

Strategie

Jörg Langer



Gute ins Töpfchen. Bestimmte Zahlen haben einen schlechten Ruf. Ich war also gewarnt, als irgendwann exakt 13 Strategiespiele im Redaktionsplan standen. Neben viel Mittelmaß gibt's aber zum Glück genug leckere Kost: **Swine** strahlt dank schnuckeliger Grafik und subtilen Echtzeit-Feinheiten seinen Namen Lügen. **Zoo Tycoon** und **World War 3** sind trotz einiger Macken und mäßiger Grafik einen Blick wert. **Yuris Rache** kriegt noch mal genau dieselbe Irrwitz-Stimmung hin wie das Hauptprogramm **C&C Alarmstufe Rot 2**. Und die deutsche Version von **Stronghold** wirkt so faszinierend wie die englische – was sich auch in hohen Verkaufszahlen niederschlägt.

Schlechte ins Kröpfchen. Nicht mal als Gänsefutter taugt hingegen das Handelsspiel **1193 A. D.**: Wie wenig Vertrauen in die eigenen Programmierer muss eine Marketing-Abteilung eigentlich haben, um für das Logo derart dreist die Titel-Anmutung von **Anno 1602** zu klawen? Klar, der uninformierte Käufer greift vielleicht versehentlich zu. Aber doch nicht GameStar-Leser...

Strategie-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Age of Empires 2	Echtzeit-Strategie	11/99	93%
2	StarCraft	Echtzeit-Strategie	6/98	90%
3	Alpha Centauri	Strategiespiel	3/99	90%
4	Siedler 4	Aufbauspiel	4/01	88%
5	Sudden Strike	Echtzeit-Strategie	11/00	88%
6	Jagged Alliance 2	Strategiespiel	6/99	88%
7	Stronghold	Echtzeit-Strategie	11/01	87%
8	Commandos 2	Echtzeit-Taktik	10/01	87%
9	Emperor	Echtzeit-Strategie	6/01	87%
10	Tropico	Aufbau-Strategie	6/01	87%
11	C&C Alarmstufe Rot 2	Echtzeit-Strategie	11/00	87%
12	Die Sims	Aufbauspiel	3/00	87%
13	Desperados	Echtzeit-Taktik	5/01	86%
14	Heroes of Might & Magic 3	Strategiespiel	6/99	86%
15	Black & White (dt.)	Aufbauspiel	5/01	85%
16	Patrizier 2	Wirtschaftssimulation	1/01	85%
17	MechCommander 2	Echtzeit-Taktik	9/01	85%
18	Wiggles	Aufbauspiel	11/01	85%
19	Panzer General 4: Barbarossa	Taktikspiel	10/00	85%
20	Homeworld: Cataclysm	Echtzeit-Strategie	11/00	85%
21	Zeus	Aufbauspiel	12/00	84%
22	Swine	Echtzeit-Strategie	NEU	83%
23	Startopia	Aufbauspiel	08/01	83%
24	Sacrifice	Echtzeit-Strategie	01/01	82%
25	Conflict Zone	Echtzeit-Strategie	7/01	81%

Bei Strategiespielen führen Taktik, Ressourcen-Management und strategische Planung zum Erfolg. Zur Strategie-Rubrik gehören Echtzeit- und Aufbauspiele, Hexfeldtaktik, Wirtschaftssimulationen, Denkspiele.

Strategie-Inhalt

Tests

Swine	88
Zoo Tycoon	94
World War 3	96
Alarmstufe Rot 2: Yuris Rache	98
Myth 3	100
Stronghold (dt.)	101
Software Tycoon	102
1193 A. D.	102
Cossacks: The Art of War	102
America Addon	104
The Art of Magic	104
100 Swords • Combat Mission	105

Tiere im Clinch

Swine

Kämpfende Karnickel und schießwütige Schweine gehören nicht in ein Taktikspiel? Diese Viecher beweisen das Gegenteil.



WWW

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

Im Tipps-und-
Tricks-Teil:
Taktiken

Angsthasen sind die Bewohner von Rübesheim sicher nicht. Nach der Besetzung ihrer friedlichen Stadt durch General Eisenhauer und seiner Schweinearmee organisieren sie im Echtzeit-Taktikspiel **Swine** eine Widerstandsbewegung. Die soll unter Ihrer Führung die Ferkel-Invasion wieder in den heimischen Stall treiben. Alternativ schlagen Sie sich auf die Seite der Borstentiere und veranstalten mit Panzern und Raketen eine

zünftige Treibjagd auf die Rübesheimer. In nur einem Jahr hat das junge Team Stormregion aus Budapest **Swine** von einer skurrilen Idee zum fertigen Spiel entwickelt. Umso erstaunlicher, dass nur wenige kleine Macken das Feuerwerk aus grandioser Grafik und tollen Ideen trüben.

