

Strategie

Jörg Langer



Das beste Strategiespiel! Sensation in meinem Lieblingsgenre: Nach über 30 Monaten muss das immer noch sehr gute **Age of Empires 2** seinen ersten Platz in der Strategieliste räumen. Denn **WarCraft 3** hat den besten Solomodus und steht gleichzeitig **AoE 2** und **StarCraft** in Sachen Mehrspieler in nichts nach. Ich weiß schon, dass uns einige Leute Blizzard-Hörigkeit vorwerfen werden – aber was sollen wir denn tun, wenn die solche Hämmer programmieren? Mich hat das Teil jede Minute eines langen, sonnigen Wochenendes beschäftigt, und das nur im Solospiel.

Undankbare zweite Plätze. Fies, zur selben Zeit wie **WarCraft 3** zu erscheinen. Doch auch das bedienungsoptimierte **Industriegigant 2** wird seine Freunde finden. **Port Royale** ist nach zwei Patches soweit, dass wir es sinnvoll testen können: Es stürzt nicht mehr alle Nase lang ab, der Handelsmodus funktioniert nun. Trotzdem vergällen immer noch Mängel den Spielspaß, die Seeschlachten sind weiterhin unfertig. Für die deutsche Firma Ascaron könnte es jetzt brenzlig werden: Schafft sie es, das Spiel weiter zu patchen und so genug Käufer zu finden – oder droht die Pleite? Wir wünschen Ascaron, einer der ältesten deutschen Spielefirmen, das Beste!

Strategie-Charts				
Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	WarCraft 3	Echtzeit-Strategie	NEU	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	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	Homeworld: Cataclysm	Echtzeit-Strategie	11/00	85%
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

Titelstory: WarCraft 3

Megatest	52
Wir sind das Volk	60
Multiplayer-Check	61
GameStar Guide: WarCraft 3	3

Tests

Port Royale	78
Dinosaurs Digs	81
Industriegigant 2	82
Age of Wonders 2	84
Kohan: Battle of Ahriman	87
Dino Island	87

Kampf gegen die Bugs

Port Royale

Aufbruch in der Karibik: Ascarons vielversprechende Handelssimulation schippert endlich los – und kommt nur mit Patches übers Trockendock hinaus.



Auf CD/DVD:
• Video-Special
• Patch 1.10



Patch 1.15 finden Sie auf www.ascaron.de oder über www.gamestar.de Quicklink: [83](#)

Ascarons **Patrizier 2** vereinte Spieltiefe mit Spielspaß, **Port Royale** sollte diese Tradition fortsetzen. Doch zu viele Bugs in der Verkaufsversion verderben die Freude am Programm. Nachdem wir letzte Ausgabe das Testen einer unfertigen Version ablehnten, bewerten wir nun die immer noch nicht perfekte, zweifach gepatchte Version 1.15.

Einmal Gouverneur sein

Die Karibik um 1570: England, Frankreich, Holland und Spanien streiten in den rohstoffreichen Kolonien um die Vorherrschaft. Mitten drin Sie und Ihr kleines Schiffchen, das gerade genug Platz für eine Minicrew und etwas Ladung bietet. Damit wollen Sie nur ein Ziel erreichen:

Gouverneur werden! Deshalb suchen Sie sich eine Nation aus und beginnen in einem kleinen Städtchen. Ihr Ansehen bei der Bevölkerung ist noch gering, doch das wird sich ändern.

Bevor Sie sich an Seegefechte oder Piraterie wagen, müssen Sie sich zuerst ein wirtschaftliches Standbein schaffen, indem Sie mit 19 Warentypen handeln. Die

unterteilen sich in vier Klassen, wobei Nahrungsmittel und Bedarfswaren das Wachstum der Städte beeinflussen. Reibach machen Sie mit Import- und Kolonialwaren. Letztere werden in den diversen Siedlungen der Karibik produziert und gelangen über Gouverneursstädte in die alte Welt. Also beginnen Sie, Kakao, Zucker und vor allem Tabak auf-



Bei Seeschlachten mit vielen Schiffen verliert man sofort die Übersicht. Außerdem schießen Verbündete aufeinander, richten mit dem aktuellen Patch aber keinerlei Schaden mehr an.



Wenn Sie von der **Seeseite** her Hafenanlagen angreifen, müssen Sie jedes Schiff per Hand steuern. Gruselig: Nach wie vor fahren dabei einige Kähne **über Land**!

zukaufen und im Gegenzug Eisenwaren oder Wein zu verhöckern. Dadurch kommen Sie relativ schnell zu Geld, das Sie in neue Schiffe oder eigene Betriebe investieren. Letztere produzieren zwar nicht immer zum günstigsten Preis, sichern dafür aber ein gleichmäßiges Angebot. Außerdem steigt so Ihr Rang. Erst wenn Sie aufgestiegen sind, dürfen Sie bis zu zehn Konvois und 100 Schiffe auf Fahrt schicken.

