler wirklich alle Einheiten seiner Lieblingsrasse.

Arena-Modus

Als actionlastige Abwechslung zu epischen Schlachten oder Niederlagen durch forsche Ghul-Rushes lockt ein Gladiatorenkampf in der Arena. Mit einem von rund 40 individuellen

Helden versuchen zwei Teams aus sechs Heroen, die meisten Feinde zu erledigen. Jeder getötete Held bringt Ihrem Team einen Punkt und zahlreiche Gold-

Patrick Hartmann



Online-Droge

WarCraft 3 macht im Netz einen Heidenspaß. Es ist unglaublich Spaßig, mit Freunden die Taktiken abzusprechen und dann in eine Online-Schlacht zu

ziehen. Das Erfahrungspunkte-System motiviert zusätzlich, weil ich nach Siegen eine neue Stufe erreichen kann und in der europaweiten Rangliste aufsteige. Zwischendurch sorgt die Heldenarena für eine nette Abwechslung, bei der auch Einsteiger leicht punkten können.

Trotz aller Freude will ich einen besseren Matchmaker! Es kann nicht angehen, dass ein Level-1-Einsteiger für einen Level-6-Profi zum leichten Opfer wird. Da muss Blizzard mit Patches nachlegen, bis die Gefahr ungleicher Paarungen in Ranglisten spielen gebannt ist.

stücke – die investieren Sie in Gegenstände. Im Fünf-Minuten-Takt duellieren sich die beiden Besten jedes Teams. Die Kontrahenten werden dazu in eine kleine Arena teleportiert. Wer vor den Augen der anderen gewinnt, erhält nochmals Gold und einen »Kill«.

PH



Duel-Time: Alle fünf Minuten duellieren sich in der Heldenarena die beiden Besten beider Teams.



Der komfortable, aber noch nicht ausgereifte **Matchmaker** sucht halbwegs passende Gegner für Sie aus.

WarCraft 3

Echtzeit-Strategie



Publisher: Vivendi, (06103) 994 040
Sprache: Deutsch
Ausstattung: Eurobox, 1 CD, 68 S. Handbuch

Release (D): 5.7.2002
Preis: ca. 45 Euro
USK-Freigabe: ab 12 Jahre

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

Eingewöhnung: 10 Minuten Solo-Spaß: 40 Stunden Multiplayer-Spaß: 100 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro

- + in Teams mit Freunden siegen
- + individuelle, gut balancierte Rassen
- + Heldenarena für Action-Fans
- + motivierendes Erfahrungspunktesystem
- + 43 fair aufgebaute Karten

Kontra

- noch nicht ausgereifter Matchmaker...
- ...dadurch überforderte Einsteiger
- 1-gegen-1-Kämpfe laufen zu eintönig

MULTIPLAYER

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

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch, kooperatives Spiel

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo2 TNT Voodoo3 TNT2 Voodoo5 Geforce1/2 MX Kyro2 Geforce2 Geforce3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 450 MHz 128 MByte RAM 56K-Modem 3D-Karte	CPU mit 800 MHz 256 MByte RAM ISDN-Verbindung Geforce-Karte	CPU mit 1,3 GHz 512 MByte RAM DSL-Verbindung Geforce-3-Karte

ALTERNATIVEN

Age of Empires 2 (93%, GS 11/99)

Der bisherige Genre-König: Bis ins Detail durchdacht, motivierend allein und gegen Freunde.

StarCraft (90%, GS 6/98)

Eine riesige Online-Fangemeinde hält den perfekt ausbalancierten Strategie-Oldie am Leben.

WERTUNG

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

Auch online die neue Strategie-Referenz.



Endlich voll spielbar!

Port Royale

Stolze vier Wochen hat es gedauert, doch jetzt ist es soweit: Ascarons bugver-seuchte Wirtschaftssimulation ist dank Patch schließlich fehlerbereinigt.



