

# Strategie

Jörg Langer



**Kampf der Addons.** Die Ausgangslage könnte unterschiedlicher kaum sein: **Black & White** war letzten Sommer der große Innovationszauberer, der über all den netten Kreatur-Features ein wenig das Spiel vergaß. **Siedler 4** setzte voll auf Bewährtes, die wenigen Neuerungen musste man mit der Lupe suchen – doch den Aufbaufans gefiel's. Nun treten die beiden Addons gegeneinander an. Insel der Kreaturen schafft es, das Endlos-Spielprinzip zugunsten von 18 Minispielchen quasi abzuschaffen. Großes Buuh! von meiner Seite, vor allem angesichts des unver-schämten Preises von 35 Euro. Und **Siedler 4: Trojaner**? Die Neuerungen muss man mit der Lupe suchen, aber...

**Ramsch.** Bei der Vielzahl mieser Titel dieses Monats komme ich ins Grübeln. Selbst wenn ich mir die Bugs wegdenke, bereitet mir Fishtanks **Car Tycoon** weniger Spaß als eine Budgetkalkulation in Excel. **Casino Tycoon** ist so spannend wie eine Geldspielautomat. **Atrox** erweist sich als hemmungsloser, güteminimierter **StarCraft**-Klon. Enttäuscht hat mich **Trade Empires**: Obwohl es von den Entwicklern der Geheimtipps **Imperialismus 1** und **2** kommt, macht das Spiel nur wenig her. Das Großmachts-Ambiente der Vorgängerprogramme fehlt völlig.

## 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>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>MechCommander 2</b>	Echtzeit-Taktik	9/01	<b>85%</b>
19	<b>Wiggles</b>	Aufbauspiel	11/01	<b>85%</b>
20	<b>Panzer General 4: Barbarossa</b>	Taktikspiel	10/00	<b>85%</b>
21	<b>Homeworld: Cataclysm</b>	Echtzeit-Strategie	11/00	<b>85%</b>
22	<b>Zeus</b>	Aufbauspiel	12/00	<b>84%</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>Startopia</b>	Aufbauspiel	7/01	<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

Black&White:	
Insel der Kreaturen .....	78
Siedler 4: Trojaner .....	79
Car Tycoon .....	80
Atrox .....	82
Casino Tycoon .....	82
Real War .....	84
War Commander .....	84
Scrabble .....	85
Earth 2150: Lost Souls .....	85
Trade Empires .....	86
Das verrückte Labyrinth .....	86
Parkan .....	86
Railroad Puzzles • Takeda .....	87

## Teurer Nachwuchs

# Black & White Insel der Kreaturen



Weniger Aufbau, mehr Subquests und Kreaturpflege: Mit diesem gewagten Konzept will Sie Lionhead erneut zum Gottspielen überreden.



Auf CD/DVD:  
Video-Special



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



Nashorn Naxo bewirft Tyke und unseren Leoparden per Telekinese mit Felsbrocken.

einen Schritt weiter: Auf der **Insel der Kreaturen** muss der Spieler dafür sorgen, dass sein **Black & White**-Schützling ebenfalls ein guter Ziehvater wird.

## Erst prüfen, dann paaren

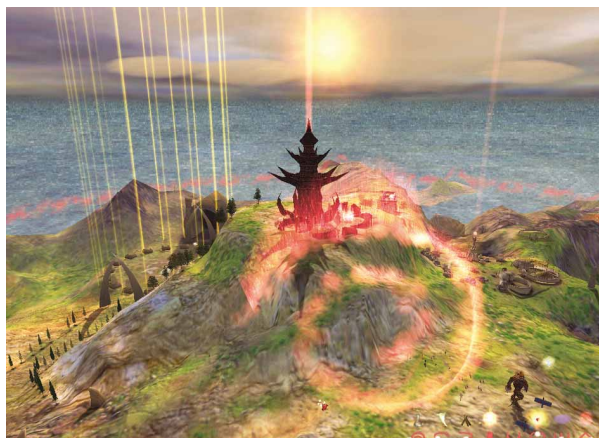
Beschworen von Ihren alten Bekannten, den Seeleuten, finden Sie sich mit Ihrer Kreatur auf einer Gott-verlassenen Inselwelt wieder. Die drei vorhandenen Dörfer sind daher schnell übernommen und benötigen nur wenig Pflege. Deutlich mehr Aufmerksamkeit fordert Ihr paarungswilliges PC-Tier. Bevor es um die Pfote der geheimnisumwitterten Eve anhalten darf, muss es die 18 Aufnahmeprüfungen der ortsansässigen Kreaturen-Bruderschaft bestehen. Unumstrittener Star des Addons ist jedoch Ihr Enkel-Küken Tyke. Frisch geschlüpft lernt der Winzling fleißig vom Pflegepapa und greift dem großen Vorbild bei Dorfpflege und Prüfungen tapsig unter die Arme.

## Maus statt Erziehung

Die 18 Prüfungen wie Kegeln, Wettrennen oder Kreaturenkämpfe sind meist unterhaltsamer als die langweiligen Subquests des Hauptprogramms. Allerdings hat es Lionhead erneut versäumt, die Kreatur sinnvoll in die Missionen zu integrieren. In den meisten Quests entscheidet hauptsächlich Ihr Mausegeschick über den Erfolg.