Handel mit Wandel

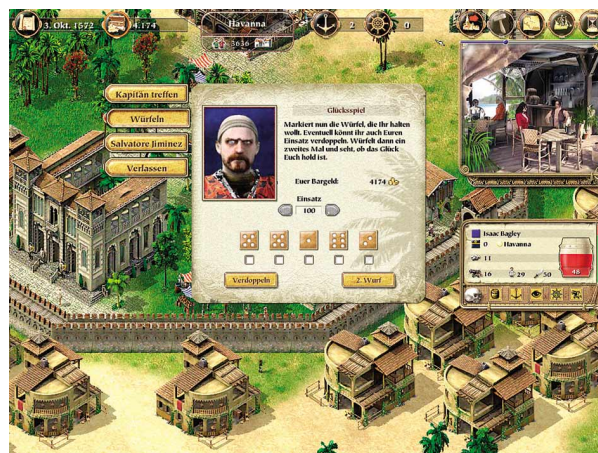
Kernpunkt von **Port Royale** ist wie in **Patrizier 2** das dynamische Handelssystem. Quasi in Echtzeit ändern sich je nach Angebotslage die Preise. Sobald Sie (oder ein Konkurrent) eine Ware verkauft, sinkt sofort deren Wert am örtlichen Markt. Wenn der Verkaufs- unter den Einkaufspreis zu rutschen droht, lohnt sich die Lagerung. Verderben können die Güter glücklicherweise nicht. Alle Transaktionen lassen sich auch automatisieren. Auf Wunsch schippert die CPU lukrative Routen ab.

Das alles klappt zu Beginn sehr gut. Doch nach gut acht Stunden Spieldauer beginnen sich die Abstürze zu häufen. Der erste Patch auf Version 1.10 (den Sie auf unserer CD/DVD finden) fängt allzu häufige Systemhänger ab, doch ein Allheilmittel ist er nicht. Quasi absturzfrei wird es mit dem Patch 1.15.

Kaputte KI

Seekämpfe funktionieren nur so lange, wie Sie mit maximal zwei

Schiffen unterwegs sind. Sie kommandieren einen Kahn und feuern per Shifttaste die Kanonen ab, Ihren anderen Pott übernimmt die CPU. Ab drei Schiffen versagt die KI. So beschießt ein weiter entfernt stehendes Freundschaftsschiff Ihren eigenen Kahn, weil er in der Schussbahn auf den tatsächlichen Gegner liegt. Dank Patch 1.15 richten diese Treffer immerhin keinen Schaden mehr an. Außerdem fügt er eine dringend benötigte Anzeige über den Ladezustand der Kanonen ein. Leider fehlt in Seeschlachten eine Zeitbeschleunigung. Dadurch müssen Sie trotz schnellerem Schiff schon mal 90 Sekunden warten, bis Ihr Kahn endlich den rettenden Bildschirmrand erreicht hat.



In Kneipen treffen Sie auf skurrile Typen, die mit wichtigen Informationen aufwarten. Außerdem können Sie beim **Würfeln** zusätzliches Gold gewinnen.



Auf der farbenprächtigen **Seekarte der Karibik** verfolgen Sie den Handelsverkehr in unmittelbarer Umgebung ihrer Schiffe. Unten rechts sehen Sie die aktuelle Ladung unseres gut bestückten Konvois.

Technik-Check

Wir haben Port Royale zunächst in der Ur-Version getestet, dann den neuesten Patch (Vers. 1.15) aufgespielt. Die letzte Variante läuft nun auch mit ATIs Radeon-Karten.

Auflösung

Es gibt zwei Auflösungen. Entweder Sie entscheiden sich für die schnellere Variante mit 1024 mal 768 Pixeln oder die detailliertere mit 1280 mal 1024 Pixeln.

RAM/Festplatte

Port Royale benötigt minimal 64 MByte RAM. Damit dauern die Ladezeiten aber unerträglich lange. Für flotte Ladevorgänge empfehlen wir 256 MByte RAM. Zusätzlich werden rund 462 MByte auf der Festplatte beansprucht.

Kompatibilität und Tuning

VOODOO 3: Das Spiel lässt sich zwar starten, die Seekarte zeigt aber keine Inseln an. Spielfiguren sind unkenntlich und die Wasseroberfläche mintfarben. Mit anderen Worten: Auf Voodoo 3 ist Port Royale völlig unspielbar.

KYRO 2: Zum Teil unansehnliche Spielfiguren, ansonsten gut spielbar. Schieben Sie den Grafikdetail-Regler ganz nach links, um die Figuren korrekt darzustellen.

TUNING-TIPPS: Reduzieren Sie zunächst die Wasserdetails auf ein Minimum. Weitere Leistungszuwächse erzielen Sie, wenn Sie die Regler für Schiffsdetails, Rauch und Animationen anpassen. Dabei hilft vor allem Experimentieren.

Die Performance-Tabelle

		Voodoo 2	TNT	Voodoo 3	TNT 2 (32 MB)	Voodoo 5	Geforce 1/2 MX	Kyro 2	Geforce 2	Radeon 8500	Geforce 3/4Ti
CPU mit 450 MHz	1024x768x16 1280x1024x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 600 MHz	1024x768x16 1280x1024x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 750 MHz	1024x768x16 1280x1024x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 866 MHz	1024x768x16 1280x1024x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 1000 MHz	1024x768x16 1280x1024x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich



Unsere beiden Plantagen produzieren Tabak. Diese **Kolonialware** verhökern in den Gouvernementsstädten und machen dabei dicken Reibach.

Mick Schnelle



Warten auf Besserung

Port Royale (1.15) ist ein nettes Spiel – sofern Sie sich nur auf die Wirtschaft konzentrieren. Und die abwechslungsreichen Missionen ver-

schüßen das Konzept. Doch die wichtigen Seeschlachten sind (trotz Patch 1.15) nach wie vor nicht das Gelbe vom Ei. Vor allem in größeren Gefechten verlieren Sie unnötigerweise Schiffe, weil die KI zu dämlich ist. Und was nützt mir die schönste Übermacht bei Hafen-Attacken, wenn ich immer nur mit einem Schiff schießen kann?

