

# Strategie

Jörg Langer



**Deutsch = gut?** Ein Hersteller hat mir unlängst vorgeworfen, man brauche uns nur ein Spiel aus Deutschland zum Testen zu geben, das eine Wirtschaftssimulation ist – schon sei die Top-Wertung garantiert. Den Gegenbeweis treten wir bereits in dieser Ausgabe an und entlarven **Die Gilde** als dreidimensional verpackte Schlaftablette. Spielspaß siegt bei uns immer über Grafik, das zeigen auch **Civilization 3** und **Star Trek Bridge Commander**.

**Deutsch = spät!** Das deutsche **Civ 3** ist da, schlappe vier Monate nach der US-Version. Da kann man doch eigentlich erwarten, dass alles perfekt ist. Die vielen positiven Aspekte lesen Sie auf den nächsten Seiten, an dieser Stelle möchte ich nur meckern: Aktueller Patch fehlt, diverse Stilblüten nachweisbar. Einmal mehr wurde eine Übersetzung von Leuten gemacht, die sich mit der Thematik nicht auskennen. Da heißt es »Fallschirmjägereinsatz« statt »Luftlandeoperation« (schon mal schwere Artillerie am Fallschirm gesehen?) oder »nächste Stadt bewässern« (wir stellen uns einen Riesen mit Gießkanne vor). Die Einheitenfarbe wird grundsätzlich als »Kleidung« bezeichnet (und nun auf dem Laufsteg: der in frühsummerliches Orange gekleidete Flugzeugträger). Nervig, weil unnötig!

## 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 (deutsch)</b>	Strategiespiel	<b>NEU</b>	<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>Sudden Strike</b>	Echtzeit-Strategie	11/00	<b>88%</b>
6	<b>Jagged Alliance 2</b>	Strategiespiel	6/99	<b>88%</b>
7	<b>Stronghold</b>	Echtzeit-Strategie	11/01	<b>87%</b>
8	<b>Battle Realms</b>	Echtzeit-Strategie	1/02	<b>87%</b>
9	<b>Commandos 2</b>	Echtzeit-Taktik	10/01	<b>87%</b>
10	<b>Emperor</b>	Echtzeit-Strategie	6/01	<b>87%</b>
11	<b>Tropico</b>	Aufbau-Strategie	6/01	<b>87%</b>
12	<b>C&amp;C Alarmstufe Rot 2</b>	Echtzeit-Strategie	11/00	<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>Desperados</b>	Echtzeit-Taktik	5/01	<b>86%</b>
16	<b>Black &amp; White (dt.)</b>	Aufbauspiel	5/01	<b>85%</b>
17	<b>Patrizier 2</b>	Wirtschaftssimulation	1/01	<b>85%</b>
18	<b>Disciples 2</b>	Strategiespiel	3/02	<b>85%</b>
19	<b>MechCommander 2</b>	Echtzeit-Taktik	9/01	<b>85%</b>
20	<b>Wiggles</b>	Aufbauspiel	11/01	<b>85%</b>
21	<b>Panzer General 4: Barbarossa</b>	Taktikspiel	10/00	<b>85%</b>
22	<b>Homeworld: Cataclysm</b>	Echtzeit-Strategie	11/00	<b>85%</b>
23	<b>Zeus</b>	Aufbauspiel	12/00	<b>84%</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

Civilization 3 (deutsche Version) .....	88
Die Gilde .....	90
Capitalism 2 .....	92
Primitive Wars .....	92
Elfenwelt .....	93
End of Twilight .....	93

Deutschland den Azteken!



# Civilization 3

Besser spät als nie: Die deutsche Version unseres »Spiels des Jahres 2001« ist erschienen. Wir verraten Stilblüten und wichtige Kniffe für neue und alte Fans.