## Einbahnstraße ins Addon

Ihr Liebling aus **Black & White** reist automatisch mit Ihnen, umgekehrt funktioniert der



**Inselpanorama:** Der düstere Tempel beweist, dass wir mächtig böse waren.

Transfer allerdings nicht. Befindet sich auf Ihrem Rechner kein Wesen mehr im Festplatten-Winterschlaf, bekommen Sie einen Standard-Orang-Utan spendiert. Auf die drei frischen Kreaturen (Hahn, Krokodil, Nashorn) und zwei neuen Zau-

bersprüche (Beschleunigung, Gegen-Wunder) können Sie nur im Addon zurückgreifen. Multiplayer-Dompteure dürfen dagegen aus dem Vollen schöpfen und auch den Nachwuchs stolz der ganzen Onlinewelt präsentieren. **HK**

## Heiko Klinge



### Wucher-Wunder

Keine Verbesserung des Hauptprogramms, schlappe fünf bis sechs Stunden Spielzeit, eine einzige Insel – wer dafür 35 Euro verlangt, gehört auf selbige verbannt.

Im Prinzip ist das Addon nur eine Sammlung von 18 mehr oder weniger spaßigen Minispielchen, allerdings in einer nach wie vor faszinierenden Umgebung. Wenn Küken Tyke beim Bowling verstohlen die Anzahl der gefallenen Kegel erhöht, möchte ich fast den Monitor streicheln. Diese rührenden Momente entschädigen auch für so manche Subquest-Strapaze. Das Addon bietet amüsante Unterhaltung für zwei Nachmittage. Wer jedoch auf eine Evolution von **Black & White** gehofft hat, wird bitter enttäuscht.

## Black & White – Insel der Kreaturen

Genre: Aufbauspiel-Addon    Anspruch: Einsteiger, Fortg., Profis    Sprache: Deutsch  
Entwickler: Lionhead    Publisher: Electronic Arts, (0190) 776 633    Preis: ca. 35 Euro

### MULTIPLAYER

Internet (8 Spieler)    Netzwerk (8 Spieler)    Modem (2 Spieler)    an 1 PC (0 Spieler)  
Ein Spieler pro Original    Multiplayer-Modi: Deathmatch, Cooperative

### 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 400 MHz	CPU mit 550 MHz	CPU mit 1,0 GHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	256 MByte RAM
345 MByte Installationsgröße	345 MByte Installationsgröße	345 MByte Installationsgröße
3D-Karte, Hauptprogramm	3D-Karte, Hauptprogramm	3D-Karte, Hauptprogramm

### ALTERNATIVEN

**Black & White** (85%, GS 4/01)  
Mit fünf Inseln und etwa 20 Stunden Spielzeit bietet das Hauptprogramm deutlich mehr fürs Geld.

**Zeus** (84%, GS 12/00)  
Spannendes 2D-Aufbauspiel rund ums alte Griechenland. Antike Grafik, dafür traumhafte Spieltiefe.

### WERTUNG

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

Kurzer und teurer, aber unterhaltsamer B&W-Nachwuchs.







## Erweiterte Baugründe

# Siedler 4 Trojaner-Addon

Das Dunkle Volk bedroht das Aufbau-Paradies mit neuen Einheiten. Doch die Trojaner schlagen mit Blumen und Ballisten zurück.

**K**inderschreck Morbus gibt einfach nicht auf. Wie schon im Aufbauspiel **Siedler 4** und der **Mission-CD** will der zähe Zauberer die Welt verwüsten – jetzt im Addon mit dem sperrigen Titel **Die Trojaner und das Elixier der Macht**. Der Schwarzmagier mit Grünaller-

mern, Wikingern und Maya die Trojaner entgegen, die dem Addon den Namen geben.

## Trojanische Prohibition

Auch die Trojaner brauchen eine Siedlung mit Warenkreisläufen. Die unterscheiden sich nur wenig von denen der anderen drei Nationen. So leben sie im Gegensatz zu den alten Völkern abstinent. Statt mit Wein, Met oder Tequila stimmen die Trojaner ihre Götter mit Sonnenblumenöl gnädig. Als Spezialeinheit haben sich die Entwickler von Blue Byte den Rucksack-Katapultträger ausgedacht, einen idealen Fernkämpfer.

Eine beliebte Funktion aus **Siedler 2** kehrt im Addon zurück: Per Beobachtungsfenster behalten Sie wichtige Bereiche der Karte, wie Engstellen, jederzeit im Auge. Auch sonst nutzen die Programmierer die Gelegenheit, etliche Details zu überarbeiten. Für Zauberformeln wie »Abkürzung« (schmilzt Schnee und legt Sümpfe trocken) gibt es jetzt mehr Anwendungsmöglichkeiten.