Kein Streichelzoo

Mit kuscheligen Puschelhäsin und süßen Ferkelchen vom Öko-Bauernhof haben die **Swi-**

ne-Protagonisten wenig gemein. Die Tiere kurven ausschließlich in kleinen Pulk schwer bewaffneter Fahrzeuge durch die Gegend. Vom Erkundungsfahrzeug bis zur mobilen Festung stehen zehn Truppentypen in der Garage. Die sehen zwar bei Hasen und Schweinen unterschiedlich aus, haben aber die gleichen Funktionen. Verschenkte Chance: Gerade bei den Einheiten hätten die Entwickler die Eigenheiten der tierischen Kontrahen-

ten nutzen können. Dafür verfügen viele der Tanks über Spezialfähigkeiten. Die leichten Panzer können sich etwa bis zum Geschützrohr eingraben und sind so besser gegen Attacken gefeit. Besonders spektakulär ist der Luftangriff, den nur das Kommandofahrzeug anfordern kann. Allerdings müssen Sie dazu vorher den Flughafen erobern, sonst bleiben die Bomber am Boden. Infanteristen kommen bei **Swine** nicht zum Einsatz.

Facts

- 2 Parteien
- 13 Einheiten
- 20 Missionen
- 2 Tutorials
- 10 Mehrspielerkarten



Am Ortseingang von Rübesheim zerlegt die **Schweine-Artillerie** Hasenpanzer. Der Kommandojeep in der Bildmitte liefert die Zielkoordinaten für das Geschütz.

Reiche Schweine, alte Hasen

Eine Basis oder aufsammelbare Ressourcen suchen Sie in **Swine** vergeblich. Dafür können Sie vor jeder Mission und auch während der Aufträge nach Herzenslust shoppen. Ein Helikopter liefert die Order dann an eine beliebige Position des Schlachtfelds, solange sie in Sichtweite Ihrer Leute liegt. Das Kleingeld für den Einkauf bekommen Sie in Form so genannter Strategy Points am Ende erfolgreicher Einsätze. Im Panzerkatalog findet sich nicht nur schweres Gerät, sondern auch Upgrade-Zubehör. Höhere Sichtweite, Turbos oder ein größeres Magazin steigern die Kampfkraft erheblich. Dass Sie alle überlebenden Einheiten nebst Verbesserungen mit in die nächste Mission nehmen können, erleichtert die Aufgaben sehr. Übermächtig stark werden Sie allerdings nie.

Zusätzlich sammeln die Kämpfer mit jedem gelandeten Treffer Erfahrungspunkte und steigen bis zu zwei Mal im Rang auf. Veteranen zielen besser und halten wesentlich mehr aus als Frischlinge. Im Gegensatz zu anderen Spielen sind kampferprobte Streiter auch auf den ersten Blick leicht zu erkennen: Alte Hasen haben ein bis zwei Sterne auflackiert und schützen ihr Gefährt sichtbar mit zusätzlicher Panzerung. Erfahrene Eber fallen in der Schlacht sofort durch eine dicke Schlammkruste auf.

Mobile Tankstellen

Die wichtigste Einheit ist nicht etwa der dickste Panzer. Besonders in höheren Missionen und Schwierigkeitsgraden (insgesamt drei) steht und fällt der Erfolg mit dem Abschleppfahrzeug, das geschickt eingesetzt werden will. Mit dieser Zugmaschine bugsieren Sie Treibstoff- und Munitions- und Reparaturcontainer über den Kampfplatz in die Nähe Ihrer Einheiten. Nachschub kaufen Sie im Einheiten-Shop. Auf manchen Karten finden sich



General Eisenhauer verschanzt sich in der letzten Mission der Hasen-Kampagne auf seiner Burg Castle Eisenstein.

auch verwaiste Container, die Sie sich schnappen sollten, bevor es der mitunter recht aggressive Computer-Gegner tut. Manchmal ist es auch möglich, dessen Versorgungseinheiten zu kapern und dadurch seine Armee auszuhungern. Besonders gemeine Feldherren verschleppen per Haken, wenn der Gegner gerade nicht guckt, gefährliche Artilleriegeschütze in die Wildnis, wo sie

keinen Schaden mehr anrichten. Im Mehrspieler-Modus Capture-the-Flag bekommt der Schlepper seinen großen Auftritt: Nur damit lassen sich die erbeuteten Fahnen bewegen.