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

S pötter faseln angesichts von **Civilization 3** von der »längsten Testphase der Welt«, werfen Wort-Wasserbomben wie »detailoptimiert«. Doch jeder echte Strategie weiß: Was diese armen Menschen verpassen, ist eines der motivierendsten und komplexesten Erlebnisse der Computerspielwelt, ein Zeitalter überspannendes und trotzdem ausbalanciertes Meisterwerk. Jedes der 16 Völker, die ganz klein mit einer einzigen Stadt anfangen, kann mächtiger werden als die USA – wobei es dazu etwas mehr Rücksicht auf die Verbündeten nehmen sollte. Nicht weniger als fünf Sieg-arten (und schier unendlich viele Wege dorthin) warten auf Ihre grauen Zellen. Sie spielen, je nach Größe der ausgewürfelten Weltkarte, gegen drei bis 15 Konkurrenten. Fleißiges Städtegründen, Verwalten, Forschen, Verhandeln und Kämpfen verbinden sich zum unnachahmlichen Sucht-Cocktail. Wieso

aber, fragten sich in den letzten Monaten teutonische Stammesfürsten immer verzweifelter, wartet Infogrames mit der deutschen Version so lange?

## Deutsche Odyssee

Fehlplanung, so verraten Eingeweihte unter der Hand, war für die Verzögerung zwischen US- und hiesigem Release verantwortlich. Im Klartext: Irgendwo in den Tiefen des französischen Infogrames-Konzerns wurde Deutschland schlicht vergessen. In einem alternativen Schuldzuweisungsszenario soll es gleich Hersteller Firaxis gewesen sein, »der mit dem Release nicht auf die deutsche Version warten wollte«. Angesichts der erheblichen Verspätung von vier Monaten könnte man Sid Meier und Co. zu dieser Ungeduld nur gratulieren.

Dass die Nerven bei Infogrames Deutschland angespannt waren, zeigte eine eher unrühmliche Episode. Begeisterte

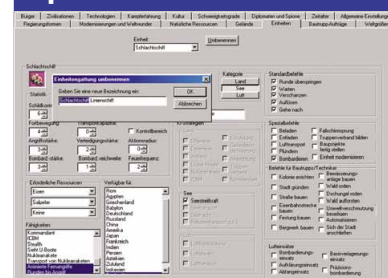
Fans wollten Ende letzten Jahres nicht länger warten und starteten im Internet ein Projekt Marke »Übersetz es dir doch selbst«. Was Infogrames natürlich nicht (Urheber-) recht sein konnte. Eigentlich waren Zweifel an einer Machbarkeit der Fan-getriebenen Übersetzung angebracht, allein schon aufgrund des enormen Umfangs von rund einer Million Buchstaben. Doch gleich per Anwalt zu drohen, anstatt die Hobby-Translatoren als freie Mitarbeiter zu beschäftigen, zeugte von einer gewissen Uncolness. Den Hobbyisten wären zudem sicher einige Stilblüten aufgefallen – Truppen etwa werden »errichtet« statt gemustert, aufgehoben oder rekrutiert.

## Fantastische Ideen

Im Vergleich zu den Vorgängern hat sich viel getan. Die Karten- und sonstige Grafik ist extrem übersichtlich, bei den neuen Kampfanimationen sogar recht schnucklig. Jedes Volk, von den Azteken bis zu den Persern, hat nun eine exklusive Kampfeinheit sowie zwei von sechs besonderen Stärken. Eine »militärische« Zivilisation zahlt für Militärgebäude nur die Hälfte, und ihre Verbände klettern schneller in der Erfahrungsstufe. Die Bedienung wurde entschlackt, fast alle Funktionen erreichen Sie bequem über die Weltkarte. Nicht mehr nur per Waffengewalt können Sie sich ausbreiten: Bestimmte Gebäude erhöhen permanent den Kultur-

wert einer Stadt, der den Radius des kontrollierten Umlands bestimmt. Ihr Staatsgebiet ergibt sich aus der Kombination dieser Stadtzonen. Schiebt sich der Grenzverlauf dicht an eine fremde Stadt heran, wird diese irgendwann zu Ihnen überlaufen.