Auf CD/DVD:
Patch v1.20



Im Tipps-Teil:
Taktiken

Der Juli 2002 wird in Ascarons Firmenhistorie sicherlich einen besonderen Platz einnehmen. Denn fast den gesamten Monat werkeln die **Port Royale**-Macher um Daniel Dumont am Patch 1.20, der die fehlergebeutelte Wirtschaftssimulation endlich bugfrei machen soll. Für Ascaron geht es dabei nicht nur um den angeschlagenen Ruf, sondern wohl ums Überleben der gesamten Firma. Und der Kraftakt ist geglückt: **Port Royale** ist voll spielbar und hat sich einen Nachtest samt deutlicher Aufwertung redlich verdient.

Schnelleres Geld

Am Szenario ändert auch der all umfassende Patch nichts. Nach wie vor handeln Sie in der Karibik des 18. Jahrhunderts mit vier Nationen oder machen als

Freibeuter die Meere unsicher. Doch das funktioniert jetzt einfacher als zuvor. Bislang bekamen Sie nur für neu errichtete Gebäude, gekaperte Konvois oder versenkte Schiffe Erfahrungspunkte. Mit dem Patch 1.20 erhalten Sie auch für erfolgreichen Handel einmal pro Spielwoche ein paar Zähler auf dem Konto gutgeschrieben. Dadurch erreichen Sie früher einen höheren Rang und können viel eher bis zu zehn Konvois mit bis zu zehn Schiffen befehligen.

Daneben hat das Team um Daniel Dumont die Erfahrungsausbeute für Piraterie vermindert und die Gehälter der Seeleute und Arbeiter in eigenen Betrieben gesenkt. Herausgekommen ist dadurch ein erheblich runderes System, das Händlern wie auch Piraten gleiche



Gelegentlich können Sie **Kartenstücke** kaufen, die den Weg zu einem Schatz weisen.

Chancen einräumt. Vor allem wer beides in Kombination machen will, hat es nun leichter. Denn eine kleine Produktionskette ist erheblich ertragreicher und finanziert locker zwei, drei

Piratenjägerschiffe, die ihrerseits den Ruhm erhöhen (und damit die Erfahrungsstufe).

Kampf ohne Fehler

Das dickste Manko in der Verkaufsversion von **Port Royale** waren die Seeschlachten. Ab drei Schiffen aufwärts verwandelten sich Gefechte in maritime Glücksspiele. Verbündete nahmen eigene Schiffe unter Beschuss, zudem verhanden sich größere Konvois ineinander. Dieses System wird mit dem Patch 1.20 vollständig verbessert. So umkurven Schiffe mögliche Kollisionspartner jetzt aus erheblich größerer Reichweite und bringen sich in gute Schusspositionen. Auf eigene Leute feuert niemand mehr. Außerdem verwenden die CPU-Seeleute automatisch Kettenkugeln, um die Segel des Gegners zu zerfetzen. Erst dann dezimieren sie durch weiteren Beschuss die Crew, bevor Sie zum Entern auf Kommando übergehen. Schlachten mit mehr als sieben gegen sieben Schiffen sollten

Die **Seeschlachten** haben die Entwickler komplett überarbeitet. Schiffe schießen jetzt nicht mehr auf Verbündete und weichen rechtzeitig vor Kollisionen aus.





Bei Angriffen auf Hafenanlagen schießen die Kähne selbstständig auf die Türme der **Hafenverteidigung**. Steuern müssen Sie zumindest das Führungsschiff allerdings per Hand, der Rest folgt.



Per Mausklick legen Sie **Patrouillen** fest.

Sie allerdings trotz gut arbeitender KI ausweichen. Denn der Raum zum Manövrieren wird in solchen Gefechten ziemlich eng.