## Flucht und Vergeltung

Die 28 sehr gut ausgedachten Missionen des **Trojaner-Addons** spielen Sie stückchenweise: einen Feldzug mit zwölf Einsätzen, vier Aufträge in einer kleinen Siedel-Kampagne und je vier Szenarien für die drei Völker des Hauptprogramms. In der großen Trojaner-Geschichte flüchten Sie erst vor dem Dunklen Volk, um in höheren Levels mit verbündeten Zivilisationen Morbus den Garaus zu



Öl gewinnen die Trojaner aus **Sonnenblumen**.

gie schmeißt deshalb Armeen von Untoten, finsternen Gärtnern und den neuen Manakopter (einen fliegenden Transporter) in die Schlacht. Dafür stellen sich Morbus jetzt neben Rö-



Die Schergen des Dunklen Volkes kommen im silbernen **Manakopter** angefliegen (links).

machen. Wie bei der **Mission-CD** setzen die Entwickler oft auf Skript-Ereignisse. Wenn Sie et-

wa einen eingeschnittenen Priester befreien, gibt's zur Belohnung Gold und Waffen. **MS**



Auf CD/DVD: **Video-Special**

## Markus Schwerdtel



### Wo ist das Pferd?

An den fordernden, aber schaffbaren Missionen des **Trojaner-Addons** werden Sie einige Wochen zu beißen haben: Durch den neuen Manakopter ist das Dunkle Volk noch tückischer. Allerdings hätte ich

mir von den Trojanern mehr frische Impulse gewünscht; die neue Zivilisation spielt sich nicht viel anders als Römer oder Maya. Das wiegt umso schwerer, als die Erweiterung zum horrenden Preis von 35 Euro verkauft wird.

## Siedler 4: Trojaner-Addon

**Genre:** Aufbauspiel-Addon **Anspruch:** Fortgeschrittene, Profis **Sprache:** Deutsch  
**Entwickler:** Blue Byte **Publisher:** Ubi Soft, Tel. (0190) 882 412 10 **Preis:** ca. 35 Euro

### MULTIPLAYER

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

### 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 233 MHz	CPU mit 350 MHz	CPU mit 500 MHz
64 MByte RAM	64 MByte RAM	128 MByte RAM
190 MByte Installationsgröße	190 MByte Installationsgröße	190 MByte Installationsgröße
Hauptprogramm	Hauptprogramm	Hauptprogramm

### ALTERNATIVEN

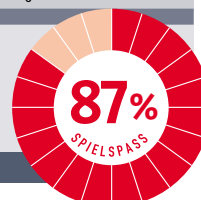
**Wiggles** (85%, GS 11/2001)  
Zwerge buddeln und werkeln unter Tage. Spaßige Kommentare und unzählige Gags machen Laune.

**Cultures** (85%, GS 10/2000)  
Wikingern suchen in der neuen Welt nach magischen Artefakten. Langwierig, aber motivierend.

### WERTUNG

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

Neues Volk und stärkere Gegner für den Aufbauhit.



## WWW

[www.gamestar.de](http://www.gamestar.de):  
zusätzliche Bilder  
in Screenshot-Galerie

Ihr Beitrag zur Blechlawine

# Car Tycoon

Die Deutschen gelten als gute Autobauer. Werden Sie dem Ruf gerecht?

**D**ie Sportwagen machen Probleme. Enorme Geldsummen hat schon die Forschungsabteilung geschluckt, fast noch mehr die brandneue Fabrik für die Produktion – und nun bleiben die Roadster in den

Derartige Sorgen und Freuden eines Autobauers dürfen Sie in Fishtanks Wirtschaftssimulation **Car Tycoon** hautnah erleben. Als Konzernlenker sollen Sie Ihre fiktiven Modelle zum Erfolg führen und in 20 Missionen konkrete Zielvorgaben erfüllen.

## Trabbi? Eher nicht!

Drei Dinge braucht der aufstrebende Manager: Fabriken, um Autos zu bauen. Filialen, um sie zu verkaufen. Und Garagen, die sie bei Bedarf reparieren. Jedes Werk spuckt eine Modellreihe aus, die Sie vorher aus vier Bestandteilen zusammenklicken. Die Karosserie entscheidet über den Fahrzeugtyp: Vom Mini bis zum Lieferwagen wählen Sie aus sieben Varianten. Die werden dann mit Motor, Fahrwerk und Innenausstattung bestückt und rollen Sekunden später vom Band. Ob die Kunden in der Filiale zugreifen, entscheidet nicht nur der Preis. Hochwertige Teile und neue Technik werden viel lieber genommen als veraltete Kisten; aggressive Werbung kocht mit der Zeit auch den zögerlichsten Kunden weich. Und wenn die Benzinspreise gen Himmel klettern, verstauben Spritschleudern hinterm Schaufenster. Damit Sie den drei Computer-Konkurrenten stets einen Schritt voraus sind, müssen Sie Ihre Modellpalette ständig aktualisieren und auf Immobilien-Auktionen weitere Produktionsanlagen ergattern.

## Viel Verkehr

Die 20 Missionen führen Sie von den 50er Jahren in die nahe Zukunft. Dabei reichen die Ziele von erwünschten Verkaufszahlen einer Modellreihe bis hin zur Entwicklung eines besonders sparsamen Motors. Viel mehr als das Aussehen der



Der Absatz brummt: Unsere gelben Autos dominieren den Straßenverkehr.



In den Auktionen bieten Sie für neue Anlagen.

Verkaufsräumen stehen. Die Kunden kaufen lieber das billigere Modell der Konkurrenz. Aber noch ist nicht alles verloren: Wenn eine massive Werbekampagne und attraktive Rabatte die Nachfrage kaum ankurbeln, dann wird wohl bald ein »Unfall« die Produktion des Gegners lahm legen...