## Optimieren Sie selbst



Im Editor **CivEdit** müssen Sie erst im Extras-Menü die Standardregeln ausschalten, um obiges Menü aufrufen zu können. In dem lassen sich dann u.a. allen Einheiten korrekte Namen geben. Unten sehen Sie, dass das Schlachtschiff wieder Schlachtschiff heißt, der Zivlopadie-Text allerdings noch »Kriegsschiff« enthält. Um das zu ändern, laden Sie die Datei **civilopedia.txt** im text-Verzeichnis von Civ 3, etwa per Wordpad. Vor der Prozedur eine Sicherheitskopie anlegen. Suchen Sie per STRG + F nach dem zu ändern Begriff. Achtung: Sie müssen unbedingt die Datei wieder im .txt-Format speichern.



Als gewiefte Taktiker landen wir Truppen an einer **Landenge** des Chinesischen Reiches, um es in zwei leichter eroberbare Teile zu spalten. Unser **Musketier** (in der Festung) verteidigt die Engstelle.



Unsere Griechen (grün) haben den Römern Rom weggeschnappt. Nächstes Ziel unserer Hopliten ist die Trutzburg Antium.

Sie können Siedlungen aber auch als Teil eines Handels bekommen, etwa für ein Verteidigungsbündnis samt Durchzugsrecht und Angriffspakt. Die Barbarenstämme besitzen nun Stützpunkte. Man kann Kolonien gründen, um von weiter her strategische Ressourcen zu holen, die es wiederum erlauben, spezielle Kampfeinheiten zu bauen. Luxusgüter dienen zum Handeln und dem Besänftigen der regelmäßig kriegsmüden Bevölkerung. Sie befehligen Armeen, die mehrere Kampfeinheiten enthalten. Und natürlich gibt es viele neue Truppen, Errungenschaften, kleine und große Weltwunder.

### Patch-Wirren & Kniffe

Der erste Patch des Spiels (auf Version 1.16) ist in der deut-

schen Packung enthalten. Der Anfang Februar erschienene Patch 1.17 jedoch fehlt, der Internet-Download erweist sich als inkompatibel zur deutschen Fassung. 1.17 ist für ein solides Spielerlebnis nicht unbedingt nötig, behebt aber viele kleinere Bugs und führt mehrere Verbesserungen ein, darunter optimierte Automatik-Bautrups. Die deutsche Fassung hat überdies einen neuen, lästigen Anzeigefehler: Zwar lässt sich auch hier in der Datei civilization3.ini die Zeile »KeepRes=1« einfügen – fortan benutzt Civ 3 Ihre momentane Windows-Auflösung statt der voreingestellten 1024 mal 768 Pixel. Doch nach dem ersten Besuch des Technologie-Baums bleiben diverse Rahmen dauerhaft auf der Weltkarte zurück.

Mit dem beiliegenden Tool **CivEdit** drehen Sie an praktisch jeder Schraube des Spiels. Und sei es die Korruptions-Bemessungsgrenze auf mittelgroßen Karten. Wer aus dem fehlübersetzten »Kriegsschiff« wieder ein »Schlachtschiff« machen will, kann das tun – muss aber in **CivEdit** erst mal im Menü »Extras« die »Standardregeln« abwählen. Solange Sie im selben Menü »Keine Karte« ange-

tickert lassen, können Sie so auf Zufallskarten mit Ihren persönlichen Bezeichnungen und Regeln spielen. Ein solches »Mod« starten Sie über das leicht missverständliche »Lade Szenario«. Stichwort geplanter Mehrspieler-Modus: Über dessen Nutzen lässt sich streiten – eine typische Partie dauert 30 bis 50 Stunden, was sich erfahrungsgemäß pro menschlichem Gegner fast verdoppelt. Mit Zeit gesegnete Herrscher dürfen sich aber berechtigt aufs kommende Addon

## Jörg Langer



### Schlachtkriegs-Streitwagen

Zu jedem Volk, Truppentyp, Wunder, Stadtausbau bietet dieses Strategie-Epos ausführliche Texte. Und Infogramme hat sie, bis hin zu

den Diplomatie-Sprüchen, gut übersetzt – angesichts der einst von Microprose verbrochenen Civilization-2-Lokalisierung ein Epochen-sprung. Allerdings hätte jemand drüberschauen müssen, der ein wenig Ahnung von Militärgeschichte hat. Einige Beispiele: Das »Ship o' Line« wurde falsch mit Schlachtschiff übersetzt, das eigentliche Schlachtschiff (Hood, Bismarck und Co.) mit der Gattungsbezeichnung Kriegsschiff. Die ruhmreiche mazedonische »Phalanx« wurde zu schönen Lanzenträgern degradiert. Und vor den Streitwagen musste, als enthielte der Name nicht schon den Zweck, noch ein »Kriegs« davor, um den ägyptischen »War Chariot« zu benennen. Wieso nicht gleich Schlachtkriegskampfstreitwagen?