Praktischerweise haben die Entwickler **Port Royale** in der neuesten Version eine Zeitbeschleunigung für die Seeschlachten eingebaut. Dadurch wird die Flucht eines leidlich schnellen Bootes nicht mehr zur Geduldssprobe. Außerdem stoppt der Spielverlauf außerhalb der

Gefechte. Sie können also keine Verluste mehr einfahren oder eine zweite Attacke verlieren, nur weil Sie gerade mit einem Scharmützel auf dem Wasser beschäftigt sind.

Hafenprobleme halbwegs gelöst

Ein weiterer Bug kam bei Angriffen auf Hafenanlagen zum Tragen. Denn dann versagte die KI völlig: Schiffe fuhren sogar über Land. Diese Problem behebt der Patch dadurch, dass er die automatische Steuerung weitgehend ausschaltet. Sie müssen alle Schiffe per Hand steuern. Allerdings feuern die Pötte automatisch. Das klingt komplizierter, als es ist. Denn per Mausklick lassen Sie die Kähne hinter Ihrem Führungsschiff herfahren. Perfekt ist die Lösung nicht: Höchstens vier Schiffe sollten so zusammen an-

greifen, damit Sie nicht den Überblick verlieren. Im Test waren aber niemals mehr als drei gut bewaffnete Schiffe nötig, um Kanonentürme lahm zu legen.

Runder Handel

Dem Rest des Spiels kommen diese Verbesserungen sehr zugute. Alles dreht sich um das bekannte Handelssystem, das auch schon **Patrizier 2** zu höheren Wertungsweihen verholten hat. Quasi in Echtzeit verändern sich die Preise von Waren, die neben Baustoffen und Nahrungsmitteln in zwei Gruppen aufgeteilt sind. Kolonialwaren wie Baumwolle, Kakao oder Tabak transportieren Sie vom Erzeuger in die so genannten Gouvernementsstädte; Wein oder Luxusgüter bringen Sie von dort in weit entlegene Bereiche. Sie können auch selbst als Produzent aktiv werden und Plantagen jeder Art errichten. Allerdings nur, wenn Sie sich mit der örtlichen Regierung gut stellen. Außerdem bieten Ihnen die diversen Gouverneure Sonderauf-

Mick Schnelle



Patch Royale

Hätte sich Ascaron für den Release diesen einen Monat mehr Zeit gelassen, wäre den Güterslohern das imageschädigende Ärgernis erspart geblieben, und

der zahlende Kunde hätte von vornherein ein tolles Handelsspiel mit Seekampf bekommen. Die Missionen sind das Salz im karibischen Eintopf und haben mich so manche Stunde vor den Monitor gefesselt. Port Royale beginnt relativ leicht, doch wenn Sie das Familiengheimnis wirklich lüften wollen, müssen Sie ein guter Händler und klasse Seemann sein.

Allerdings ist das reine Wirtschaftssystem weniger ausgefeilt als bei Patrizier 2. Mehr Geld bedeutet lediglich mehr Schiffe und bessere Bewaffnung. Auf weiterführende Ämter wie den Bürgermeister müssen Sie verzichten. Wer auf der Suche nach einem neuzeitlichen Pirates! ist, sollte jetzt die Segel gen Port Royale hissen. Eingefleischte Profi-Pfeffersäcke aus der Patrizier-Liga werden allerdings stark unterfordert.

träge an. Das umfasst Transporte eiliger Güter genauso wie die Erforschung bislang unbekannter Kartenbereiche. **MIC**

Port Royale mit Patch 1.20 Wirtschaftssim.

Publisher: Ascaron, (05241) 966 90 Release (D): 14.6.2002
Sprache: Deutsch Preis: ca. 45 Euro
Ausstattung: Eurobox, 1 CD, 94 S. Hb., Karte USK-Freigabe: ohne Beschr.

