

# Strategie

Jörg Langer



**Bugs in Port Royale.** Jubel in der GameStar-Redaktion: Mit wehenden Segeln erreichte uns der Bote mit der frisch gepressten Testversion zu Ascaraons **Port Royale**. Leider erwies sich unsere Vorfreude als verfrüht – zwischen den hochglanzpolierten Spanten des **Anno**-Konkurrenten verbargen sich allzu viele Bugs. Vor allem am Balancing haperte es noch: Es war uns unmöglich, ein funktionierendes Handelsnetz aufzubauen. Auch die Seeschlachten sowie einige Animationen hatten die Entwickler noch nicht fertig. Im Juni soll das Programm bereits verkauft werden – wir können Sie also erst nach Release informieren, ob Ascaron die schlimmsten Fehler noch entfernen konnte. Hintergrund: Ascaron braucht dringend Geld und kann nicht länger warten. Auf einige Patches muss sich jeder Käufer schon mal einstellen.

**Echter Schnellschuss.** Deutlich mehr Zeit hätte sich auch CDV gönnen sollen, für **Sudden Strike 2**. Denn so ist es eines der wenigen Spiele, bei denen der Nachfolger spürbar schlechter ist. Auch ein Kunststück. Trotzdem wäre mir lieber gewesen, mich durch ähnlich spannende Missionen wie in Teil 1 taktieren zu können. Für Teil 3 müssen die Entwickler viel mehr bieten!

## Strategie-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	<b>Age of Empires 2</b>	Echtzeit-Strategie	11/99	<b>93%</b>
2	<b>Civilization 3</b>	Strategiespiel	1/02	<b>91%</b>
3	<b>StarCraft</b>	Echtzeit-Strategie	6/98	<b>90%</b>
4	<b>Siedler 4</b>	Aufbauspiel	4/01	<b>88%</b>
5	<b>Stronghold</b>	Echtzeit-Strategie	11/01	<b>87%</b>
6	<b>Battle Realms</b>	Echtzeit-Strategie	1/02	<b>87%</b>
7	<b>Commandos 2</b>	Echtzeit-Taktik	10/01	<b>87%</b>
8	<b>Emperor</b>	Echtzeit-Strategie	6/01	<b>87%</b>
9	<b>Tropico</b>	Aufbau-Strategie	6/01	<b>87%</b>
10	<b>C&amp;C Alarmstufe Rot 2</b>	Echtzeit-Strategie	11/00	<b>87%</b>
11	<b>Die Sims</b>	Aufbauspiel	3/00	<b>87%</b>
12	<b>Empire Earth</b>	Echtzeit-Strategie	1/02	<b>86%</b>
13	<b>Heroes of Might &amp; Magic 4</b>	Strategiespiel	6/02	<b>86%</b>
14	<b>Black &amp; White (dt.)</b>	Aufbauspiel	5/01	<b>85%</b>
15	<b>Patrizier 2</b>	Wirtschaftssimulation	1/01	<b>85%</b>
16	<b>Disciples 2</b>	Strategiespiel	3/02	<b>85%</b>
17	<b>MechCommander 2</b>	Echtzeit-Taktik	9/01	<b>85%</b>
18	<b>Wiggles</b>	Aufbauspiel	11/01	<b>85%</b>
19	<b>Homeworld: Cataclysm</b>	Echtzeit-Strategie	11/00	<b>85%</b>
20	<b>Zeus</b>	Aufbauspiel	12/00	<b>84%</b>
21	<b>Sudden Strike 2</b>	Echtzeit-Strategie	<b>NEU</b>	<b>83%</b>
22	<b>Cultures 2</b>	Aufbauspiel	5/01	<b>83%</b>
23	<b>Star Trek Armada 2</b>	Echtzeit-Strategie	1/02	<b>83%</b>
24	<b>Swine</b>	Echtzeit-Strategie	12/01	<b>83%</b>
25	<b>Warrior Kings</b>	Echtzeit-Strategie	5/01	<b>81%</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

Sudden Strike 2 .....	96
Hotel-Gigant .....	100
Star Wars:	
Galactic Battleground –	
Clone Campaigns .....	101
Dragon Farm .....	101



# Sudden Strike 2

Rückkehr der Pixelsoldaten: Im alten Look kommandieren Sie mit neuen Befehlen Ihre Truppen über die 2D-Schlachtfelder des Zweiten Weltkriegs.