Zudem bietet der Handelspart weniger als Patrizier 2, die Seeschlachten (das zweite Standbein von Port Royale) sind zu unausgegoren. Immerhin arbeitet Ascaron weiter an der Verbesserung dieses Systems. Wenn das mal gut funktioniert, ist uns Port Royale einen Nachtest wert. Bis dahin sollten Sie sich den Kauf sehr gut überlegen.

Richtig übel wird es in der Verkaufsversion, sobald Sie einen gegnerischen Hafen angreifen. Dann feuern die eigenen Schiffe fröhlich aufeinander, verhaken sich an Hafenanlagen oder kurven schon mal über Land – und wir dachten immer, Amphibien-Panzer wären eine Erfindung des Zweiten Weltkriegs! Auch hier glättet der Patch 1.15 einige Wogen. Allerdings müssen Sie dann jedes einzelne Schiff selbst steuern, und Landfahrten gibt es immer noch. Kurzum: nervig!

Fehler im System

Mehr Freude bereiten die Missionen: Sie entdecken neue Städte auf der Landkarte, besorgen im Eilverfahren knappe Güter oder fahren mit einem Kartografen in einen Wirbelsturm. Nach

und nach kommen Sie sogar an Hinweise über den Familienfeind Beilstein, der Ihre Mutter und Schwester vor langer Zeit entführte. Manchmal erhalten Sie Kartenstücke, die Ihnen den Weg zu einem Schatz weisen. Oder Sie lösen kryptische Rätsel, um an Golddublonen zu gelangen.

Grafisch hat **Port Royale** gegenüber **Patrizier 2** kräftig zugelegt. Die Städte bestehen zwar immer noch aus 2D-Pixelgebäuden, die sind aber herrlich detailliert und passen sehr gut zum 3D-Wasser, dessen Brandung idyllisch an den Strand spült. Manchmal stehen aber auch ganze Gemeinden vermeintlich unter Wasser. Dann sind Sie vermutlich Besitzer einer ATI- oder Kyro-2-Grafikkarte. Diesen Fehler behebt der Patch auf unserer CD/DVD.

Wer mag, darf gegen bis zu sieben Konkurrenten auch via Netzwerk oder Internet um die Wette schachern. Das gedruckte Handbuch ist in Farbe und die beigelegte, schmucke Karibikkarte liefert wertvolle Infos. **MTC**

Skandal Royale

Port Royale ist eine der am meisten erwarteten Wirtschaftssimulationen. Im letzten Monat lehnten wir den Test einer vom Hersteller Ascaron zur Review freigegeben Version ab, weil Sie zu stark fehlerbehaftet war. Chefredakteur Jörg Langer ging darauf im Strategie-Anlauf ein und vermutete wirtschaftliche Zwänge, die Ascaron zu einer verfrühten Veröffentlichung drängten. GameStar sollte Recht behalten: Port Royale wurde mit zahlreichen Bugs ausgeliefert; die erste Version war unspielbar.

Chronologie der Ereignisse

Mai 2002: Ascaron liefert die ersten Testmuster an die Fachpresse. Mehrere Updates folgen, doch viele Bugs bleiben erhalten. GameStar verzichtet auf den Test.
5. Juni 2002: Die Masterversion trifft ein. Es sind immer noch zu viele Bugs im Spiel, das Spiel stürzt häufig ab.
13. Juni 2002: Die Verkaufsversion kommt mit zahlreichen Fehlern und Ungereimtheiten in die Geschäfte.
14. Juni: Der Patch auf Version 1.10 erscheint. Der behebt einige 3D-Kartenprobleme und reduziert die Abstürze.
20. Juni: Patch 1.15 erscheint, der sämtliche Fehler im Handels- und Auftragssystem behebt. Allerdings bleiben die Seeschlachten das Sorgenkind von Port Royale.

Aus dem Ascaron Forum

Im Forum auf der Ascaron-Homepage (www.gamestar.de) meldeten sich wütende Fans, die Jörg Langers Kommentar im Strategie-Anlauf (»Auf Patches muss sich jeder Käufer einstellen«) heftig kritisierten. Unter dem Punkt »GameStar: Frechheit von Jörg Langer« waren Statements wie »Nur weil vom Spiel Port Royale nicht rechtzeitig eine testbare Version eintraf, zieht er die Firma Ascaron dermaßen durch den Dreck!«. Doch kurz nach Release des Spiels änderte sich der Tenor: »Ist doch einfach nur ärgerlich, dass ich nicht auf GameStar gehört habe.« war plötzlich an selber Stelle zu lesen.

Port Royale

Wirtschaftssimulation



Publisher: Ascaron, (05241) 966 90
Sprache: Deutsch
Ausstattung: Eurobox, 1 CD, 94 Seiten, Karte

Release (D): 13.6.2002
Preis: ca. 45 Euro
USK-Freigabe: Ohne Beschr.

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

Eingewöhnung: 2 Stunden Solo-Spaß: 35 Stunden Multiplayer-Spaß: 20 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro
+ dynamisches Wirtschaftssystem
+ interessante Aufträge
+ variantenreicher Handel

Kontra
- mangelhafte KI in Seeschlachten
- Stadtangriffe mit Schiffen unmöglich
- einige Missionen undurchführbar
- schlechte Balance Kampf/Wirtschaft
- immer noch gelegentliche Abstürze

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

Voodoo1 TNT Voodoo3 TNT2 Voodoo5 Geforce 1/2 MX Kyro2 Geforce2 Geforce3

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

ALTERNATIVEN

Patrizier 2 (85%, GS 01/01)

Gibt's im Pack mit dem Addon als Patrizier Gold. Handelspart ausführlicher und fordernder.