In freier Wildbahn

Jeder Partei spendierten die Entwickler eine Kampagne mit zehn Missionen. Dazu kommt noch ein zweistufiges Tutorial auf der Hasen-Akademie. Zwar



Ein Panzer steigt im Rang auf. Der darunter ist schon **Veteran**.

Technik-Check

Auflösung

Bei 640 x 480 Bildpunkten läuft Swine selbst auf Rechnern um die 500 MHz angenehm flüssig. Bei mehr als 1 GHz ist sogar eine Auflösung von 1600 x 1200 möglich. Swine läuft nicht auf 3Dfx-Karten.

RAM/Festplatte

Fishtank empfiehlt mindestens 96 MByte RAM, besser aber 128 MByte. 256 MByte sind ideal. Keine Wahl lässt Ihnen Swine bei der Installationsgröße: Rund 1 GByte ist der Schweinestall groß.

Tuning-Tipps

TIPP 1: Swine bietet eine Menge Möglichkeiten, an der Grafikschaube zu drehen. Wenn das Spiel auf Ihrem System ruckelt, versuchen Sie es mit 16-Bit-Textures, die sehen kaum schlechter aus.

TIPP 2: Effekt- und Texturedetails schlucken eine Menge Rechenzeit. Stellen Sie bei Rucklern beide Optionen auf »gering«. Die größeren Panzer und Explosionen fallen normalerweise kaum auf.

TIPP 3: Als letzte Maßnahme können Sie die Schatten der Kämpfer ausschalten. Das schadet allerdings der Atmosphäre.

Die Performance-Tabelle

		TNT 1	G400	Voodoo 3	TVT 2	Geforce	Voodoo 5	Kyro 2	Radeon	Geforce 2	Geforce 3
P3/500	640x800	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Athlon/500	800x600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
P3/750	800x600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Athlon/750	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
P3/900/ Athlon 900	800x600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1600x1200	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
P4/1.1 GHz	800x600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Athlon/1,1 GHz	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1600x1200	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich

Michael Schnelle



Gaudi-Offensive

Nach bierensten Schwertschwingereien in Myth 3 ist es eine wahre Freude, eine Runde mit den urkomischen Hasenpanzern zu drehen.

Musik, Sprache und Grafik sind aus einem Guss und bringen mich immer wieder zum Grinsen. Meine Favoriten sind die Schweine mit ihren zynischen Kommentaren und dem widerlichen Gegrünze. Die fidelen Tierchen sind einfach zu knuffig. Schade, dass mir angesichts der störanfälligen Wegfindung das Lachen manchmal vergeht. Vielleicht bringt ja das geplante Addon Besserung.

Markus Schwerdtel



Saustark trotz Mängeln

Hut ab! Was die jungen Ungarn von Stormregion mit Swine in Rekordzeit abgeliefert haben, schaffen andere Teams in Jahren nicht. Dabei

verlassen sich die Budapester nicht nur auf tolle Grafik und Musik, auch spielerisch fetzt die tierische Keilerei. Mehr als einmal habe ich gezittert, dass der Versorgungswagen mit Munition meine lebenswichtige Artillerie noch rechtzeitig erreicht. Sind die Kampagnen durch, machen verbissene Mehrspieler-Duelle im unverbrauchten Domination-Modus besonders Spaß. Wie in Unreal Tournament hagelt es Punkte, sobald Schlüsselstellen auf der Karte erobert sind.

Verirrte Schweinchen

Doch nicht alles bei Swine ist eitel Sonnenschein. Die Wegfindungs-Probleme der Einheiten nerven auf manchen Karten enorm, vernünftige Formationsbefehle hätten hier geholfen. Außerdem wären unterschiedliche Panzer für die beiden Einheiten schön gewesen. Schade auch, dass Voodoo-Besitzer nicht mitspielen dürfen. Trotz des mit 20 Missionen geringen Umfangs ist Swine aber eine echte Alternative zu den vielen Taktikspielen in abgegriffenen Kriegs- oder Fantasy-Szenarios.