## Facts

5 Parteien (Deutsche, Russen, Amerikaner, Engländer, Japaner)  
5 Kampagnen  
8 Spieler  
20 Einzelschlachten  
130 Einheitentypen

Vor eineinhalb Jahren landete das Fireglow-Team mit **Sudden Strike** einen echten Überraschungserfolg. Das im Zweiten Weltkrieg angesiedelte Echtzeit-Strategiespiel überzeugte vor allem durch trickreich angelegte Großschlachten. Für **Sudden Strike 2** haben sich die Russen nur wenig Zeit

gelassen – weshalb der Nachfolger auch eher ein umfassendes Programm-Update als ein komplett neues Spiel geworden ist.

## Neue Länder – alte Grafik

Diesmal dürfen Sie fünf Kampagnen bestreiten: je eine auf deutscher, russischer, amerika-

nischer, englischer und neuerdings auch japanischer Seite. Die Länge variiert dabei zwischen vier und neun Einsätzen pro Feldzug. Die Szenarien sind lose an die Historie angelehnt. Dabei reicht das Spektrum vom deutschen Angriff auf Russland über die Operation Market Garden bis zum Kampf um Pazifik-

inseln. Nach einem ausführlichen (und in grauenhafter Qualität gesprochenen) Briefing finden Sie sich auf der Karte des Einsatzgebietes wieder. Kennern des Vorgängers werden zu Beginn kaum grafische Unterschiede auffallen. Nach wie vor bewegen sich Dutzende winziger Einheiten auf einer



Unsere Truppen verteidigen einen gepanzerten Zug (oben links) gegen heranrückende Feindverbände. Die Gebäude in der Mitte mussten unserem massiven Beschuss weichen und bieten dem Gegner eine Deckung mehr. Trotzdem setzt die angreifende Partei ihre Attacke von unten rechts kommend vehement fort.



statischen 2D-Karte. Darauf stehen jetzt allerdings erheblich mehr Gebäude, die den Truppen Deckung bieten.

Erste Neuerungen stellen Sie fest, sobald Sie ein paar Einheiten in die Schlacht schicken. So teilen Sie jetzt per Mausklick gemischten Verbänden ein identisches Tempo beim Vorrücken zu. Damit verhindern Sie effektiv, dass sich die Kampfgruppen nach kurzer Wegstrecke auseinander ziehen. Ebenfalls sehr nützlich: die große Sichtweite der Offiziere. Wie früher die Generäle benutzen nun alle Befehlshaber Ferngläser, um weit entfernte Gegner aufzuspüren. Ansonsten unterscheidet sich die Steuerung nur wenig vom Vorgänger. Über ein Minimenü am unteren Bildrand erteilen Sie Befehle, die Sie mit Rechtsklick bestätigen.

### Gefechte für Einsteiger

Das Hauptmanko des alten **Sudden Strike** war der mitunter doch sehr hohe Schwierigkeitsgrad. Um den zu entschärfen, hat das Entwicklerteam einen besonders für Einsteiger gedachten Extramodus entwickelt. Wer sich als Rekrut in die Schlacht wagt, trifft nicht nur auf erheblich schwächere Gegner, sondern findet zusätzliche Unterstützung. So entdecken Sie zum Beispiel in einem ansonsten leeren Dschungeldorf auf dem einfachsten Level ein paar herrenlose Panzer, die Ihre Jungs in Besitz nehmen. Dadurch wird der Rest des Einsatz-