Industriegigant 2 (82%, GS 08/02)

Moderne Handels- und Produktionssimulation. Sehr gute Zugänglichkeit, grafisch schwächer.

WERTUNG

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

Starker Handel und buggeplagter, schwacher Seekampf.



Handel findet ausschließlich in Häfen statt. Während Sie Waren zwischen Hafen, Lagerhaus und Konvoi verschieben, ändern sich **Angebot und Nachfrage** und damit die Preise in Echtzeit.

Dinosaur Digs

Addon für Zoo Tycoon.



Der Elektro-Laufstall hält sogar einen ausgewachsenen **Tyrannosaurus** im Zaun.

Die einsteigergerechte Tierpark-Konstruktion **Zoo Tycoon** bekommt mit **Dinosaur Digs** großformatigen Zuwachs. 16 Dinosaurier und vier Eiszeit-Säugetiere können – moderner

Klon-Kunst sei Dank – ausgestellt werden. Die Dinos verlangen geräumige Gehege und schlüpfen erst nach einiger Zeit aus Eiern. Sonst spielt sich alles wie gehabt: Wir mischen für jedes Viecherl das Ideal-Gelände zusammen und flicken zertrampeltes Terrain. Sie dürfen die Neuzugänge auch mit alten Zoo-Bewohnern mischen: Wie glücklich wird Antilope Schnucki im T-Rex-Gehege?

Das Addon enthält neben sechs zusätzlichen Szenarios auch eine Fülle neuer Deko-Elemente, Zäune, Geschäfte und Attraktionen. Sie dürfen jetzt auch Besucher, Bauten und Bäume wegschalten, um sich einen besseren Gehege-Überblick zu verschaffen. **HL**

Heinrich Lenhardt

Nur für Gewohnheitstiere

Dieses eher teure Addon verleiht dem langfristig spannungsarmen Spielprinzip keinen rechten Kick. Die Dinos sind nett anzusehen, aber Aufzucht und Pflege bieten nur Altbekanntes. Ich hätte mir mehr Abwechslung gewünscht; die Grafik-Engine wirkt inzwischen etwas prähistorisch. Insgesamt eine etwas karge Erweiterung, für die nur Jurassic-Park-Fans eine Geldbörsen-Ausgrabung starten sollten.

Dinosaur Digs

Wirtschaftssimulations-Addon



Publisher: Microsoft, (01805) 251 199 Release (D): 15.7.2002
Sprache: Deutsch Preis: ca. 30 Euro
Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 6 S. Handbuch USK-Freigabe: Ohne Beschr.

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

Eingewöhnung: Viertelstündchen Solo-Spaß: 10 Stunden Multiplayer-Spaß: -

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo2 TNT Voodoo3 TNT2 Voodoo5 GeForce1/2 MX Kyro2 GeForce2 GeForce3

MINIMUM

CPU mit 233 MHz
64 MByte RAM
300 MByte Installationsgröße
(+ Hauptprogramm)

STANDARD

CPU mit 400 MHz
128 MByte RAM
300 MByte Installationsgröße
(+ Hauptprogramm)

OPTIMUM

CPU mit 600 MHz
128 MByte RAM
300 MByte Installationsgröße
(+ Hauptprogramm)

WERTUNG

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

Saurier-Schwemme für unermüdliche Zoo-Direktoren.



Stressfreies Wirtschaftswunder

Industriegigant 2



Da wird selbst Bill Gates neidisch: Für den Weg vom Tellerwäscher zum Millionär brauchen Sie statt einiger Jahre nur Stunden – und haben großen Spaß dabei.

WWW

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



Auf CD:
spielbare Demo

Facts

- 3 Kampagnen mit 17 Missionen
- 20 Einzelkarten
- 54 Fahr- und Flugzeuge
- 72 Gebäude
- 158 Produkte

Der Traum eines jeden Firmenbosses: Innerhalb weniger Minuten überprüft er Angebot und Nachfrage für seine Produkte, übernimmt lästige Konkurrenten, stampft Fabriken aus dem Boden und optimiert die Logistik seines Unternehmens. Das alles kostet ihn weder Geld noch Nerven, sondern nur wenige Mausklicks. **Der Industriegigant 2** von Jo-wood macht Aufbau und Führung eines Wirtschaftsunternehmens dank seiner durchdachten Bedienung zum unterhaltsamen Kinderspiel. Kleiner Haken: Statt hübscher Sekretärinnen assistieren nur Menüs und Tabellen bei der Arbeit...

So ein Saftladen

Am Anfang steht bei **Industriegigant 2** immer der Rohstoff. Icons zeigen Ihnen auf der frei zoombaren Karte an, wo es was zu fördern gibt. Mit Fabriken

verwandeln Sie beispielsweise Öl in Plastik und Plastik in Spielzeugpuppen. Geschäfte in Stadtkernnähe sorgen dafür, dass die Ware auch Abnehmer findet. Das Wirtschaftsmodell von **Industriegigant 2** zeigt sich so komplex wie flexibel. Mit Obst, das Sie direkt von der Plantage zum Lebensmittelgeschäft liefern, lässt sich schon prima Geld verdienen. Wer jedoch noch profitabler wirtschaften will, quetscht die Ressource bis auf den letzten Tropfen aus und panscht in der Lebensmittelfabrik leckeren Fruchtsaft. Klingt einfach, stellt Sie aber vor viele neue Herausforderungen: Saftflaschen wachsen schließlich nicht auf Bäumen, sondern müssen ebenfalls produziert werden. Ernte gibt's nur einmal im Jahr – aber die Kunden haben natürlich immer Durst.