Viel schlimmer finde ich das Fehlen des neuesten Patches – zwischen dessen Erscheinen in den USA und dem deutschen Civ-3-Release lagen mehr als drei Wochen. Da wartet man vier Monate auf die deutsche Version und darf ein paar Tage nach Erwerb noch mal 7,5 MByte downloaden! Dafür wurde das gute 230-Seiten-Handbuch nicht gekürzt, es liegt mit der CD in einer soliden Pappschachtel. Sogar die (elektronische) Editor-Anleitung ist nun auf Deutsch. Summa summarum können hiesige Spieler bedenkenlos zugreifen: Civ 3 ist auch in der Germanen-Fassung ein monatelanger Suchtgarant.

freuen, denn zumindest die Texte für Multiplayer-Partien sind bereits jetzt enthalten. **LA**  
→ Original-Test in GS 1/2002



Cleopatra sieht hier unschuldig aus, hat es aber am **Verhandlungstisch** faustdick hinter den Ohren.

## Civilization 3

<b>Genre:</b> Strategiespiel	<b>Anspruch:</b> Einsteiger, Fortgeschr., Profis	<b>Sprache:</b> Deutsch
<b>Entwickler:</b> Firaxis	<b>Publisher:</b> Infogrames, (0190) 510 550	<b>Preis:</b> ca. 45 Euro
<b>MULTIPLAYER</b>		
<input type="checkbox"/> Internet (0 Spieler) <input type="checkbox"/> Netzwerk (0 Spieler) <input type="checkbox"/> Modem (0 Spieler) <input type="checkbox"/> an 1 PC (0 Spieler)		
Ein Spieler pro Original    Multiplayer-Modi: Nicht vorhanden		
<b>HARDWARE-KONFIGURATION</b>		
<input type="checkbox"/> Voodoo 2 <input type="checkbox"/> TNT <input type="checkbox"/> Voodoo 3 <input type="checkbox"/> TNT 2 <input type="checkbox"/> Voodoo 5 <input type="checkbox"/> Geforce 1/2 MX <input type="checkbox"/> Kyro 2 <input type="checkbox"/> Geforce 2 <input type="checkbox"/> Geforce 3		
<b>MINIMUM</b>	<b>STANDARD</b>	<b>OPTIMUM</b>
CPU mit 300 MHz	CPU mit 500 MHz	CPU mit 700 MHz
32 MByte RAM	64 MByte RAM	128 MByte RAM
500 MByte Installationsgröße	700 MByte Installationsgröße	700 MByte Installationsgröße
<b>ALTERNATIVEN</b>		
<b>Alpha Centauri (90%, GS 3/99)</b> Enthält viele Tugenden des drei Jahre jüngeren Civ 3, dazu Truppen-Baukasten und Multiplayer-Modus.		
<b>Disciples 2 (85%, GS 3/02)</b> Viel weniger komplex, ähnlich Sucht erzeugend. Bietet eine (starke) Story und Multiplayer.		
<b>WERTUNG</b>		
Grafik:	Befriedigend	
Sound:	Gut	
Bedienung:	Sehr gut	
Spieltiefe:	Sehr gut	
Multiplayer:	Nicht vorhanden	
Gute deutsche Version des Strategie-Hits.		



Mammon macht Macht

# Die Gilde

Eine malerische Stadt mit freundlichen Nachbarn, die emsig ihr Tagewerk bestreiten – so idyllisch ist's im Mittelalter. Denkste! Hinter den Fachwerk-Kulissen brodet es gewaltig.