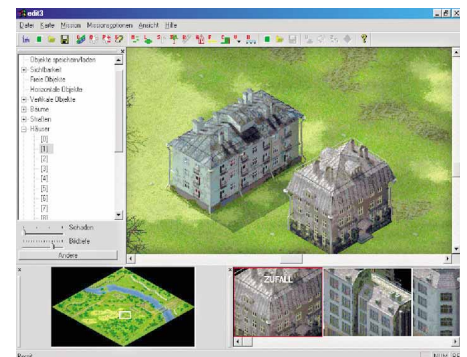
Beim Übersetzen unserer Pixel-Japaner nimmt ein geschickt platziertes **US-Kriegsschiff** die Landungsboote unter Feuer. Von rechts kommt ein flinkes Kanonenboot herangebreitert, das schon eine unserer wertvollen Infanterie-Fähren (Mitte) gnadenlos versenkt hat.

zes zum risikolosen Durchmarsch. Apropos leer stehende Fahrzeuge: Wenn Ihre Scharfschützen gegnerische Vehikel angreifen, wird nur die Besatzung getroffen. Das mobile Kampfgerät kann geentert und übernommen werden.

### Lufthoheit

Flugzeuge existierten in **Sudden Strike** bislang nur außerhalb der Karte. Per Mausklick forderten Sie Bombardements

an oder beordneten Fallschirmjäger herbei. In **Sudden Strike 2** kommen Sie durch die Erstürmung von Flughäfen in den Besitz von Beuteflugern. In die setzen Sie einfach ein paar Soldaten, die sich automatisch in Luftlandetruppen verwandeln und über einem frei wählbaren Zielgebiet abspringen. Genauso erhalten Sie die Kontrolle über Jagdflugzeuge. Auf Befehl greifen die Flieger besonders hartnäckige Bodeneinheiten an.



Mit dem **Map-Editor** entwerfen Sie neue Szenarien. Allerdings müssen Sie eine komplexe Skriptsprache erlernen.

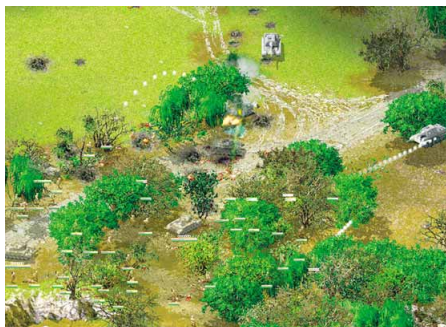


Auf einem Flugplatz hat unser Team ein paar deutsche **Flugzeuge** erbeutet, die wir anschließend zum Transport der eigenen Truppen verwenden.



Um die **Flussüberquerung** zu beschleunigen, lassen wir zwei Pioniereinheiten parallel arbeiten. Dadurch wird der Übergang doppelt so breit.





a Sie nicht zoomen können, sind die **Soldaten** unter Bäumen nur sehr schwer auszumachen.

## Jörg Langer



### Fitzel-Taktik

Die Grafik von Sudden Strike ist mir eindeutig zu fitzelig. Was bringt mir die beste taktische Planung, wenn meine Einheiten irgendwo im Pixelwald verschwin-

den? Und warum bestätigen deutsche Soldaten Befehle mit »Ja, Sir«? Okay, spielerisch macht Fireglows Strategie-Schwergewicht einiges wert. Ich liebe es, mir den perfekten Weg durch die Missionen zu ertüfeln. Außerdem sind die anspruchsvollen Aufgaben eine willkommene Herausforderung.

Schön, dass der (mir zu) heftige Schwierigkeitsgrad des Vorgängers entschärft wurde. Doch ansonsten hat Fireglow wenig geändert. Während der erste Teil ein Überraschungshit war, ist Sudden Strike 1,5 (äh, 2) eher ein Fall für Fans. Ich freue mich auf einen echten Nachfolger!