## Christian Schmidt



### Liegen geblieben

Man sollte meinen, das Geschäft mit dem Autobau sei recht aufregend. Da darf man doch exotische Designs austüfteln? Die Prototypen in Windkanal und Teststrecke ausreizen? Muss

man nicht Crashtests durchführen, aufwändige Shows organisieren, fremde Märkte erobern?

Nicht so bei Car Tycoon! Fishtank hat das brillante Thema dermaßen verschenkt, dass ich weinen möchte. Bezeichnend genug, dass im ganzen Spiel kein Bild eines Autos vorkommt, das größer als drei Zentimeter ist. Stattdessen klicken Sie sich durch Fenster und Tabellen; die Mechanismen sind nach zwei Stunden ausgereizt. Wenn Sie überhaupt so weit kommen: Zur Zeit töten die Bugs jeglichen Spielspaß.

## Achtung, Bugs!

Die Verkaufsversion von Car Tycoon leidet unter schweren Problemen. Beim Test stürzte es regelmäßig ab, vereinzelt traten Grafikfehler auf. Besonders unangenehm: Beim Speichern kann der Spielstand unbrauchbar werden. Auf Nachfrage bestätigte uns Publisher Fishtank die Probleme und versprach Abhilfe per Patch »bis Weihnachten«.

Weiteres Ärgernis: Der angekündigte und in der Anleitung beschriebene Mehrspielerpart fehlt in der Verkaufsversion. Im Januar soll er via Patch nachgeliefert werden.

## Car Tycoon

Genre: Wirtschaftssimulation Anspruch: Einsteiger Sprache: Deutsch  
Entwickler: Vectorcom Publisher: Fishtank, (0751) 861 944 Preis: ca. 40 Euro

### MULTIPLAYER

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

### 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 500 MHz			CPU mit 633 MHz		
64 MByte RAM			128 MByte RAM			128 MByte RAM		
900 MByte Installationsgröße			900 MByte Installationsgröße			900 MByte Installationsgröße		

### ALTERNATIVEN

Colin McRae Rally 2 (90%, GS 1/01) Patrizier 2 (85%, GS 1/01)  
Wenn Sie lieber Autos fahren als bauen: brillantes Fahrgefühl zum Budgetpreis. Anspruchsvolles Wirtschaften zur Zeit der Hanse, die beste Wahl für Hobby-Handler.

### WERTUNG

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

Autos bauen auf die langweilige Tour.





# Casino Tycoon

Geld gewinnen mit Verlierern.



Croupiers an Blackjack-Tischen bringen mehr Geld als Spielautomaten.

Wer sich am Pech seiner Mitbürger bereichert, ist vielleicht trotzdem ein guter Mensch und Geschäftsmann. Als Spielbankbetreiber können Sie das in der Wirtschaftssimu-

lation **Casino Tycoon** selbst nachprüfen. Nachdem Sie das dürftige Tutorial durchlaufen haben, richten Sie ein möglichst profitables Casino ein. Das Wichtigste sind natürlich die Tische der Croupiers. Mit 15 Spielen von Black Jack bis Poker ziehen Sie Ihren Gästen das Geld aus der Tasche. Selber dürfen Sie allerdings nicht ans Rouletterad. Stehen anfangs nur Einrichtungsgegenstände im Las-Vegas-Stil zur Verfügung, kommen in den späteren der neun Szenarios auch ebenso edle wie kostspielige Möbel aus Monte Carlo oder Asien in Ihren Glückstempel. Dank 3D-Grafik betrachten Sie das Etablissement auf Wunsch aus dem Blickwinkel eines Gasts oder Angestellten. **MS**

## Markus Schwerdtel

### Lieber Las Vegas!

In den ersten Spielstunden war es richtig spaßig, immer mehr Tische sowie einarmige Banditen in mein Casino zu pflanzen und das bunte Treiben zu beobachten. Croupier-Gehälter und Toiletten-Eintrittspreise liegen allein in meiner Hand. Hat man den Dreh aber erst mal raus, wiederholt sich die öde Warterei auf Einnahmen für die nächste Investition viel zu oft. Das ist umso langweiliger, da ich in der Zwischenzeit nicht selbst zu den Karten greifen darf und auch Mafia-Elemente à la Vegas-Pate Bugsy Siegel fehlen.

## Casino Tycoon

Genre: Wirtschaftssimulation Anspruch: Einsteiger Sprache: Deutsch  
Entwickler: Cat Daddy Publisher: Ubi Soft, (0190) 882 412 10 Preis: ca. 40 Euro

### MULTIPLAYER

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

### HARDWARE-KONFIGURATION

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

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 350 MHz	CPU mit 500 MHz	CPU mit 750 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	128 MByte RAM
300 MByte Installationsgröße	300 MByte Installationsgröße	300 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

### WERTUNG

Grafik:	Befriedigend
Sound:	Aureichend
Bedienung:	Befriedigend
Spieltiefe:	Befriedigend
Multiplayer:	Nicht vorhanden

Auf Dauer anspruchsvolle Spielbank-Simulation.