Schnelle Rettung in der Wüste: Der Werkzeugwagen am Haken des Schleppers repariert das Kommandofahrzeug.

dauern manche Einsätze durchaus mehrere Stunden, etwas länger als 40 Stunden hätte der Krieg aber schon toben können. Dafür stecken die Aufträge voller Abwechslung und lustiger Ideen: Neben den standardmäßigen Eskort- und Zerstörungsmissionen müssen Sie etwa einen Staudamm sabotieren, damit der Gegner im Tal ordentlich nasse Pfoten bekommt. Oder eine von Feinden umzingelte Siedlung erreichen und verteidigen. Höhepunkt der Hasen-Kampagne ist der Sturm auf das stark befestigte Castle Eisenstein, dem Hauptquartier der Schweine. Allerdings fällt auf den engen Gebirgspässen rund um die Burg die leicht missratene Wegfindungsroutine besonders unangenehm auf. Da es auch keine Formationsbefehle gibt, bildet sich schnell ein Knäuel aus zehn oder mehr Panzern. Dann müssen Sie per Maus ordnend eingreifen oder mehrere Minuten warten, bis die Tanks von selbst auf den rechten Weg finden.

Was auf die Löffel

Alle Register zieht Swine beim Sound: Sämtliche Musikstücke im Spiel wurden von einer echten Band eingespielt. Befehle quittieren die Einheiten mit über 6.000 sehr gelungenen Sprachsamples. Abhängig vom Gesundheitszustand und dem Terrain jammern die Untergebenen oder beschweren sich über Hitze und Kälte. Bei Nacht einsetzen flüstern sie. Zusätzlich kommentieren die Zuschauer Details in der Landschaft mit lustigen Sprüchen.

Auch grafisch protzt Swine. Ständig gibt es auf dem Bildschirm nette Einzelheiten zu entdecken. Verängstigte Einwohner schließen die Fensterläden, wenn die Panzerkolonnen allerliebste animiert vorbeirumpeln. Wird eine Einheit zerstört, segeln aus den Trümmern die Seelen der Besatzung in den Schweine- oder Hasenhimmel. Wettereffekte wie Regen oder Schnee sehen zwar schmuck aus, haben aber keinen Einfluss



Im Domination-Modus erobern die Schweine trotz Hasen-Luftangriff die Fahne.



Mit Fernglas, Turbo und Rüstung kämpft der Raketenwerfer deutlich besser.

auf das Geschehen. Achtung: Besitzer von 3Dfx-Karten wie der Voodoo 4/5 schauen bei Swine in die Röhre: Das Programm läuft, wenn überhaupt, nur mit schweren Grafikfeh-

lern, die den Spielspaß vermindern. Laut den Entwicklern kann dieses Problem wegen mangelnder Treiberunterstützung von Nvidia auch nicht per Patch behoben werden. **MS**

Swine

Genre: Echtzeit-Taktikspiel Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Entwickler: Stormregion Publisher: Fishtank, Tel. (0751) 861 944
Sprache: Deutsch Preis: ca. 80 Mark

MULTIPLAYER

Internet (8 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
8 Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Capture-the-Flag, Domination, Deathmatch

HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 500 MHz 128 MByte RAM 1 GByte Installationsgröße 3D-Karte (außer Voodoo!)	CPU mit 750 MHz 256 MByte RAM 1 GByte Installationsgröße 3D-Karte (außer Voodoo!)	CPU mit 900 MHz 256 MByte RAM 1 GByte Installationsgröße 3D-Karte (außer Voodoo!)

ALTERNATIVEN

Sudden Strike (88%, GS 11/00)
Taktische Schlachten mit riesigen Armeen im Zweiten Weltkrieg, allerdings in 2D-Grafik.

Ground Control (82%, GS 8/00)
Trostloses Science-fiction-Szenario, sehr gute Formationsbefehle und sinnvoller Truppen-Baukasten.

WERTUNG

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

Spaßiger Krieg der Tiere im schicken Comic-Look.



Ein Platz für Tiere

Zoo Tycoon

Tierliebe im Zeichen des Kapitalismus: Pferchen Sie Klein- und Großvieh in artgerechte Gehege, um zahlende Zoobesucher zu entzücken.