## Mick Schnelle



### Umfangreiches Update

Sudden Strike 2 merkt man die sehr kurze Entwicklungszeit deutlich an. Vor allem grafisch hat sich zu wenig getan. Nach wie vor können

Sie nicht mal zoomen. Das ist besonders nervig, wenn Sie einen bestimmten Spezialtrupp suchen. Ich bin im England-Feldzug an der Suche nach einer Kommandoeinheit fast verzweifelt.

### Bekannte Routine

Sudden Strike 2 hat natürlich auch wieder die alten Stärken. Denn die meisten Einsätze erfordern einiges an Überlegung. Man muss die richtigen Truppen zum richtigen Zeitpunkt einsetzen – blindes Vorwärtstürmen bringt gar nichts. Allerdings schwankt der Schwierigkeitsgrad stark, einige wenige Einsätze sind einfach langweilig. So wie Sudden Strike 2 hätte sich mir das Addon zu Teil 1 gewünscht. Dennoch, um die Wartezeit auf WarCraft 3 und C&C Generals zu überbrücken, ziehe ich gern mit Fireglows Truppen ins Gefecht.

Doch es muss nicht immer die Luftwaffe sein. Denn in der US-Kampagne stehen Ihnen zeitweilig Züge zur Verfügung. Da drin finden eine ganze Menge Fußtruppen Platz; außerdem sind sie gepanzert und gut bewaffnet. Mit einer Panzerkolonne als Geleitschutz kann Ihnen so schnell nichts mehr gefährlich werden. Allerdings stehen immer wieder Zwangspausen auf dem Fahrplan, wenn durch die Kämpfe die Gleisanlagen beschädigt wurden. Automatisch arbeitende Reparaturtrupps kümmern sich binnen weniger Minuten um das Problem.

### Tunnel-Krieger

Züge und Flugzeuge haben allesamt einen entscheidenden Nachteil: Der Gegner erkennt sie leicht und meist schon von weitem. Auf einigen wenigen Karten finden Sie Tunnelanlagen. Die bieten sich an, um auch größere Verbände ungehindert über weite Strecken zu bewegen und dann urplötzlich dem Gegner in den Rücken zu fallen. Außerdem passen auch Fahrzeuge in die unterirdischen Anlagen.

Im ersten Teil waren Landungsboote reine Dekoration. **Sudden Strike 2** lässt Sie diese Transporter frei bewegen. Das ist vor allem im Japan-Szenario dringend notwendig, in dem Sie sehr häufig Inseln erobern. Allerdings lauern überall gegnerische Zerstörer und Kanonenboote. Doch mit ein wenig trickreichem Manövrieren locken Sie diese Verbände nah genug an die Küste, damit Ihre Landeinheiten sich der Bedrohung annehmen können.

### Briefing im Eigenbau

Über die umfassenden Editoren erstellen Sie mit Hilfe einer komplexen Skriptsprache selbst neue Missionen und sogar animierte Briefings. Allerdings kommen Sie um einige Stunden Einarbeitungszeit und das Studium des auf CD beiliegenden Handbuchs nicht herum.

Multiplayer-Fans treten gegen bis zu sieben Kontrahenten über Netzwerk oder Inter-



Nach einigen Kämpfen haben wir die **Eisenbahnbrücke** erreicht und sprengen sie unverzüglich.

net an. Es gewinnt die Partei, die entweder als letzte überlebt oder die meisten Punkte durch die Zerstörung gegnerischer Einheiten erreicht hat. Wenn Sie alle Wegpunkte einer Farbe einnehmen, die durch Zepeline markiert sind, bekommen Sie während der Schlachten zusätzliche Unterstützung spendiert.

**MIC**



In den Briefings sehen Sie die Ziele auch grafisch.