64%

SPIELSPASS

# Atrox

StarCraft-Abklatsch ohne Spielbalance.



Die Grafik gleicht der StarCraft-Optik bis aufs Pixel.

Wer keine eigenen Ideen hat, kauft eben welche. So hat für das Echtzeit-Strategiespiel **Atrox** ganz offensichtlich **StarCraft** Pate gestanden. Die grafischen Unterschiede erkennt man kaum: Blizzards Terraner sind hier Hominiden, aus Protoss und Zerg wurden Intelion und Kreatoren. Das alles wäre noch okay, wenn der Klon spielerisch nicht derart patzen würde: Spätestens ab der zweiten Mission dürfen Sie sich keinen Schnitzer erlauben, sonst überrollt Sie der Computergegner. Immerhin ist die deutsche Übersetzung für ein paar Lacher gut: »Nagler« und »Schraubbohrer« vermutet man eher im Baumarkt als auf fernen Planeten. Und wenn Gruppen sich »verabreden«, will Ihnen

**Atrox** lediglich mitteilen, dass Sie Ihre Einheiten zu einem Verband zusammengefasst haben. Weniger komisch ist das in Kämpfen permanent quäkende »Wir werden angegriffen!« **MIC**

## Mick Schnelle

### Dreist und schlecht

Durch **Atrox** habe ich wieder richtig Lust auf **StarCraft** gekriegt. Die exzellente Spielbarkeit des Originals weiß ich umso mehr zu schätzen, seit ich den Korea-Klon getestet habe. Peinlich, wenn man geklaute Ideen auch noch schlecht umsetzt. Da zudem die Übersetzer geschlampt haben und Missionsziele nur textverstümmelt angezeigt werden, gibt es keinen Grund, für dieses Plagiat Geld auszugeben. Schon gar nicht, wenn die Vorlage zum Budgetpreis zu haben ist.

## Atrox

Genre: Echtzeit-Strategiespiel Anspruch: Profis Sprache: Deutsch  
Entwickler: Joymax Publisher: Shobox, (01805) 216 698 Preis: ca. 35 Euro

### MULTIPLAYER

Internet (8 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Modem (2 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)  
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch, Kooperativ

### 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 233 MHz	CPU mit 300 MHz	CPU mit 400 MHz
64 MByte RAM	64 MByte RAM	64 MByte RAM
400 MByte Installationsgröße	400 MByte Installationsgröße	400 MByte Installationsgröße

### WERTUNG

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

Schlechter StarCraft-Klon.

40%

SPIELSPASS

# Real War

Echtzeitkämpfe für Amerika.



Die Pixel-Panzer verteidigen unsere Basis gegen heranrückende Gegnerscharen.

**W**er grafisch und spielerisch nur Hausmannskost bietet, muss sich eben marketingtechnisch etwas einfallen lassen. So haben die Werbe-strategen **Real War** flugs den Stempel »Basierend auf dem offiziellen Trainingsprogramm

des US-Militärs« aufgedrückt. Dahinter verbirgt sich ein zutiefst durchschnittliches Echtzeit-Strategiespiel altbekannter Bauart: Auf einer simpel gestalteten Landkarte errichten Sie als US-Kommandeur Produktionsstätten, heben Truppen und Kriegsgerät unterschiedlichster Durchschlagskraft aus und schicken Ihre Armee Richtung Feind. Der wird hier von der fiktiven Independent Liberation Army, kurz ILA, verkörpert. Einen Hauch Originalität verbreiten lediglich die Störflugzeuge, die das gegnerische Radar kurzzeitig lahm legen. Sie können auch die Seiten wechseln und die Befreiungsfuzzies in die Schlacht führen. Wem das nicht zu öde wird, darf gegen bis zu drei Gegner im Skirmish-Modus antreten. **MIC**

## Mick Schnelle

### Make Spaß, not War!

Am Anfang macht Real War durch das Tom-Clancy-Ambiente noch eine Weile Spaß. Doch nach zwei, drei Missionen stellt sich die altbekannte Echtzeit-Routine ein: Basis bauen, Einheiten erschaffen und in den Kampf schicken. Überraschungen? Fehlalarme. Wenn wenigstens grafisch etwas geboten würde. So aber ist Real War ein Fall für anspruchslose 2D-Strategen, die unbedingt mal mit der US-Armee ins Gefecht ziehen wollen.

# Warcommander

Angriff der Fizzel-Krieger.



Mittelgroße Explosionen sind das grafische Highlight von Warcommander.

**E**chtzeit-Taktik im Zweiten Weltkrieg? Da denken Strategiespieler sofort an das sehr gute **Sudden Strike** von CDV. Aus dem gleichen Haus stammt **Warcommander**, verpasst aber in beinahe allen Punkten den Anschluss an das große Vorbild. Thema des Spiels ist die Invasion in der Normandie am 6. Juni 1944. Sie spielen in 24 Missionen zwei Landungsoperationen (Kampagnen) auf Seiten der Alliierten nach. Elf Einheitentypen wie Späher oder Scharfschütze kämpfen sich unter Ihrem Echtzeit-Kommando vom Atlantikstrand ins Landesinnere vor. Die krümelige 2D-Grafik macht es aber knifflig, die Soldaten im Feld zu unterscheiden. Das erschwert auch den sinnvollen Einsatz der Spezialfähigkeiten.