Auf CD/DVD:  
Video-Special



Im Tipps-Teil:  
Taktiken

Der Dollar steigt, der Dax fällt, Bazi-Edmund will Nordlicht-Gerhard vom Thron brezn. Alles Schnee von heute: Die echten Dramen um Wirtschaft und Politik passieren im Mittelalter. Da wird geschachert und intrigiert, angeschwärzt und weggebombt. Zumindest in **Die Gilde**, dem neuen Taler-Epos der 4Head Studios (entwickelten bereits **Die Fugger**).

Das Spielprinzip der Wirtschaftssimulation ist alt: Ambitionierter Jüngling vom Lande zieht im Jahre 1400 in die große Stadt. Das Landei investiert sein elterliches Startkapital in einen Handwerksbetrieb; Karren karren seine Fertigprodukte auf den städtischen Markt. Der Gewinn finanziert Rohstoffe, Gebäude-Verbesserungen und Personal. Parallel wagt sich un-

ser Alter Ego in die weltliche und kirchliche Politik, um Posten für Posten bis zum Landesfürsten aufzusteigen. Das Ganze spielt im Jahresrhythmus, wobei ein Jahr grob einem Tagesablauf entspricht – abends um elf ist quasi Silvester. Es gibt zwar eine Zeitbeschleunigung, trotzdem kann es gerade in der Anfangsphase ewig dauern, bis mal was passiert.

## Kneipentour

Mit neuer Optik will **Die Gilde** das Genre auf Vordermann bringen. Die Heimatstädte (wahlweise Köln, Augsburg, Dresden, Bremen oder Hannover) sind komplett in 3D dargestellt, wichtige Gebäude wie Ihre Betriebe oder das Rathaus auch mit Innenansicht. In manchen Bauten sind mehrere



Unser **Pferdekarren** bringt dringend benötigte Gerste vom Markt zum Wirtshaus »Siggis Pinte«.

Zimmer betretbar, im Gasthaus zum Beispiel Keller (hier produzieren Ihre Angestellten diverse Biersorten) und Schankraum (wo Sie Gerichte aufschneiden oder Karten klopfen). Die 3D-Grafik wirkt nur aus der Ferne nett, in der Nahansicht arbeiten die Handwerker arg grobanimatorisch. Außerdem leidet die Übersicht gewaltig, Sie müssen ständig zwischen Marktplatz, Produktionsstätten, Rat- und Wohnhaus springen. Die 3D-Optik ist allerdings inkonsequent: Wenn Sie Ihre Produktionsstätten oder Wohnhäuser ausbauen, sehen sie nach dem Upgrade aus wie vorher. Lediglich Verbesserungen im Inneren der Gebäude sind sichtbar, etwa extraweiche Stühle für Ihre Kneipengäste.

### Job-Hopping

Beim Spielstart wählen Sie neben Ihrer Heimatstadt (bestimmt Konkurrenzstärke sowie Bauplatzdichte) einen Beruf. Außer güldenen Handwerk wie Schmied, Wirt oder Parfümeur steht Ihnen eine Karriere als Dieb oder Priester offen. In deren Rolle verdienen Sie Ihre Brötchen mit Taschendiebstählen und Einbrüchen, respektive

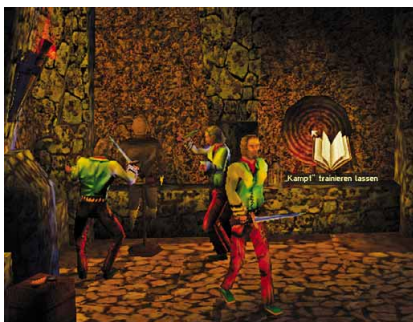
Ablasshandel und Klingelbeutel-Kreisenlassen. Die Fähigkeiten in Ihrem Job können Sie weiter ausbauen, später sogar

Bombenattentat stellen unbeliebte Konkurrenten kalt.

Das hört sich alles sehr spannend an, doch **Die Gilde** spielt



Wie praktisch: Bei der **Bürgermeisterwahl** stimmen wir für uns selbst.