Facts

- 175 Objekte
- 44 Tierarten
- 28 Karten für Endlosspiel
- 16 Szenarios

Känguru Skippy ist deprimiert und hätte gerne etwas mehr Gesellschaft – aber für ein größeres Rudel ist der Käfig zu klein. Das Grizzly-Gehege erntet indes miese Popularitätswerte und soll einem Streichelzoo weichen. Da kommt Panda junior gerade recht: Gibt es in meinem Zoo bei einer bedrohten Tierart Nachwuchs, rauschen Spendengelder gerührter Gönner in die Kasse.

Dem Rummel um Vergnügungspark-Aufbauspiele kann sich auch Microsoft nicht entziehen. **Zoo Tycoon** borgt munter Elemente vom (nicht verwandten, nicht verschwägerten) 1999er Überraschungs-Hit **Rollercoaster Tycoon**. Statt wild verschlungenen Achterbahnen designen Sie artgerechte Gehege, damit zufriedene Viecher! das zahlende Publikum erfreuen.

Jedem Tierchen sein Pläsierchen

Die meiste Zeit passen Sie die Gehege den Bedürfnissen ihrer Bewohner an. Eine Hilfsfunktion analysiert, an welchen Details es hapert. Emsig mischen Sie Terraintypen ab, baggern sanfte Hügel, pflanzen die bevorzugten Baumarten und platzieren Höhlen oder Ställe zwecks gepflegter Nachtruhe. Manche Spezies wie Schimpanse oder Elefant begehrt zudem ein Spielzeug zur Zerstreuung.

Den ganzen Aufwand treiben wir natürlich nicht nur aus Tierliebe, sondern wegen des lieben Geldes. Denn traurige Viecher schmolten dösig in der Ecke und vergraulen die Kundschaft. Glückliche Tiere sind dagegen ein Besuchermagnet. Und wer erst einmal von den Viechern



In diesem Szenario sollen Sie alle **Großkatzen** erfolgreich ansiedeln. Dem Löwenrudel geht's schon prächtig, nebenan zieht ein Jaguar ein.

bezaubert ist, lässt gerne ein paar Scheine in Restaurants und Souvenirläden springen.

Mist zu Geld machen

Tierpfleger schaffen Futter ran, heilen Wehwehchen – und

schaufeln vor allem die anfallenden Mistmengen weg. Denn ein in Sachen Kot-Beseitigung vernachlässigtes Elefantengehege ist kein schöner Anblick. Am besten machen Sie aus der Not eine Tugend und bauen einen Kompost-

Heinrich Lenhardt



Süß, seicht, leicht

Zoo Tycoon ist der Sieg der Marktforschung über die Innovations-Lust. Das Basis-Spielprinzip stammt vom sieben Jahre alten Theme Park, und die Import-Funktion verrät große Bewunderung für die Sims. Das Spiel ist so leicht zugänglich, dass es jegliche »Für die ganze Familie«-Ansprüche erfüllt.

Nicht neu, aber niedlich

Biedere Technik hin, wiedergekäute Spielidee her, das Ding macht Spaß und hat erstaunliche Zeitfresser-Qualitäten. Bis alle Tierarten angesiedelt sind, ist man gut beschäftigt. Stressfrei expandiere ich meinen Zoo, pflege vorhandene Gehege und erfreue mich der wachsenden Besucherströme. Beim Endlos-Spiel passiert auf Dauer zu wenig, die 16 Szenarios bringen etwas mehr Spannung. Profi-Strategen, denen das Sudden-Strike-Addon zu leicht war, sind hier ebenso fehl am Platz wie ein Löwe im Zebra-Gehege. Doch als interaktive Entspannungstherapie erfüllt Zoo Tycoon seine Aufgabe gut.



Tierparadies »ZooStar« brummt schon wenige Jahre nach der Eröffnung. Vom **Zentralbereich** mit Fressbuden und Toiletten-Paradies führen Wege zu den einzelnen **Tiergehegen** und anderen Attraktionen. (1024 x 768, mittlere Zoomstufe)

haufen an eine entlegene Ecke. Die Einnahmen aus dem Verkauf des guten Natur-Düngers sind nicht zu unterschätzen.

Weitere Personalooptionen: Zoo-Hausmeister (reparieren Zäune, leeren Abfalleimer) und Reiseführer (beglücken die Besucher mit Informationen). Die ganzen Hilfskräfte machen Sie aber nicht arbeitslos, besonders der Gehege-Unterhalt erfordert Ihr Eingreifen. Zertrampeltes Erdreich müssen Sie immer wieder von Hand erneuern, reichlich Nachwuchs verlangt einen Käfig-Anbau nach dem anderen.