Als Umschlagplatz für Ihre Waren dienen Lager, die jeweils



Dank ausgeklügeltem **Schiennetz** erreichen alle Produkte der drei Produktionsstätten die Stadt.

einen bestimmten Einflusskreis besitzen. Förderstätten, Fabriken und Geschäfte, die in diesem Gebiet liegen, liefern oder holen sich die Güter selbststän-

dig ab. Sollte die Entfernung zu groß sein, kommen die über 50 historisch korrekten Transportmittel (mit Baujahr 1900 bis 1979) zum Einsatz. Lastwagen, Züge, Schiffe, Flugzeuge und effektive Fahrpläne stellen sicher, dass jede Ware dort hangelangt, wo sie gebraucht wird.

Alles im Mausgriff

In der Welt der Industriegiganten ist ständig was los: Statt Hollokomotiven fordern Kinder ab 1937 die Modelleisenbahn. Der Verkauf von Schlauchbooten läuft im Winter eher schleppend. Und Wetterumschwünge drücken häufig den Ernteertrag. Dadurch bleibt die Profitjagd immer spannend, Zeit zum Ausruhen gibt es kaum. Selbst das Städtewachstum müssen clevere Unternehmer im Auge behalten. So entschädigt ein – wenn gleich unprofitabler – Freizeitpark Ihre potenziellen Kunden geschickt für die Fabrikschornsteine vor dem Fenster.



Industriezentrum
im Wald: Vier Züge
müssen pendeln,
um Haushaltswa-
ren, Spielzeug,
Möbel und Sport-
artikel in die Stadt
zu transportieren.

Vier Wege zum Ziel



Die Transportmittel LKW, Zug, Schiff und Flugzeug unterscheiden sich in Ladevolumen, Geschwindigkeit und Betriebskosten.

Ein so komplexes und dynamisches Wirtschaftsmodell stellt enorm hohe Ansprüche an die Bedienung – und hier hat Jowood einen nahezu tadellosen Job abgeliefert. Ob Gleisverlegen, Lagerverwaltung oder Statistik: Mit erstaunlich wenigen Mausclicks haben Sie Ihr Un-

ternehmen problemlos im Griff. Die wirtschaftlichen Zusammenhänge bleiben stets logisch und wären wohl selbst für Leo Kirch nachvollziehbar. Und auch Handelsexperten freuen sich über sinnvolle Komfortfunktionen wie stufenlose Zeitbeschleunigung oder die zahlreichen Shortcuts. Das mitgelieferte Lexikon versorgt Sie mit Wissenswerten zu allen 158 Produkten des Spiels. Infos zu den Transportvehikeln gibt's dagegen nur einmal bei der Fahrzeugpremiere.

Fahrstuhl-Konkurrenz

Ihr Unternehmen betrachten und verwalten Sie aus einer isometrischen Vogelperspektive. Die ist zoom-, aber nicht drehbar und versorgt Sie wie im Spiel **Die Siedler 4** auch ohne Menüs mit den wichtigsten Informationen. Viele witzige grafische Details lockern den ansonsten etwas spröden Plastiklook auf: Wale planschen im nett animierten Wasser, Wolken ziehen über das Land, und Autos drängeln sich hupend durch die Städte. Den 37 Kampagnen- und Einzelkarten sieht man ihre Baukasten-Herkunft deutlich an. Auf einen passenden Editor müssen Sie jedoch verzichten – wenn sich da mal nicht ein Addon ankündigt...

Auch beim musikalischen Motivations-Training für Führungskräfte hat Jowood noch Nachbesserungsbedarf: Die belanglosen Easy-Listening-Stücke dudeln jeden Fahrstuhl in Grund und Boden.



Mit dem komfortablen Menü überprüfen wir Angebot und Nachfrage unseres Lebensmittel-Ladens. Die gelben Häuser zeigen den Einflussbereich des Geschäfts an.

Fadenlose Kampagne

Virtuelle Unternehmer dürfen sich in drei unterschiedlich schweren Kampagnen austoben. Dabei stellen die Missionen immer neue Herausforderungen. So kurbeln Sie während der Prohibition die Whiskey-Produktion an oder erobern in den 50er-Jahren die Marktführerschaft bei Luxusautos. Nach harter, aber erfolgreicher Arbeit bekommen Sie bloß ein schnödes Textfenster präsentiert: Das ist wenig motivierend, da noch nicht mal ein historischer roter Faden die Missionen miteinander verknüpft. Konkurrenz von Computergegnern bekommen Sie nur im frei konfigurierbaren Endlosspiel. Die KI-Kollegen spielen recht intelligent und schnappen Ihnen schon mal lukrative Handelsrouten vor der Nase weg. Als Rache bleibt Ihnen nur die Firmenübernahme – andere Gemeinheiten fehlen, was auch den Unterhaltungswert von Mehrspieler-Partien stark einschränkt. **HK**

Heiko Klinge



Schachern mit Dynamik

Zufrieden lehne ich mich zurück und genieße eine Tasse Kaffee: Die Schlauchboot-Produktion läuft auf Hochtouren, der Bedarf an

Krokodler-Taschen ist zu 100 Prozent abgedeckt, und die Kids lieben meine Metallautos. Nun ist die Tasse leer, und ich stehe kurz vor dem Ruin. Warum interessiert sich auch im Winter plötzlich niemand mehr für Schlauchboote? Selten durfte ich meine Schacher-Leidenschaft in einem derart dynamischen Wirtschaftsspiel austoben. Und noch seltener hatte ich dabei alles so gut im Griff. Der Industriegigant 2 schafft auf beeindruckende Weise den Spagat zwischen Komplexität und Spielbarkeit.