Einstieger			Fortgeschrittene			Profis			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Eingewöhnung: 2 Stunden			Solo-Spaß: 40 Stunden			Multiplayer-Spaß: 10 Stunden			

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG	
Pro	Kontra
+ dynamisches Wirtschaftssystem	• Stadlangriffe etwas fummelig
+ interessante Aufträge	• keine weiterführenden Ämter
+ variantenreicher Handel	
+ schicke, spannende Seeschlachten	

MULTIPLAYER

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

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Wie Solospiel

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo2 TNT Voodoo3 TNT2 Voodoo5 Geforce1/2 MX Kryo2 Geforce2 Geforce3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 450 MHz	CPU mit 900 MHz	CPU mit 1,0 GHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	256 MByte RAM
490 MByte Installationsgröße	490 MByte Installationsgröße	490 MByte Installationsgröße
3D-Karte mit 16 MByte	3D-Karte mit 32 MByte	3D-Karte mit 32 MByte

ALTERNATIVEN

Patrizier 2 (85%, GS 1/01) Wird zusammen mit dem Addon als Patrizier Gold angeboten. Ausführlicher Handelspart.

Industrie Gigant 2 (82%, GS 8/02) Transport- und Produktionssimulation. Sehr zugänglich. Optisch weniger ansprechend.

WERTUNG

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

Spannender Mix aus Handel und Seeschlachten.



Der **Handel** findet in Echtzeit statt. Die Preise verändern sich dabei im Minutentakt.

1914 – The Great War

Strategie mit der Armee des Kaisers.



Unsere Truppen stürmen einen Hügel. Die Linien zeigen die **Schussreichweite**.

Dass Rundenstrategie-Spiele noch quicklebendig sind, zeigen Highlights wie **Heroes of Might & Magic 4**. Wem das Fantasy-Szenario nicht so liegt, kann sich jetzt mit **1914 – The Great**

War auf die Schlachtfelder des Ersten Weltkriegs wagen. Jeweils 15 Gefechte erwarten Sie, wenn Sie als deutscher oder alliierter Feldherr um die Front in Frankreich kämpfen. Innerhalb einer Runde bewegen Sie zuerst Ihre Einheiten, bevor diese angreifen dürfen. Für jeden Schusswechsel bekommen die Truppen Erfahrungspunkte, die ihnen zu mehr Angriffsstärke, Panzerung oder Beweglichkeit verhelfen. Am Ende einer Schlacht können Sie erfahrene Einheiten in einen Pool übernehmen und in den folgenden Gefechten, so es die Vorgabe erlaubt, einsetzen. Nach und nach gesellen sich zu Gewehr- und MG-Schützen auch Haubitzen, Panzer und Flugzeuge und Sanitätsfahrzeuge. **MIC**

Mick Schnelle

Taktik mit Tücken.

Dank unverbrauchtem Szenario, den netten Missionen und der leicht zugänglichen Steuerung macht 1914 – The Great War einigen Spaß. Allerdings schränkt mich das »Erst ziehen, dann schießen«-System taktisch zu weit ein. Gern hätte ich erst angegriffen, um dann noch vorzurücken. Ein Pfui-Bäh hat sich Trinode für die miese 3D-Grafik verdient. Trotzdem, wenn Sie ein Faible für Schlachten aus Kaisers-Zeiten haben, dürfen Sie sich mit 1914 gut ins Gefecht stürzen.

1914 – The Great War

Rundenstrategie



Publisher: Jowood, (06102) 816 81 68
Sprache: Deutsch
Ausstattung: Mini-Box, 1 CD, 70 S. Handbuch

Release (D): 9.8.2002
Preis: ca. 35 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: 20 Stunden

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo2 TNT Voodoo3 TNT2 Voodoo5 GeForce 1/2 MX Kyro2 GeForce 2 GeForce 3

MINIMUM

CPU mit 500 MHz
64 MByte RAM
1,0 GByte Installationsgröße
3D-Karte

STANDARD

CPU mit 700 MHz
128 MByte RAM
1,0 GByte Installationsgröße
3D-Karte

OPTIMUM

CPU mit 1 GHz
128 MByte RAM
1,0 GByte Installationsgröße
3D-Karte

WERTUNG

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

Interessante, aber etwas biedere Rundenschlachten.