Die Minen der MG-Schützen etwa bleiben Beiwerk, weil Sie die Männer in der Hektik des Gefechts erst gar nicht finden. Dafür bauen Pioniere einfache Stellungen wie MG-Nester. Grobe Wegfindungs-Probleme – besonders bei Panzern und Lastwagen – behindern den Feldzug zusätzlich. **MS**

## Markus Schwerdtel

### Abzock-Schnellschuss

Mit Warcommander hat sich CDV keinen Gefallen getan: Panzer bleiben zwischen Bäumen stecken, und in grünen Pixelhaufen finde ich nur mit Glück den richtigen Kämpfer. Dabei sehen Explosionen und Landschaften richtig gut aus. Doch trotz des interessanten Szenarios spiele ich lieber das ältere, aber bessere Sudden Strike.

## Real War

<b>Genre:</b> Echtzeit-Strategiespiel	<b>Anspruch:</b> Fortgeschrittene, Profis	<b>Sprache:</b> Deutsch
<b>Entwickler:</b> Semi Logic	<b>Publisher:</b> Vivendi, (06103) 994 040	<b>Preis:</b> ca. 45 Euro
<b>MULTIPLAYER</b>		
<input type="checkbox"/> Internet (4 Spieler) <input type="checkbox"/> Netzwerk (4 Spieler) <input type="checkbox"/> Modem (2 Spieler) <input type="checkbox"/> an 1 PC (0 Spieler)		
Ein Spieler pro Original   Multiplayer-Modi: Skirmish		
<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 600 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	128 MByte RAM
570 MByte Installationsgröße	570 MByte Installationsgröße	570 MByte Installationsgröße
<b>WERTUNG</b>		
Grafik:	Ausreichend	
Sound:	Ausreichend	
Bedienung:	Befriedigend	
Spieltiefe:	Befriedigend	
Multiplayer:	Ausreichend	

Hausbackene Echtzeit-Strategie mit Hightech-Waffen.

53%  
SPIELSPASS

## Warcommander

<b>Genre:</b> Echtzeit-Taktik	<b>Anspruch:</b> Fortgeschrittene, Profis	<b>Sprache:</b> Deutsch
<b>Entwickler:</b> Independent Arts	<b>Publisher:</b> CDV, (0180) 529 92 66	<b>Preis:</b> ca. 40 Euro
<b>MULTIPLAYER</b>		
<input type="checkbox"/> Internet (8 Spieler) <input type="checkbox"/> Netzwerk (8 Spieler) <input type="checkbox"/> Modem (0 Spieler) <input type="checkbox"/> an 1 PC (0 Spieler)		
Ein Spieler pro Original   Multiplayer-Modi: Deathmatch, Capture-the-Flag		
<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 500 MHz	CPU mit 700 MHz	CPU mit 1,1 GHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	256 MByte RAM
340 MByte Installationsgröße	340 MByte Installationsgröße	340 MByte Installationsgröße
<b>WERTUNG</b>		
Grafik:	Befriedigend	
Sound:	Befriedigend	
Bedienung:	Ausreichend	
Spieltiefe:	Gut	
Multiplayer:	Befriedigend	

Weltkriegs-Taktik mit Steuerungsmängeln.

49%  
SPIELSPASS



# Scrabble

Brauchbares Wortspielchen.



Das 3D-Spielfeld lässt sich drehen und kippen.

**X**anthippe brächte einen Haufen Punkte – wenn Eigennamen in der Brettspiel-Umsetzung **Scrabble** erlaubt wären. Sie versuchen, mit gleichzeitig maximal sieben Buchstaben auf 225 Feldern möglichst komplizierte Wörter zu legen. Je nach Länge des Begriffs und Art der Lettern gibt's Punkte – eben ganz wie beim **Scrabble** am heimischen Küchentisch. Sind gerade keine menschlichen Mitspieler zur Hand, springen bis

zu drei Computergegner in die Bresche. Deren Intelligenz lässt sich in zehn Stufen von Neandertaler bis Nobelpreisträger anpassen. Als optische Auflockerung wählen Sie zwischen sechs Brettdesigns und drehen das 3D-Spielfeld mit der Maus in Ihren Lieblingswinkel. Wird Ihnen das »normale« Spiel zu langweilig, erraten Sie Anagramme wie Lager/Regal oder tüfteln im Rätselmodus. Die Grafik präsentiert sich zweckmäßig bis hübsch, die nervige Dudelmusik schalten Sie besser ab. **MS**

Genre:	Brettspiel-Umsetzung
Publisher:	Ubi Soft, (0190) 882 412 10
Preis:	ca. 25 Euro
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene
Spieler:	Einer bis vier
Sprache:	Deutsch
Minimum:	CPU mit 233 MHz 64 MByte RAM

**62%**  
SPIELSPASS

# Earth 2150: Lost Souls

Neue Missionen für einen alten Bekannten.