Frugale Forschung

Zu Spielbeginn ist nur eine Hand voll mittelspannender Tiere verfügbar, aber nach ein paar Stunden geduldigen Ausbaus haben Sie Zugriff auf das gesamte Repertoire. Gönnen man dem Forschungs-Budget regelmäßig finanzielle Zuwendungen, werden rasch neue Pflanzen, Tierbehausungen und Spiel-



Typisches Szenario: Innerhalb eines Jahres ist dieser abgewrackte Zoo zu sanieren. Als Erstes steht die Erweiterung der kümmerlichen Tiergehege an.

zeuge zugänglich. Auch die Effizienz des Personals und der Sättigungsgrad des Futters erfreuen sich einer Aufwertung.

Beherrzter Budenbau

Beim Ausbau Ihres Tierparadieses sollten Sie gängige Aufbau-spiel-Weisheiten berücksichtigen. Pfade leiten die Besucher zu Gehegen und Geldausgabe-Gelegenheiten. Ein Zentralbereich mit Restaurants, Toiletten, Souvenirläden & Co. begünstigt kurze Wege zu jedem Gehege. Als zusätzliche Attraktionen errichten Sie Fertigbauten vom Reptilienhaus bis zum Karussell. Wer bei *Die Sims* stundenlang an Wohnungseinrichtungen tüfelt, wird sich über die zahlreichen Blumenbeete, Statuen und Springbrunnen zwecks Steigerung des landschaftlichen Liebreizes freuen.

Einfach importieren

Zusätzliche Objekte und Tiere lassen sich leicht integrieren. Per Knopfdruck checkt *Zoo Tycoon* online beim offiziellen Microsoft-Server, ob es neue Goodies zu downloaden gibt. Kurz nach Verkaufsstart der US-Version konnten wir zum Beispiel einen Flaggenmast herunterladen, dessen Anblick das emotionale Wohlbefinden patriotisch gestimmter Zoo-Besucher stärken soll.

Im Endlosspiel bebauen Sie 28 Landschaften, die in drei Größen unterteilt sind. Es gibt auch 16 kompakte Szenarios mit konkreten Zielen. Allerdings muss man sich erst durch

die kinderleichten Anfänger-Missionen ackern, um die etwas herausfordernden Levels freizuschalten. Nett: Auch zusätzliche Szenarios werden kostenlos zum Download angeboten.

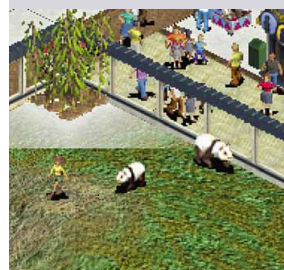
Warum hast du so große Pixel?

Grafisch setzt *Zoo Tycoon* auf den bei der Hardware genügsamen Sprite-Look der 90er Jahre. Sie können das Geschehen in mehreren Zoom-Stufen betrachten, aber die Nahansicht gewinnt keinen Schönheitspreis. Etwas lieblos werden die aus der Ferne gesehenen possi-lichen Tiere grobkörnig aufgepixelt. Bestnoten gibt's dagegen für die einfache, übersichtliche Bedienung, die so gutmütig ist wie ein satter Panda-Bär. **HL**

Tierpark-Nahaufnahmen



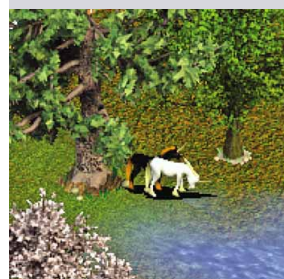
Nahrungskette: War es wirklich eine so tolle Idee, unsere Polarwölfe zu den Pinguinen zu stecken?



Fortpflanzungstrieb: Pärchen der gleichen Gattung sorgen für kostenlosen Gehege-Nachwuchs.



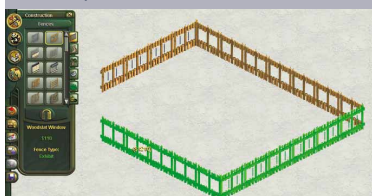
Freiheitsdrang: Sparen Sie nicht an den Arbeitern, die sich um Zaun-Reparaturen kümmern.



Entdeckungen: Mit dem richtigen Gehege-Code werden Fantasiestiere wie Einhörner zugänglich.

Ins Gehege kommen

Der Bau eines artgerechten Geheges ist exemplarisch für die **leichte Bedienung** von *Zoo Tycoon*. In knapp zwei Minuten zimmern wir dem Leoparden eine Traumblude.