## Sudden Strike 2

### Echtzeitstrategie



Publisher: CDV, (01805) 299 266  
Sprache: Deutsch  
Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 60 S. Handbuch

Release (D): 31.5.2002  
Preis: ca. 45 Euro  
USK-Freigabe: ab 16 Jahre

#### Einsteiger

1 2 3

#### Fortgeschrittene

4 5 6 7

#### Profis

8 9 10

Eingewöhnung: 1 Stunde

Solo-Spaß: 25 Stunden

Multiplayer-Spaß: 20 Stunden

#### DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

##### Pro

- variantenreiche Steuerung
- strukturierter Missionsaufbau
- teilweise trickreiche Einsätze
- schön animierte Einheiten
- umfassender Editor

##### Kontra

- veraltete, fitzelige Grafik
- wenig echte Neuerungen
- schwankende Missionsgüte
- mies gesprochene Briefings

#### MULTIPLAYER

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

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Wegpunkte erobern

#### HARDWARE-KONFIGURATION

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

#### MINIMUM

CPU mit 400 MHz  
64 MByte RAM  
500 MByte Installationsgröße

#### STANDARD

CPU mit 450 MHz  
128 MByte RAM  
500 MByte Installationsgröße

#### OPTIMUM

CPU mit 500 MHz  
128 MByte RAM  
500 MByte Installationsgröße

#### ALTERNATIVEN

Sudden Strike (88%, GS 11/00)

Der Vorgänger ist grafisch praktisch identisch, bietet aber durchgängig besser designte Missionen.

Alarmstufe Rot 2 (87%, GS 11/00)

Optisch genauso bieder. Dafür erheblich originelleres Einheitsdesign und witzige Videos.

#### WERTUNG

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

Umfangreiche Schlachten ohne echte Neuerungen.



Von der Absteige zur Luxusherberge

# Hotel Gigant

Dienstleistungsmanagement auf die unterhaltsame Art: Mit Überlegung und viel Tüftelarbeit entwerfen Sie florierende Luxusherbergen rund um den Erdball.

**T**revor Chan ist wieder da. Lange hatte man von dem **Seven Kingdoms**-Entwickler nichts mehr gehört. Statt Echtzeitstrategie präsentiert der Mann aus Hong Kong diesmal eine lupenreine Wirtschaftssi-

mulation. Als angehender **Hotel Gigant** sollen Sie in Echtzeit kräftig das Dienstleistungsge-  
werbe aufmischen.

## Eine Frage des Designs

Eine spartanisch ausgestattete Lobby und mehrere gähnend leere Stockwerke markieren den Anfang fast jedes Szenarios. Als Manager, Architekt und Dekorateur in Personalunion müssen Sie dafür sorgen, dass genügend Gäste den Weg in das Edelhotel in spe finden. Zuallererst entwerfen Sie die Grundrisse für Einzel- und Doppelzimmer, die Sie dann möglichst effizient einrichten. Reicht ein Bad mit enger Dusche statt Badewanne? Fertige Entwürfe können Sie abspeichern und nach Bedarf modifizieren. Kommen die ersten Gäste, sorgen Sie mit Restaurants, Konferenzräumen, Finesseinrichtungen und Spielhallen für zusätzlichen Komfort. Außerdem bringen die

meisten dieser Einrichtungen zusätzlich Geld in die Kasse.

## Ansichtssache

Wahlweise aus der Iso-Perspektive oder in 3D beobachten Sie, wie sich das Leben im Hotel entwickelt. Dabei haben Sie ständigen Zugriff auf alle wesentlichen Daten über Zufriedenheit der Gäste, Ausgaben und Einnahmen. Durch Ausbildung des Personals und Werbung steigern Sie die Attraktivität Ihrer Herberge. Doch glückliche Kunden sind nicht immer das Hauptziel. Jedes Szenario stellt Sie vor neue Herausforderungen: So müssen Sie



Das Ehepaar wohnt in einem Komfortzimmer, das wir mit **Kabelfernsehen** ausgestattet haben.

mal einen heruntergekommenen Fitnessbereich sanieren. Oder Sie stehen vor der Aufgabe, übertrieben hohe Betriebskosten auf ein wirtschaftliches Maß zu reduzieren. **MIC**