**A**ls bereits dritter Teil der **Earth 2150**-Reihe spielt auch der Echtzeit-Strategietitel **Lost Souls** auf der todgeweihten Erde. In **Earth 2150** und **Moon Project** verdrückte sich ein Großteil der Menschheit in den Welt-raum. Die daheim gebliebenen »Lost Souls« kratzen jetzt in einem harten Konkurrenzkampf Rohstoffe für eine Arche zusammen. Wie in den Vorgängern basteln Sie per Baukasten Einheiten und erforschen neue Technologien. Für eine von drei Parteien schicken Sie in ebenso vielen Kampagnen Truppen in die Schlacht. Von einer zentralen Basis aus geht es rund um die Welt. Wichtig ist auf dem Schlachtfeld die Versorgung mit Munition, was wegen der langsamen Versorgungsflyer allerdings schnell nervt. Die Panzer und Mechs der Kontrahenten wirken kantig und steril, dafür



Schicke Lichteffekte begleiten die Gefechte.

sehen die Licht- und Explosionseffekte der immerhin zwei Jahre alten 3D-Engine immer noch sehr schmuck aus. **MS**

Genre:	Echtzeit-Strategie
Publisher:	Blackstar, (06241) 934 940
Preis:	ca. 30 Euro
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis
Spieler:	Einer bis acht
Sprache:	Deutsch
Minimum:	CPU mit 400 MHz 128 MB RAM

**74%**  
SPIELSPASS

# Trade Empires

Handelsepos der Imperialismus-Macher.



In Deutschland transportieren unsere Lastkähne Wein den Rhein herunter.

Für ihre Wirtschaftssimulation **Trade Empires** haben sich die Entwickler von Frog City gleich mehrere Epochen als Szenario ausgesucht. Die Spielgebiete reichen vom antiken China übers alte Rom bis hin zur Industrialisierung in Deutsch-

land. Stets gilt es, das gleiche Ziel zu erreichen: zur mächtigsten Handelsdynastie aufzusteigen. Dazu errichten Sie in Echtzeit Märkte, die Sie regelmäßig mit Waren beliefern. Am Anfang stehen Agrarprodukte hoch in der Gunst der Bewohner. Solche Güter transportieren von Ihnen angeheuerte Händler mit Pferden und Eseln. Die Grundversorgung mit Nahrung lockt weitere Siedler an, denen schon bald der Sinn nach Luxusgütern steht. Um die zu produzieren, müssen Sie mehrere Rohstoffe über ein komplex verwebtes Transportnetz zu den Produktionsstätten befördern. Im Laufe des Spiels kaufen Sie fortschrittlichere Technologien, legen Handelsrouten fest und errichten eigene Betriebe. **MIC**

## Mick Schnelle

### Verborgene Perle

In Trade Empires steckt viel mehr, als die kärgliche Grafik erahnen lässt. Auch nach etlichen Spielstunden entdecke ich immer neue Aspekte. Doch warum ist die Steuerung derart umständlich? Selbst das Errichten neuer Gebäude wird schnell zu Klickorgie. Handelsfreunde, die das nicht schreckt, sollten Trade Empires dennoch eine Chance geben – die fordernde Spielmechanik ist die Mühe wert.

## Trade Empires

Genre: Wirtschaftssimulation Anspruch: Fortgeschrittene, Profis Sprache: Deutsch  
Entwickler: Frog City Publisher: Take 2, (0190) 873 268 36 Preis: ca. 25 Euro

### MULTIPLAYER

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

### HARDWARE-KONFIGURATION

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

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz	CPU mit 400 MHz	CPU mit 500 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	128 MByte RAM
300 MByte Installationsgröße	300 MByte Installationsgröße	300 MByte Installationsgröße

### WERTUNG

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

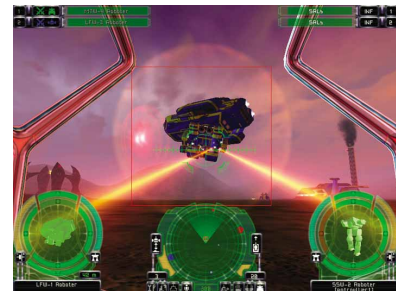
Interessante Handelssimulation, fummelige Bedienung.

68% SPIELSPASS

# Parkan

Action und Strategie auf fremden Welten.

Fremde Planeten, die mehr bieten als Wüste oder Eis, haben einen Nachteil: Meist wollen alle möglichen außerirdischen Völkchen sich den stellaren Brocken sichern. Im 3D-Echtzeit-Strategiespiel **Parkan** von Monte Cristo sind Sie der Einzelkämpfer, der es den fiesen Aliens zeigt. Dazu greifen Sie nicht nur selbst zu Energiewaffen und schießen aus der Ego-Perspektive gegen die Bestien. Ähnlich wie in **Battlezone 2** erstellen Sie auf den schicken 3D-Welten auch Fabriken, in denen Sie – bei ausreichend Eisenerz – eigene Kampfroborer und -gleiter basteln. Wahlweise erteilen Sie den Vehikeln per Menü Angriffsbefehle oder steigen selbst ins Cockpit. **Parkan** spielt sich ganz flott und bietet schicke 3D-Effekte, insgesamt wirkt der Grafikstil allerdings ein wenig altmodisch. Die Bedienung er-



Aus der Ego-Perspektive zerstören Sie Roboter.

fordert einige Einarbeitungszeit. Wenn Sie vergleichbare Programme mögen, sollten Sie diesem eine Chance geben. **PS**