Unsere **diebischen Angestellten** üben Schleichen und Kämpfen, um die »Produktivität« zu steigern.

zusätzliche Berufswege einschlagen. Mit dem finanziellen Erfolg steigt Ihr Ansehen, was Ihnen beim Ergattern politischer und kirchlicher Posten hilft. Das geht auch illegal: Verleumdung, Erpressung oder ein

sich äußerst langatmig. Viel zu schnell kommt Routine auf: Rohstoffe kaufen, Fertigprodukte verkaufen, Rohstoffe kaufen, Fertigprodukte verkaufen. Da verzichtet man sogar freiwillig auf einen Meister, der sich selbstständig um Produktion und Verkauf kümmert – sonst wäre ja noch weniger zu tun. Die Jagd nach den besten Preisen fällt aus, denn nur als Fernhändler schachern Sie mit mehreren Absatzmärkten. Es dauert außerdem viel zu lange, weitere berufliche Karrieren einzuschlagen, weil die nötigen Gebäude teuer sind. Falls man's doch tut, startet eine neue Endlosschleife: Rohstoffe kaufen, Fertigprodukte verkaufen... **MD**

## Mick Schnelle



### Lieblös leblo

Es hätte so schön werden können: trubelige Städte, dramatische Intrigen, aufregende Hetze nach Preisschnäppchen. Stattdessen schlafe ich beim Gilde-Spielen fast ein, weil alles so leblo ist. Nur wenige Bürger trotten über die Straßen, Gebäudeausbauten sind von außen nicht zu erkennen. Ich muss ständig zwischen Bauwerken hin- und herspringen, für meine Güter sogar verschiedene Marktstände extra anklicken. Da bleibe ich lieber bei Patrizier 2 – da ist ständig was los, und Expeditionen oder Piratenjagden sorgen für die richtige Portion Extra-Abwechslung.

## Martin Deppe



### Zäher Blender

Wenn's im Mittelalter wirklich so träge zugegangen wäre, würde ich meine Artikel noch mit dem Federkiel schreiben und per Postillion verschicken. Die Gilde spielt sich wahnsinnig zäh; selbst bei maximaler Zeitbeschleunigung dauert's elend lang, bis man neue Gebäude finanzieren kann. Die 3D-Grafik kaschiert, dass Die Gilde nichts richtig Neues bietet. Sondern sogar Bewährtes weglässt: Während ich beim Wirtschaftsprimus Patrizier 2 ständig auf der Jagd nach den besten Preisen und Handelsrouten bin, rollen meine Gilde-Karren meist nur zu einem Absatzmarkt. Fordernde Spezialaufträge fehlen. Höchstens für extrem Geduldige geeignet.



Im **Braukeller** werkeln Lehrlinge, Gesellen und ein Meister. Letzterer übernimmt auf Wunsch die komplette Gerstensaft-Produktion samt Karrenverschickung und Verkauf auf dem Markt.

## Die Gilde

Genre: Wirtschaftssimulation Anspruch: Fortgeschrittene Sprache: Deutsch  
Entwickler: 4Head Studios Publisher: Jowood, (06102) 816 80 68 Preis: ca. 45 Euro

### MULTIPLAYER

Internet (8 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)  
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Wie Solospiel

### HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 400 MHz 128 MByte RAM 690 MByte Installationsgröße 3D-Karte (16 MByte)	CPU mit 500 MHz 192 MByte RAM 690 MByte Installationsgröße 3D-Karte (16 MByte)	CPU mit 700 MHz 256 MByte RAM 690 MByte Installationsgröße 3D-Karte (32 MByte)

### ALTERNATIVEN

Patrizier 2 (87%, GS 7/00) Mittelalterlicher Seehandel mit europäischen Städten. Schöne 2D-Grafik, wesentlich übersichtlicher.  
Tropico (87%, GS 6/01) Diktator-Simulation mit stärkerem Aufbau-Part und politischem Integrieren; weniger Handel.

### WERTUNG

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

Zahe Wirtschaftssimulation alter Schule, aber in 3D.



# Capitalism 2

Globalisierung zum Gähnen.



Schmuck und Uhren bringen in Jamaikas Hauptstadt Kingston dicke Einnahmen.