## Mick Schnelle



### Komplex, aber gut

An den Hotel Giganten musste ich mich erst ein Weilchen gewöhnen. Die Maussteuerung ist gelegentlich etwas fummelig, und zu Beginn habe ich mich beim Entwurf der Zimmerdesigns gern verzettelt. Doch nach gut zwei Stunden hatte ich das im Griff und mit dem Hotelmanagement einigen Spaß. Die Wünsche der Gäste sind nur mit intensivem Detailtuning zu befriedigen. Trotz dieser Komplexität hatte ich eigentlich nie das Gefühl, überfordert zu werden. Wenn man allerdings mal alles gesehen hat, leidet die Langzeitmotivation ein wenig. Doch für ein verregnetes Wochenende übernehme ich immer wieder gern die Kontrolle über mein eigenes aufstrebendes Gaststätten-Imperium.



n gut geführtes **Restaurant** mit flotter Bedienung kann sich zu einer echten Goldgrube mausern.

## Hotel Gigant

### Wirtschaftssimulation



Publisher: Jowood, (06102) 816 81 68  
Sprache: Deutsch  
Ausstattung: Minibox, 1 CD, 45 S. Handbuch

Release (D): 17.5.2002  
Preis: ca. 45 Euro  
USK-Freigabe: ab 6 Jahre



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

Eingewöhnung: 2 Stunden

Solo-Spaß: 25 Stunden

Multiplayer-Spaß: 10 Stunden

### DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

**Pro**  
+ motivierendes Spielkonzept  
+ sympathische Grafik  
+ guter Mix aus Spieltiefe und Spielwitz

**Kontra**  
- lange Einspielzeit  
- leicht fummelige Steuerung  
- auf Dauer zu wenig Abwechslung

### MULTIPLAYER

Internet (7 Spieler)    Netzwerk (7 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 400 MHz 64 MByte RAM 600 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 600 MHz 128 MByte RAM 600 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 700 MHz 128 MByte RAM 600 MByte Installationsgröße 3D-Karte

### ALTERNATIVEN

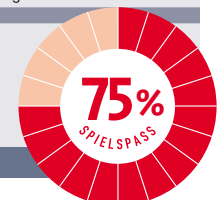
**Pizza Connection 2** (82 % GS 12/00)  
Spielerisch ähnlicher Aufbau eines Pizzaimperiums. Leichter zugänglich, dafür grafisch öder.

**Rollercoaster Tycoon** (79 % GS 04/99)  
Spannende Kirmessimulation, die noch mehr spielerische Möglichkeiten bietet.

### WERTUNG

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

Fordernder Hotelmanager im Sims-Look.





Von der Absteige zur Luxusherberge

# Hotel Gigant

Dienstleistungsmanagement auf die unterhaltsame Art: Mit Überlegung und viel Tüftelarbeit entwerfen Sie florierende Luxusherbergen rund um den Erdball.

**T**revor Chan ist wieder da. Lange hatte man von dem **Seven Kingdoms**-Entwickler nichts mehr gehört. Statt Echtzeitstrategie präsentiert der Mann aus Hong Kong diesmal eine lupenreine Wirtschaftssi-

mulation. Als angehender **Hotel Gigant** sollen Sie in Echtzeit kräftig das Dienstleistungsge-  
werbe aufmischen.

## Eine Frage des Designs

Eine spartanisch ausgestattete Lobby und mehrere gähnend leere Stockwerke markieren den Anfang fast jedes Szenarios. Als Manager, Architekt und Dekorateur in Personalunion müssen Sie dafür sorgen, dass genügend Gäste den Weg in das Edelhotel in spe finden. Zuallererst entwerfen Sie die Grundrisse für Einzel- und Doppelzimmer, die Sie dann möglichst effizient einrichten. Reicht ein Bad mit enger Dusche statt Badewanne? Fertige Entwürfe können Sie abspeichern und nach Bedarf modifizieren. Kommen die ersten Gäste, sorgen Sie mit Restaurants, Konferenzräumen, Finesseinrichtungen und Spielhallen für zusätzlichen Komfort. Außerdem bringen die

meisten dieser Einrichtungen zusätzlich Geld in die Kasse.