Erst die Zaunart wählen und dann die **Umrisse** ziehen. Die Undo-Funktion hilft aus der Patsche.



Zoo-Assistent sowie Smileys verraten, welchen **Bodenbelag** unser Leo schätzt.



Schlafplatz, Spielzeug, Felsen und Regenwald-Bäume komplettieren das Gehege.

Zoo Tycoon

Genre: Wirtschaftssimulation Anspruch: Einsteiger
Entwickler: Blue Fang Publisher: Microsoft, (01805) 251 199
Sprache: Engl. (Dt. in Vorb.)
Preis: ca. 90 Mark

MULTIPLAYER

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

HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 233 MHz 32 MByte RAM 211 MByte Installationsgröße	CPU mit 400 MHz 64 MByte RAM 506 MByte Installationsgröße	CPU mit 600 MHz 128 MByte RAM 506 MByte Installationsgröße

ALTERNATIVEN

Wiggles (85%, GS 11/01)
Komplexe Aufbau-Strategie für Profis, mit schöner Grafik und hohen Hardware-Anforderungen.

Rollercoaster Tycoon (79%, GS 4/99)
Der angegraute Rummelplatz-Simulator ist kniffliger, spannender, aber auch umständlicher.

WERTUNG

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

Putziger Tierpark-Aufbau ohne große Herausforderungen.



Benzinpreis-Explosionen

World War 3

Der Sprit ist aus, trotz Drei-Liter-Auto und Solarstrom. In der nahen Zukunft entbrennt deshalb ein Krieg ums letzte Öl.



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

Beim Sturm auf ein irakisches Ölfeld leisten unsere Apache-Hubschrauber gegen Panzer gute Dienste.

Glaubt man der Hintergrundgeschichte von **World War 3**, sieht die Zukunft der Menschheit reichlich düster aus:

Die autofreien Sonntage der Siebziger waren komplett für die Katz. Schon im Jahr 2015 werden die Erdölreserven der

Kampf um die Quellen

Amerikaner, Russen und Irakis rangeln auf der ganzen Erde um

Sie zwei Mini-Kampagnen à fünf Missionen. Meistens beginnt ein Auftrag mit dem Bau von Bohrtürmen und Generatoren. Letztere sind besonders wichtig: Ohne Strom laufen weder Ölpumpen noch Abwehrgeschütze. Angezapfte Rohstoff-Felder versiegen aber früher oder später. Deshalb sind Sie oft schon nach kurzer Zeit gezwungen, mit Ihrer Armee unerschlossene, hart umkämpfte Ressourcen zu suchen. Das bringt Dynamik ins Spiel, denn Daheim-Bleiber haben auch in einer gut ausgebauten Basis keine Chance gegen den zahlenmäßig meist überlegenen Gegner, der zudem recht schlau vorgeht.

Interessengruppen

Sechs Tutorials erklären Grundlagen und das gegenüber den Vorgängern stark vereinfachte Interface. Außerdem weist Sie der Lehrgang in die Spezialität der amerikanischen Truppen ein: die Übernahme feindlicher Gebäude. Diese Fähigkeit müssen Sie im Spiel rege einsetzen, um auch ohne Geld an Bohrtür-



Markus Schwerdtel

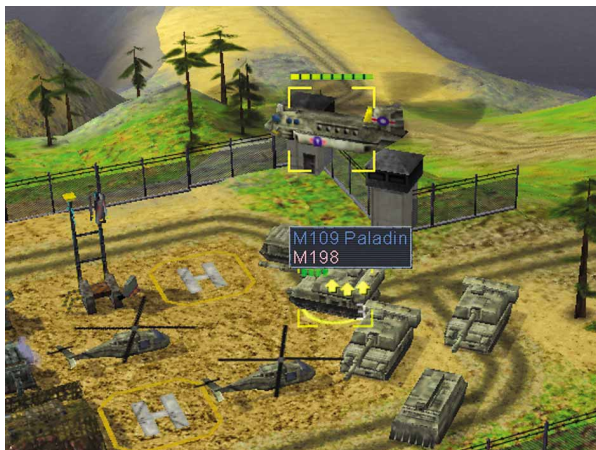
Echtzeit light



So eine Spielprinzip-Entschlackung sollte für jeden Serientäter unter den Entwicklern Pflicht sein. Statt wie in den Vorgänger-Programmen komplizierte Versorgungswege zu konzipieren, stürze ich mich jetzt direkt in die Schlachten, die leider oft zu hektisch und unübersichtlich werden. Bei aller Action kommen aber auch strategische Überlegungen nicht zu kurz: Fehlinvestitionen bei Forschung und Basisbau rächen sich schnell mit einem leeren Konto, und der Kampf um die Schlüssel-Quellen ist extrem wichtig. Die kantigen Fahrzeuge und die lieblose Synchronisation lassen World War 3 aber im Vergleich zu schicken Rivalen wie Swine alt aussehen.