Fehlende Lockerheit

Leider fehlt dem Industriegiganten die nötige Lockerheit, um in der absoluten Wirtschaftselite mitzumischen. Besonders im Vergleich zum Calypso-beschwingten Tropico wirken Grafik, Sound und Missionsdesign einfach ein wenig spröde. Auch die arg lieblose Kampagne hält mich selten länger als eine Mission im bequemen Chefessel. Für ein entspanntes unterhaltendes Millionärwerden am Abend ist die Mischung aus Aufbau- und Wirtschaftsspiel aber ohne jeden Zweifel sehr gut geeignet.

Der Industriegigant 2

Wirtschaftsspiel

Publisher: Jowood, (06102) 816 80 68 Release (D): 21.6.2002
Sprache: Deutsch Preis: 45 Euro
Ausstattung: Mini-Box, 1 CD, 55 S. Handbuch USK-Freigabe: Ohne Beschr.

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

Eingewöhnung: 2 Stunden Solo-Spaß: 50 Stunden Multiplayer-Spaß: 15 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro	Kontra
+ komplexes und flexibles Wirtschaftsmodell	- Kampagne sind nur angehäufte Missionen
+ vorbildliche Bedienung	- fehlender Leveleditor
+ abwechslungsreiche Szenarios	- KI-Gegner nur im Endlos-Modus
+ viele geschichtliche Hintergrundinfos	

MULTIPLAYER

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

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Skirmish

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo2 TNT Voodoo3 TNT2 Voodoo5 Geforce 1/2 MX Kryo2 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
800 MByte Installationsgröße	800 MByte Installationsgröße	800 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

ALTERNATIVEN

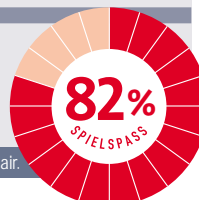
Tropico (87%, GS 6/01)
Mehr Aufbau, etwas weniger Wirtschaft. Spaßige Diktatoren-Simulation in der Karibik mit Herz.

Schiene & Straße (70%, GS 5/02)
Fast identisches Spielprinzip. Spielerisch klar unterlegen, dafür mit netter 3D-Grafik.

WERTUNG

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

Komplexer Handelsspaß mit viel Komfort, aber wenig Flair.



Im Land der zwölf Völker

Age of Wonders 2

Die meisten dürften mit Heroes 4 noch nicht durch sein, da kommt schon das nächste Rundenspiel um Heroen und Armeen. GameStar macht für Sie den Held-Test.

WWW

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



Auf CD/DVD:
spielbare Demo

Facts

- 8 Parteien
- 12 Völker
- 16 Talente
- 131 Truppentypen
- 114 Zauber

Ein fragiles Luftschiff, feindliche Drachen, ein ertrinkender Held. Doch Merlin, letzter Führer der Menschen, hat Glück. Im letzten Moment wird er von Gabriel gerettet, dem guten Mega-Zauberer aus Evermore. Dessen Macht schwindet allerdings, und so schickt er Merlin aus, gegen acht Konkurrenten ins Feld zu ziehen.

Jag' die Zauberer

Age of Wonders 2 bestreiten Sie in sechs Kreisen (Mini-Kampagnen), die jeweils aus zwei Soll- und einem Kann-Szenario(s) bestehen. Im Kreis des Feuers warten auf Sie Flammenmagie und Völker wie Orks oder Drakonier, Sie selbst spielen die Menschen. Danach folgen Wasser (Halblinge), Leben (Elfen), Luft (Drakonier), Erde (Zwerge) und Tod (Untote). Fast immer müssen Sie Siedlungen erobern und mit Acht-Einheiten-Armeen die anderen Zauberer angehen; sonderlich abwechslungsreich sind die Missionsziele nicht. Während Sie in einer Sphäre kräftig an den Talenten (»Eroberer«, »Gelehrter« etc.) und Zaubersprüchen Ihres Alter Egos feilen, fängt er in der nächsten wieder von vorn an.



Unter grüner Flagge marschieren drei **Elfenarmeen** von Süden auf unsere blaue Stadt zu. Aufgrund der simultanen Zugweise müssen wir flink unsere drei Flugwespen mit den fünf Kanonen in der Stadt **vereinigen**, um eine Chance zu haben. (1280x1024)

Fantasy-Idylle

Das zoomende Spielfeld zeigt beste Echtfarben-Märchen-Idylle mit lauschigen Wiesen oder brodelnder Lava. Sie haben die Wahl zwischen zwei Zugmodi: jede Partei nacheinander oder

alle simultan – Stichwort »Ich zieh' dir vor der Nase weg!« Außer Städten finden Sie Minen sowie Windmühlen (bringen Gold), magische Knoten (Mana), Teleporter, Wachtürme, Fernblick-Teiche und monsterbesetzte Ruinen. Während diese »Location-Vielfalt« mit **Heroes 4** fast mithalten kann, sieht es bei den herumliegenden Schätzen anders aus: Nur Mana-, Gold- und »Ressourcen«-Haufen (Instant-Bauten) sind zu finden, magische Waffen für Ihre Helden gibt es nur durch Kämpfe. Städte bauen Sie mit rund 30 Einrichtungen aus, die Konstruktionszeit hängt von der Produktivität und Größe der Bevölkerung ab. Mit Pionieren legen Sie Straßen an, gründen neue Städte oder »reparieren« niedergebrannte – die sind größer und



Jeder **Kreis** stellt eine **Mission** dar. Zuletzt wartet die »Kosmos«-Sphäre.

enthalten bereits einige Ausbauten wie Holzwall oder Kaserne.