## Ansichtssache

Wahlweise aus der Iso-Perspektive oder in 3D beobachten Sie, wie sich das Leben im Hotel entwickelt. Dabei haben Sie ständigen Zugriff auf alle wesentlichen Daten über Zufriedenheit der Gäste, Ausgaben und Einnahmen. Durch Ausbildung des Personals und Werbung steigern Sie die Attraktivität Ihrer Herberge. Doch glückliche Kunden sind nicht immer das Hauptziel. Jedes Szenario stellt Sie vor neue Herausforderungen: So müssen Sie



Das Ehepaar wohnt in einem Komfortzimmer, das wir mit **Kabelfernsehen** ausgestattet haben.

mal einen heruntergekommenen Fitnessbereich sanieren. Oder Sie stehen vor der Aufgabe, übertrieben hohe Betriebskosten auf ein wirtschaftliches Maß zu reduzieren. **MIC**

## Mick Schnelle



### Komplex, aber gut

An den Hotel Giganten musste ich mich erst ein Weilchen gewöhnen. Die Maussteuerung ist gelegentlich etwas fummelig, und zu Beginn habe ich mich beim Entwurf der Zimmerdesigns gern verzettelt. Doch nach gut zwei Stunden hatte ich das im Griff und mit dem Hotelmanagement einigen Spaß. Die Wünsche der Gäste sind nur mit intensivem Detailtuning zu befriedigen. Trotz dieser Komplexität hatte ich eigentlich nie das Gefühl, überfordert zu werden. Wenn man allerdings mal alles gesehen hat, leidet die Langzeitmotivation ein wenig. Doch für ein verregnetes Wochenende übernehme ich immer wieder gern die Kontrolle über mein eigenes aufstrebendes Gaststätten-Imperium.



n gut geführtes **Restaurant** mit flotter Bedienung kann sich zu einer echten Goldgrube mausern.

## Hotel Gigant

### Wirtschaftssimulation



Publisher: Jowood, (06102) 816 81 68  
Sprache: Deutsch  
Ausstattung: Minibox, 1 CD, 45 S. Handbuch

Release (D): 17.5.2002  
Preis: ca. 45 Euro  
USK-Freigabe: ab 6 Jahre



Einstieger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Eingewöhnung: 2 Stunden			Solo-Spaß: 25 Stunden				Multiplayer-Spaß: 10 Stunden		

### DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

**Pro**  
+ motivierendes Spielkonzept  
+ sympathische Grafik  
+ guter Mix aus Spieltiefe und Spielwitz

**Kontra**  
- lange Einspielzeit  
- leicht fummelige Steuerung  
- auf Dauer zu wenig Abwechslung

### MULTIPLAYER

Internet (7 Spieler)    Netzwerk (7 Spieler)    Modem (2 Spieler)    an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original    Multiplayer-Modi: wie Solospiel

### HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo2    TNT    Voodoo3    TNT2    Voodoo5    GeForce 1/2 MX    Kryo2    GeForce2    GeForce3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 400 MHz 64 MByte RAM 600 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 600 MHz 128 MByte RAM 600 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 700 MHz 128 MByte RAM 600 MByte Installationsgröße 3D-Karte

### ALTERNATIVEN

**Pizza Connection 2** (82 % GS 12/00)  
Spielerisch ähnlicher Aufbau eines Pizzaimperiums. Leichter zugänglich, dafür grafisch öder.

**Rollercoaster Tycoon** (79 % GS 04/99)  
Spannende Kirmessimulation, die noch mehr spielerische Möglichkeiten bietet.

### WERTUNG

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

Fordernder Hotelmanager im Sims-Look.



# Clone Campaigns

Addon für Galactic Battlegrounds.



Die Flatterkrieger von Geonosis sind eine Exklusivseinheit der Konföderation.