**W**eltweit betreiben Sie in der Wirtschaftssimulation **Capitalism 2** Ihre Geschäfte als Fabrikant und Großhändler. Jede der 29 Missionen beginnt in einer Stadt, die per Flug- und

Seehafen mit Waren beliefert wird. In die Landschaft gepflanzte Minen und Fabriken produzieren zusätzliche Güter für Super- oder Weltmärkte. Dabei ist es egal, ob Ihr Imperium in Chicago oder Jakarta entsteht – Gebäude sehen stets gleich langweilig aus. Auch Warenangebot und -Nachfrage sind global identisch und nicht immer nachvollziehbar: Was wollen Bewohner südamerikanischer Slums mit Spiegelreflex-Kameras? Die acht Aufträge der Unternehmer-Kampagne erklären Ihnen als Tutorial die komplexen Zusammenhänge der virtuellen Volkswirtschaften. In den höheren der 21 Levels des Kapitalisten-Modus nimmt Ihnen ein kompetenter Assistent auf Wunsch Detailentscheidungen ab. **MS**

## Markus Schwerdtel

### Excel in bunt

Selten habe ich in einem Spiel mehr überflüssige Zahlen gesehen. Die öden Missionsziele im Stil von »Erwirtschafte soundsovielen Millionen« lassen mich kalt. Dazu kommen die umständliche Bedienung ohne Tastaturkürzel und die antike Präsentation. Dabei zeigen doch Titel wie Patrizier 2, dass Wirtschaftsspiele gleichzeitig hübsch, zugänglich und spannend sein können. Gewinnmaximierer sollten den Kaufpreis lieber dort investieren oder gleich auf Anno 1503 warten.

## Capitalism 2

Genre: Wirtschaftssimulation Anspruch: Profis Sprache: Engl. (Dt. i. Vorb.)  
Entwickler: Enlight Software Publisher: Ubi Soft, (0190) 882 412 10 Preis: ca. 45 Euro

### MULTIPLAYER

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

### HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2 TNT Voodoo 3 TNT 2 Voodoo 5 GeForce 1/2 MX Kyro 2 GeForce 2 GeForce 3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 266 MHz	CPU mit 350 MHz	CPU mit 500 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	128 MByte RAM
140 MByte Installationsgröße	140 MByte Installationsgröße	140 MByte Installationsgröße

### WERTUNG

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

Dröge Zahlenschieberei im Einheits-Look.

48%

SPIELSPASS

# Primitive Wars

Schludriger StarCraft-Klon mit Dinos.



Verbündete Barbaren, Dinos und Elfen fallen über ein Dämonen-Dorf her.

**W**o wohnen wohl die ehrgeizigsten **StarCraft**-Spieler? Richtig, in Korea. Kein Wunder, dass dort auch die meisten Plagiate von Blizzards Echtzeit-Strategiehammer gedeihen. Nach dem gurkigen **Atrox** im letzten Monat kommt mit **Primitive Wars** ein noch schlechterer Herausforderer aus Fernost, diesmal allerdings im Fantasy-Kleid. Vier Völker bekämpfen sich in 48 Missionen. Eine krude Hintergrundgeschichte hält die schwierigen Aufträge zusammen. Barbaren, Elfen, Dino-Mutanten und die Dämonen des Höllenfürsten Deca finanzieren ihren Basisbau mit Beerenpflücken oder Dinosaurier jagen. In den tumultartigen Kämpfen sammeln die Einheiten Erfahrung und steigen so im Rang auf. Zaubersprüche wie

etwa die »Strahlenbelastung« der Barbarenhelden funktionieren erst ab Level 2. Mehr Unterhaltungswert als die Schlachten bietet Ihnen die lächerlich schlechte Übersetzung. **MS**

## Markus Schwerdtel

### Primitiv war's

Letzten Monat habe ich den Kollegen Schnelle beim **Atrox**-Test noch hämisch ausgelacht, jetzt hat's mich selber erwischt. Uraltgrafik, Dodelsound und Spar-Lokalisierung muss kein Spieler mehr hinnehmen. Dabei hat **Primitive Wars** mit Rollenspiel-Elementen und dem coolen Dämonenvolk durchaus positive Seiten. Die kommen aber nicht gegen die vielen Mängel an. Korea müsste langsam mit einem Exportstopp für Echtzeit-Strategiespiele belegt werden.