Alles für den Magier

Besetzte magische »Relais« (sowie eigene Städte) vergrößern den Zauberradius Ihres Haupthelden. So kann er auch in Kämpfe eingreifen, bei denen er gar nicht anwesend ist. Seine Reichweite steigt immens, wenn



In den Kämpfen zeigen die **farbigen Punkte** an, wie oft die Einheit nach der Bewegung noch angreifen darf (bei Grün dreimal, bei Rot einmal).

Jörg Langer



Gehobene Genrekost

Während Heroes 4 Regelmechanik über jeden Anflug von Realismus stellt, bin ich bei Age of Wonders 2 ein »echter« Fantasy-Feldherr.

Sowohl die simultane Zugweise als auch das Sieben-Armeen-pro-Schlacht-System sind ungewöhnlich und gut. Ich kann Städte gründen – für dieses Subgenre eine Besonderheit. Und es gibt eine Replay-Funktion, großes Lob.

Viele Truppentypen und Spezialfähigkeiten plus etwas Diplomatie ergeben ein Fest für Strategen. Schön auch die ausgedehnten Karten, auf denen ich meine Feldzüge richtig planen muss. Die Schlachten schlage ich im Stil des guten alten Master of Magic – schade, dass sich der Gegner meist genauso dämlich anstellt wie in der buggeplagten Vorlage. Die Missionen finde ich etwas eintönig, die Story zu aufgesetzt. Nur zu Beginn entstand bei mir ein Suchtgefühl à la Heroes 4. Kurzum: Kein Hit, aber gehobene Genrekost.

er in einer Stadt mit Zauberturm verweilt. Dieser Turm lässt sich x-mal ausbauen, bis er der Stadt eine Element-Barriere, einen Schutz gegen Überlandzauber, einen Truppen-Teleporter und noch einiges mehr schenkt. Die Sprüche des Helden umfassen nicht nur Kampfformeln, sondern auch Beschwörungen, Einheiten-Boosts und strategische Zauber. Letztere schädigen einzelne Städte, polen Magieknoten um oder schützen gar Ihr ganzes Reich mit magischem Feuer.

Massen-Kämpfe

Kommt es zum Kampf, werden die sechs umliegenden Hexfelder mit einbezogen: Jede feindliche oder freundliche Armee erscheint an der passenden Stelle des sechseckigen Schlachtfelds, so dass maximal sieben Armeen (beziehungs-

weise 56 Kampfeinheiten) mitmischen. Das ist eine ganze Menge und sorgt für spannende Situationen. Etwa dann, wenn ein nur aus Katapulten bestehender Trupp benachbart zu einer schnellen Reiterarmee auftaucht – da ist Kleinholz angesagt.

Die Schlachten laufen immer rundenweise ab; anwesende Helden, sonstige Truppentypen und der Hauptheld können zaubern, fern- oder nahkämpfen. Oder Sie setzen Spezialfähigkeiten wie »Lähmen«, »Teleportieren« oder »Heilen« ein. Für Bogenschützen sind Hütten, Bäume oder Mauern echte Hindernisse, die viele Salven stoppen. Das ergibt einen Vorteil für Verteidiger von Festungen. Letztere stellen das größte Problem für die KI dar: Weder im Angriff noch in der Verteidigung kann sie mit der standardisierten quadratischen Festungsanlage inklusive vier Toren viel anfangen.

Andere Sitten

Jede Stadt auf der Karte gehört einem von zwölf Völkern an. Jedes besitzt acht völlig unterschiedliche Kampfeinheiten und mag jede andere Partei mehr oder weniger. Wenn Sie als Menschenfürst eine Untoten-Stadt erobern, sind sich beide Rassen spinnefeind. Nun gibt es drei Möglichkeiten: Die Beziehungen durch Bauwerke verbessern, eine starke Bewachung aus Menschen zurücklassen oder die ganze Stadt in eine Menschen-Siedlung umwandeln. Das dauert zwischen drei und sechs Runden, je nach Kompatibilität der Rassen. Wer sich nicht um diese Dinge kümmert, wird mit Meutereien von Truppen und ganzen Ortschaften bestraft. Natürlich hat jede Rasse andere Vorzüge, nutzt andere Terrains als Ackerboden – besonders wichtig sind diese Details für den Spielverlauf aber nicht. Neben den 20 Kampagnen-Missionen, die von einem animierten Bildchen und etwas Sprachausgabe eingeleitet werden, stehen zahlreiche Einzel-szenarios bereit. Wem das nicht genug ist, kann mit dem guten Editor Karten nach Maß erstel-



Wenn Sie einem der vier Elementargeister einen Tempel erbaut haben, erhalten Sie Mini-Quests.

len. Age of Wonders 2 eignet sich besser für Multiplayer-Spiele als viele Konkurrenten: Zum einen können Sie eine Zugzeitbegrenzung wählen, zum anderen gibt es eine Replayfunktion. Die verrät Ihnen beim Spiel per EMail (lässt sich auch für Partien an einem PC zweckentfremden), welche Kämpfe Sie verpasst haben.