**D**as Strategiespiel **Galactic Battlegrounds** sorgte für dezent Irritationen: »Herr Ober, da ist ein Wookiee in meinem Age of Empires!« LucasArts lizenzierte für den Titel die Engi-

ne von **Age of Empires 2** inklusive Bedienung, Grafiktechnik und Spielprinzip. Das Resultat war zufrieden stellend, aber keine Ausgubert an Originalität.

Perfekt getimt zum Kino-Start von **Episode II** bringt das Addon **Die Klonkrieg-Kampagne** zwei zusätzliche Szenarien. Neben einigen neuen Einheiten gibt es auch Spielbalance-Änderungen, die sich auf Fraktionen und Kampagnen des Hauptprogramms auswirken. Zum Beispiel hat nun jede Zivilisation ihren Festungs-Bonus. Gestiegene Geschützturmkosten erschweren Verschanzungs-Taktiken. Außerdem wurden viele Technologien im Detail überarbeitet, und die Einheiten-Obergrenze liegt jetzt bei 250. **HL**

## Heinrich Lenhardt

### Nur B-Movie-Charme

Begonnen der Klon-Krieg auf meinem PC hat: Die wesentlichen Schwächen von Galactic Battlegrounds finden sich auch in Clone Campaigns. Es spielt sich immer noch wie eine Star-Wars-Mod für Age of Empires 2. Aber der spielerische Kern ist solide, konservative Echtzeitstrategen bekommen mit dem Addon eine Menge Füllstoff geboten. Löblich, dass auch die Fraktionen und Einheiten des Hauptprogramms dezent überarbeitet wurden.

## Klonkrieg-Kampagne

Echtzeit-Strat.-Add.



Publisher: Electronic Arts, (0190) 900 030  
Sprache: Deutsch  
Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 20 S. Handbuch

Release (D): 7.6.2002  
Preis: ca. 20 Euro  
USK-Freigabe: ab 12 Jahre



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

Eingewöhnung: 1 Stunde Solo-Spaß: 20 Stunden Multiplayer-Spaß: 20 bis 30 Std.

### HARDWARE-KONFIGURATION

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

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz 32 MByte RAM 740 MByte Installationsgröße (inkl. Hauptprogramm)	CPU mit 400 MHz 64 MByte RAM 740 MByte Installationsgröße (inkl. Hauptprogramm)	CPU mit 500 MHz 64 MByte RAM 740 MByte Installationsgröße (inkl. Hauptprogramm)

### WERTUNG

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

Verlängerte Star-Wars-Eroberung ohne rechten Schwung.



# Dragonfarm

Drachenzucht im Comic-Kleid.

**D**er lange Zwist zwischen Menschen und Drachen ist beendet. Jetzt haben die Zweibeiner die Herrschaft über die Feuerspeier erlangt und züchten sie auf einer kleinen Insel. Im Aufbauspiel **Dragonfarm** gehört auch Ihnen ein kleines Gehöft, das Sie vergrößern sollen, um möglichst viele und kampfstärke Schuppentiere aufzuziehen. Dann lassen Sie die Viecher in Schönheitswettbewerben und Arenakämpfen gegen andere Riesenechsen antreten. Ziel des Spiels: am Ende einer Partie mehr Punkte zu haben als die anderen Züchter der Insel. Allerdings werden die Abläufe nach kurzer Zeit langweilig, da irgendwann alles gebaut ist und es nur noch darum geht, Ihre Monster hochzuzüchten. Abwechslung bringen da nur noch Zufalls-events wie Diebstahl oder Drachenhandel. Grafisch macht das



In der Arena werden Drachen geröstet.

Programm einen soliden Eindruck. Doch die meiste Zeit werden Sie den schwarzen Ladebildschirm sehen, der die Stadt und Ihre Farm verbindet. **PET**

Genre: Aufbauspiel  
Publisher: Blackstar  
Preis: ca. 40 Euro  
Anspruch: Einsteiger  
Spieler: Einer  
Sprache: Deutsch  
Minimum:  
CPU mit 500 MHz  
64 MB RAM