Micro Commandos

Skurtiler Kampf um Wohnraum.

Französische Programmierer sind immer gut für verschrobene Ideen. So auch das Entwicklerteam von Monte Cristo, das mit **Micro Commandos** ein Echtzeit-Strategiespiel der besonders merkwürdigen Art produziert hat. Sie steuern winzige Außerirdische, die sich der Erstürmung menschlicher Wohnungen verschrieben haben. Aus Steckdosen zapfen die Invasoren Strom; herumliegende Essensreste dienen zur Nahrungsmittelversorgung. Und Werkzeugkästen enthalten dringend benötigte Baumaterialien. Zwei ebenso kleine Alienrassen konkurrieren mit den Schrumpferoberern beim Kampf ums Wohnzimmer. Spielerisch entpuppt sich **Micro Commandos** als wenig durchdacht. Während Sie Ihre Truppen durch unübersichtliche, hässliche 3D-Apartements lotsen, landen Sie mangels Roh-



Mit **Enterhaken** erobern unsere Truppen den Tisch.

stoffnachschub schnell an einem toten Ende. Die katastrophalen Wegfindungsroutinen befördern die Mini-Invasion endgültig in die Mülltonne. **MIC**

Genre: Echtzeit-Strategie

Publisher: Ubi Soft, (0190) 882 412 10

Preis: ca. 40 Euro

Anspruch: Fortgeschrittene, Profis

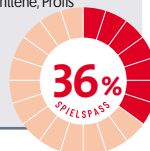
Spieler: 1

Sprache: Deutsch

Minimum:

CPU mit 300 MHz,

64 MB RAM



Legion

Römerschlachten ohne Kontrolle.

Strategy First setzt Heerscharen in Bewegung: Als Feldherr dürfen Sie in **Legion**, einem Mix aus Echtzeit- und Rundenstrategie, an drei historisch verbürgten Kampagnen teilnehmen. Dabei kämpfen Sie um die Vorherrschaft der Römer in Britannien, bestreiten die Gallischen Kriege und erobern italienische Provinzen. **Legion** besteht aus zwei Teilen: Rundenweise errichten Sie in Provinzhauptstädten Farmen, Minen und Ausbildungsstätten. Dort rekrutieren Sie Legionen und Hilfstruppen jeder Art, die Sie anschließend gegen Feindverbände in die Schlacht schicken. Diese Scharmützel laufen in Echtzeit ab. Aber abgesehen von der Startaufstellung und der Marschgeschwindigkeit Ihrer Einheiten haben Sie keinerlei Möglichkeit, in die Kämpfe einzugreifen. Das ist besonders



In die **Schlachten** dürfen Sie nicht eingreifen.

bitter, weil sich die Kombattanten oft hirnlos auf den nächstmöglichen Gegner stürzen und die Taktik somit zum reinen Glücksspiel verkommt. **MIC**

Genre: Strategie

Publisher: Strategy First, Quicklink: 13

Preis: ca. 50 Euro

Anspruch: Fortgeschrittene

Spieler: 1

Sprache: Englisch

Minimum:

CPU mit 233 MHz

64 MByte RAM



Airl. Tycoon Evolution

Mager-Update zum Luxuspreis.



Unter extremem Zeitdruck hetzt Ihr Pixel-Ego durch den kargen Flughafen.