Bei der Verteidigung unserer Stadt machen zwei Drachen und ein Drakonier einen Ausfall.

Age of Wonders 2

Strategiespiel



Publisher: Take 2, (01805) 217 316
Sprache: Deutsch
Ausstattung: Pappschuber, 1 CD, 164 S. Handb.

Release (D): 28.6.2002
Preis: ca. 45 Euro
USK-Freigabe: Ab 12 Jahren

Einsteiger	Fortgeschrittene				Profis				
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Eingewöhnung: 20 Minuten			Solo-Spaß: 15 Stunden			Multiplayer-Spaß: 30 Stunden			

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro

- + große Karten
- + simultaner Zugmodus
- + viele Einheiten und Zauber
- + Umland-System bei Kämpfen
- + Replay-Funktion

Kontra

- teils peinliche Grafiken
- Kampf-KI schwach
- wenig Abwechslung
- schlappe Story

MULTIPLAYER

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

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Szenarios (inklusive Diplomatie)

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo2 TNT Voodoo3 TNT2 Voodoo5 Geforce 1/2 MX Kyro2 Geforce2 Geforce3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz	CPU mit 600 MHz	CPU mit 1,2 GHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	256 MByte RAM
530 MByte Installationsgröße	530 MByte Installationsgröße	530 MByte Installationsgröße
3D-Karte (4 MByte)	3D-Karte (8 MByte)	3D-Karte (8 MByte)

ALTERNATIVEN

Heroes 4 (86%, GS 6/02)

Weniger »realistisch«, hat aber die schönere Story, viel mehr zu entdecken und mehr Sucht-Gefahr.

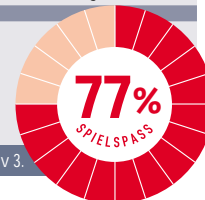
Disciples 2 (85%, GS 3/02)

Einfachere Kämpfe, aber das rundere Spiel mit viel besserer Geschichte und guter KI.

WERTUNG

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

Nicht allzu komplexer Mix aus viel Heroes und etwas Civ 3.



Keine Sorge, die Intro-Bildchen sind nur sachte animiert...

Kohan: Battles of Ahriman

Echtzeit-Heroes mit Krümelgrafik.



Farben zeigen Sichtweiten und Einflussbereiche.

Frisch wiedergeboren gibt es für Sie im Echtzeit-Strategiespiel **Kohan: Battles of Ahriman** gleich eine Menge zu tun: Als Angehöriger des Heldenstammes der Kohan erobern Sie in drei Kampagnen Wald-, Schnee- und Wüstenlandstriche. Spielerisch gleicht das Quasi-Addon seinem Vorgänger **Kohan: Immortal Sovereigns**. Mit sieben Upgrades werden Städte zu Rohstofflieferanten und Soldatenfabriken.

Kompanien stellen Sie in einem Editor zusammen; vier Formationsbefehle verändern dabei Geschwindigkeit und Kampfkraft. Wenn ein Held die Truppe führt, kämpfen die Männer besser. Im Einflussbereich von Vorposten heilen Verwundete automatisch. Außerhalb verbrennen die Armeen rasend schnell Rohstoffe. Das und Terraintypen wie Sumpf, Eis oder Wald bringen taktische Tiefe in die schwierigen Echtzeit-Kämpfe, die sich per Tastendruck auf Runden-Geschwindigkeit abbremesen lassen. **MS**

Genre: Echtzeit-Strategie

Publisher: Wanadoo, (040) 710 060

Preis: ca. 40 Euro

Anspruch: Profis

Spieler: 1 bis 6

Sprache: Deutsch

Minimum:

CPU mit 300 MHz

64 MB RAM



Dino Island

Gen-Experimente mit Urzeitechsen.



Die Dino-Rennbahn sorgt für zufriedene Gäste.

Eigentlich ist die von **Jurassic Park** ausgelöste Dinowelle schon längst vorbei. Monte Cristo ernennt Sie dennoch zum Manager des Freizeitparks **Dino Island**, dessen Hauptattraktion waschechte Urzeitechsen sind. Die fallen aber nicht vom Himmel, sondern müssen aus Erbgut geklont werden, das im Kühlschranks lagert. Sie klicken sich den Wunschsaurier aus den genetischen Anlagen der Ausgangssubstanz zurecht:

Große Köpfe fördern die Intelligenz, kräftige Hinterläufe die Schnelligkeit. Je weiter sich die Saurier vom Ausgangsmaterial entfernen, desto beliebter sind sie beim Publikum. Das strömt nämlich nur dann in Ihren Park, wenn genügend prähistorische Echsen vorhanden sind. Besondere Attraktionen wie Saurierrennen steigern die Popularität des Dinosaurier Parks weiter. Während der Zuchtpart recht witzig ist, mangelt es an Bauoptionen. **Dino Island** ist ein mittelmäßig interessanter **Rollercoaster Tycoon**-Klon. **MIC**

Genre: Wirtschaftssimulation

Publisher: Ubi Soft, (01908) 824 12 10

Preis: ca. 25 Euro

Anspruch: Fortgeschrittene

Spieler: 1

Sprache: Deutsch

Minimum:

CPU mit 400 MHz,

32 MB, 3 D-Karte