## Primitive Wars

Genre: Echtzeit-Strategiespiel Anspruch: Profis Sprache: Deutsch  
Entwickler: Wizard Soft Publisher: Take 2, (0190) 873 268 36 Preis: ca. 25 Euro

### MULTIPLAYER

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

### HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2 TNT Voodoo 3 TNT 2 Voodoo 5 GeForce 1/2 MX Kyro 2 GeForce 2 GeForce 3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz	CPU mit 450 MHz	CPU mit 600 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	128 MByte RAM
330 MByte Installationsgröße	330 MByte Installationsgröße	330 MByte Installationsgröße

### WERTUNG

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

Überflüssiger, mies übersetzter StarCraft-Abklatsch.

38%

SPIELSPASS

# Elfenwelt

Aufgebohrtes Brettspiel.



Der Sieg über den Windgreif füllt die Reisekasse.

**O**riginalgetreue Brettspiel-Umsetzungen am PC sind oft langweilig. **Elfenwelt** basiert auf **Elfenland**, dem »Spiel des Jahres 1998«, und bildet eine erfreuliche Ausnahme. Neben den von der Pappversion bekannten Varianten gibt's am Rechner den aufgepeppten Elfenwelt-Modus. Das Grundprinzip bleibt immer gleich: Zwei bis sechs Spieler sammeln während ihrer Runden-Reise zwischen den Städten einer Fantasy-Landkarte mög-

lichst schnell 20 Edelsteine auf. Transportmittel wie Wildschweine, Drachen oder Troll-Rikschas können Sie nur in Verbindung mit passenden Reisekarten nutzen. Neu sind ausgewürfelte Kämpfe gegen Mitspieler und Monster sowie Zaubersprüche, die Ihnen etwa mehr Gold verschaffen. In drei Schwierigkeitsstufen treten Sie gegen schlaue Computergegner an, Mehrspielerduelle fechten Sie allerdings nur im Netzwerk aus. Als Dreingabe liegt auf der CD der **Moorhuhn**-Klon **Elfenpfeil**. **MS**

<b>Genre:</b>	Brettspiel-Umsetzung
<b>Publisher:</b>	Vivendi Univ., (06103) 994 040
<b>Preis:</b>	ca. 35 Euro
<b>Anspruch:</b>	Einsteiger, Fortgeschrittene
<b>Spieler:</b>	Einer bis sechs
<b>Sprache:</b>	Deutsch
<b>Minimum:</b>	CPU mit 233 MHz 64 MB RAM

65%  
SPIELSPASS

# End of Twilight

Rundenstrategie zwischen den Stühlen.



Im **Bach** ist Erik vor den Spinnen fast sicher.

**W**ikinger Erik pfeift aufs Drachenboot – er fliegt lieber per Riesenvogel ins Gefecht. Im Strategiespiel **End of Twilight** ist das Götterreich Walhalla auf die Erde geplumpst, nun will Erik die Trümmerlandschaften erobern. Rundenweise bekämpft der Hornhelm-Träger Ekelsspinnen, Molusken und »Fette Schmetter«, überdimensionierte Dämonen-Schmetterlinge. Pro Zug lassen Sie Erik einmal marschieren und das

Breitschwert schwingen – wenn Sie eine Runde aussetzen, greift er zur Steinschleuder. Später helfen ihm drei weitere Helden.

Die hübsche 3D-Grafik ist auf kindlich-konsolig getrimmt, verfehlt aber die Zielgruppe: Für Kinder sind die Missionen zu knifflig. So müssen Sie schon beim ersten Einsatz ein Kampfwildschwein umständlich in ein Riesenwurm-Gehege locken, um den Wurm abzulenken. Ärgerlich: Nur zwischen den bis zu halbstündigen Missionen wird gespeichert. **MD**

<b>Genre:</b>	Strategiespiel
<b>Publisher:</b>	Koch Media, (01805) 656 008
<b>Preis:</b>	ca. 30 Euro
<b>Anspruch:</b>	Fortgeschrittene
<b>Spieler:</b>	Einer
<b>Sprache:</b>	Deutsch
<b>Minimum:</b>	CPU mit 300 MHz 64 MB RAM

60%  
SPIELSPASS