Genre: 3D-Echtzeit-Strategie

Publisher: www.montecristo.com

Preis: ca. 40 Euro

Anspruch: Fortgeschrittene, Profis

Spieler: Einer bis vier

Sprache: Deutsch

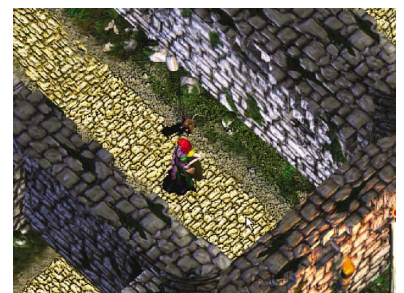
Minimum:  
CPU mit 500 MHz  
128 MB RAM

65% SPIELSPASS

# Das verrückte Labyrinth

Unfaire Jagd auf Schätze.

Mit **Das verrückte Labyrinth** setzt Ravensburger Interactive die durchwachsene Geschichte ihrer Brettspielumsetzungen für den PC fort. Als einer von vier Magiern müssen Sie zufällig verteilte Schätze in einem Irrgarten einsammeln. Der direkte Weg zum Ziel ist häufig versperrt. Deshalb schieben Sie pro Spielrunde ein neues Bauteil entlang einer horizontalen oder vertikalen Linie ein und verändern so nach und nach das Gewölbe. Dabei erreicht die grafisch magere digitale Variante bei weitem nicht den Spaßfaktor der Vorlage: Zwar bekommen Sie in der PC-Version Extrapunkte, wenn Sie Ihren Helden aus der unpraktischen Nahansicht zum Schatz steuern. Doch unfairerweise hat der CPU-Gegner keinerlei Probleme, sich den Weg ins Ziel zu merken. Mit vier menschlichen



Sogar in der Nahansicht ist die Grafik öde.

Mitspielern kommt zudem schnell Gedränge auf – ein Umstand, der Ihnen bei der Pappversion erspart bleibt. **MIC**

Genre: Strategiespiel

Publisher: Ravensburger I., (0751) 861 944

Preis: ca. 30 Euro

Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene

Spieler: Einer bis vier

Sprache: Deutsch

Minimum:  
CPU mit 400 MHz  
64 MB RAM

35% SPIELSPASS



# Railroad Puzzles

Grafisch trostlose Hektik auf Schienen.



Vorsicht: Die Züge fahren unterschiedlich schnell.

**E**in klassisches Spiel aus der Kategorie »Hätte man mehr draus machen können« ist **Railroad Puzzles**. 60 Levels lang müssen Sie Güterzüge unter Zeitdruck sicher zum Bahnhof geleiten. Dazu stellen Sie Weichen um oder blockieren die Strecke durch Schranken. Was mit einem einzigen Triebwagen noch recht leicht gelingt, wird spätestens dann kompliziert, wenn sich drei Züge mit unterschiedlichem Tempo aus unter-

schiedlichen Richtungen derselben Weiche nähern. Außerdem müssen Lok- und Bahnhof-Farbe jedes Mal übereinstimmen. Für ein kurzes Spielchen zwischendurch kramt man **Railroad Puzzles** immer wieder mal raus, auch wenn's gelegentlich etwas hektisch wird. Das täte man noch viel öfter, wenn die Grafik nicht gar so schaurig geraten wäre. Loks und Strecken dümpeln optisch eindeutig auf Shareware-Niveau. Die nervtötende Klimper-Musik können Sie zum Glück abstellen. **MIC**

Genre:	Denkspiel
Publisher:	Digital T. Pool, (01805) 216 698
Preis:	ca. 15 Euro
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene
Spieler:	Einer
Sprache:	Deutsch
Minimum:	
	CPU mit 300 MHz
	32 MB RAM

# Takeda

Japano-Taktik in Simpelgrafik.



Kein Ameisenhaufen, sondern eine Belagerung.

**D**as 16. Jahrhundert gehört zu den spannendsten in der Geschichte Japans. Im Echtzeit-Taktikspiel **Takeda** sind Sie Oberbefehlshaber über die riesige Armee des gleichnamigen Clans. Kavallerie, Bogenschützen, Speer- und Schwertkämpfer beenden, richtig eingesetzt, in 40 Schlachten den Bürgerkrieg in der Provinz Kai. Sämtliche Konfrontationen haben ein historisches Vorbild. Es gibt zwar eine Übersichtskarte von

Japan, Sie haben aber keinen Einfluss darauf, wo als Nächstes gekämpft wird. Auch Handel oder Diplomatie fehlen. Mit 16 wirkungsvollen Formationen positionieren Sie Ihre Männer auf den 36 Schlachtfeldern des Spiels. Im Gefecht erleben von **Shogun** verwöhnte Strategen eine böse Überraschung: Unübersichtliche Fuzzel-2D-Grafik treibt dem PC-Daimyo die Tränen in die Augen. Zusammen mit der umständlichen Steuerung werden die Kämpfe zum hektischen Gewusel. **MS**

Genre:	Echtzeit-Taktik
Publisher:	THQ, (0190) 505 511
Preis:	ca. 35 Euro
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene
Spieler:	Einer bis zwei
Sprache:	Deutsch
Minimum:	
	CPU mit 400 MHz
	128 MB RAM