Recycling auf die dreiste Art: Bereits zum dritten Mal versucht Spellbound, den **Airline Tycoon** zu verscherbeln. Doch während die Firma das leicht überarbeitete 1999er-Update als

Airline Tycoon First Class für 40 Mark unters Spielervolk brachte, schlägt die neueste Variante **Airline Tycoon Evolution** mit stolzen 40 Euro zu Buche. Am Spiel hat sich nur wenig geändert: Nach wie vor ergattern Sie Passagier- und Frachttransporte für Ihre Airline, basteln unter Zeitdruck Flugpläne und beschädigen die drei Konkurrenzunternehmen durch Bomben. Neu hinzugekommen sind Maßnahmen zur Gegensabotage, zehn zusätzliche Missionen und ein Editor für Flugzeuge. Die können Sie online tauschen. Geblieben ist die inzwischen komplett veraltete Grafik im pseudo-witzigen Comic-Stil und ein nettes, aber entsprechend überholtes Spielkonzept. **MIC**

Mick Schnelle

Alt und teuer

Wo bitte ist denn die Evolution im Airline Tycoon? Wäre Mutter Natur ebenso zaghaft vorgegangen, schwämmen wir heute noch als Einzeller in der Ursuppe. Weder der Flugzeugeditor noch die Onlinefeatures rechtfertigen den Neukauf. Und wem der Airline Tycoon noch fehlt, dem reicht die billigere First-Class-Variante. Meine Bitte an die Entwickler: Beim nächsten Mal bitte ein neues Spiel statt bloß einem höheren Preis!

Airline Tycoon Evolution

Wirtschaftssim.



Publisher: Ubi Soft, (0190) 882 412 10
 Sprache: Deutsch
 Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 22 S. Handbuch
 Release (D): 1.7.2002
 Preis: ca. 40 Euro
 USK-Freigabe: ohne Beschr.

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

Eingewöhnung: 30 Minuten Solo-Spaß: 20 Stunden Multiplayer-Spaß: 10 Stunden

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo2 TNT Voodoo3 TNT2 Voodoo5 GeForce 1/2 MX Kyro2 GeForce 2 GeForce 3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 90 MHz 32 MByte RAM 150 MByte Installationsgröße	CPU mit 166 MHz 64 MByte RAM 150 MByte Installationsgröße	CPU mit 200 MHz 64 MByte RAM 150 MByte Installationsgröße

WERTUNG

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

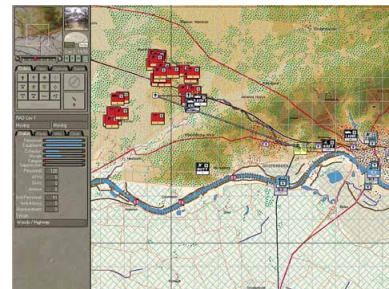
Spielerisch nett, aber zu wenig Neues.



Airborne Assault

Taktik für Militär-Puristen.

Weitab jeder Zugänglichkeit dümpelt seit Jahren das Subgenre der Hardcore-Strategiespiele. Die simulieren vornehmlich jede noch so unbedeutende Schlacht des Zweiten Weltkriegs mit erbsenzählerischer Genauigkeit. Eine Verbesserung der Benutzerfreundlichkeit wagt **Airborne Assault**: Rund um die Ereignisse der »Operation Market Garden« in Arnheim spielen Sie zehn Echtzeit-Schlachten nach, wobei Sie entweder auf deutscher oder alliierter Seite antreten. Sie erteilen den übergeordneten Zentraleinheiten allgemeine Richtungs- und Angriffsbefehle. Um die Details wie Marschordnung oder Truppeneinteilung kümmert sich die CPU. Auf Wunsch dürfen Sie aber auch an jedem noch so kleinen Detail herumfummeln. **Airborne Assault** steuert sich für ein Spiel dieser Art erstaunlich gut,



Die Kämpfe laufen spektakulär unspektakulär ab.

solange Sie Ihrem Computer den Fitzelkram überlassen. Grafisch gibt's die üblichen Einfarbkästen, die auf einer blässlichen Karte um die Wette ruckeln. **MIC**

Genre: Echtzeit-Strategie

Publisher: Battlefront.com, (Quicklink: 12)

Preis: ca. 45 Euro

Anspruch: Profis

Spieler: 1 bis 2

Sprache: Englisch

Minimum:

CPU mit 350 MHz,

64 MB RAM