Welt erschöpft sein. Deshalb machen sich im Auftrag der UNO im Winter 2001 die USA daran, Ölquellen rund um die Welt in Beschlag zu nehmen – notfalls gegen den Willen von Russen und Irakern. **World War 3** ist nach **Earth 2150** und **Moon Project** das dritte 3D-Echtzeit-Strategiespiel der polnischen Entwickler von Reality Pump. Wieder kämpfen drei Parteien gegeneinander, wieder kommt die inzwischen etwas angestaubte **Earth**-Engine zum Einsatz. Das Spielprinzip der sehr guten, aber auch komplexen Vorgänger haben die Programmierer außerdem stark vereinfacht – ein Segen?

das schwarze Gold, das weltweit die Motoren am Laufen hält. Mit jeder Kriegspartei durchleben



Truppenverlegungen in schwieriges Gelände sind mit **Transport-Helis** möglich.



Einheiten-Nachschub kommt per **Transportflugzeug**.

me und Generatoren zu kommen. Weniger konstruktiv betätigen sich die Russen. Deren Fachgebiet sind chemische Kampfstoffe, denen nur mit er-



Im **Tutorial** der Amerikaner lernen Sie Schießen.

forschbaren Filtern beizukommen ist. Die Iraker schließlich sind Meister der Tarnung. Besonders in der heimischen Wüstenlandschaft bewegen sie sich oft nahezu unerkant.

Kleine Auswahl

Den Einheiten-Baukasten aus **Earth 2150** haben sich die Entwickler bei **World War 3** geschenkt. Sie forschen zwar immer noch nach Waffen und Technologien; Verbesserungen kommen den 15 Einheiten aber automatisch zugute. Reale Raketenwerfer und Tanks standen für das Truppen-Design Pate. Die Jeeps, Hubschrauber und Panzer kennen nur drei Formationen, die aber meistens ausreichen. Der Basisbau flutscht jetzt ebenfalls einfacher. Fahrzeug-Fabriken gibt es unter den 13 Gebäudetypen keine, dafür aber eine breite Palette von Verteidigungsanlagen. Frisch produzierte Vehikel liefert ein Hubschrauber oder

Flugzeug aus, sobald Sie die entsprechenden Landeplätze bauen. Nur in ganz wenigen Missionen müssen Sie wie in den Vorgängern zwischen Basis- und Schlachtfeldkarte wechseln, um neue Kämpfer

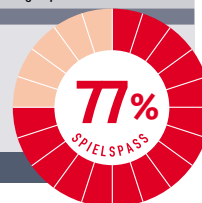
an die Front zu bringen. Auch die Versorgung der Panzer mit Munition läuft jetzt weitgehend automatisch – ein Knopfdruck genügt. Schade, dass die kantige und farblose Grafik nicht verschönert wurde. **MS**

World War 3

Genre: Echtzeit-Strategie	Anspruch: Fortgeschrittene, Profis	Sprache: Deutsch
Entwickler: Reality Pump	Publisher: Jowood, (0190) 771 883	Preis: ca. 90 Mark
MULTIPLAYER		
<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, Team-Deathmatch		
HARDWARE-KONFIGURATION		
<input type="checkbox"/> Voodoo 2 <input type="checkbox"/> TNT <input type="checkbox"/> G400 <input type="checkbox"/> Voodoo 3 <input type="checkbox"/> TNT 2 <input type="checkbox"/> Geforce <input type="checkbox"/> Voodoo 5 <input type="checkbox"/> Radeon <input type="checkbox"/> Geforce 2		
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 400 MHz	CPU mit 550 MHz	CPU mit 750 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	256 MByte RAM
700 MByte Installationsgröße	700 MByte Installationsgröße	700 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte
ALTERNATIVEN		
Moon Project (86%, GS 11/2000)		Swine (83%, GS 12/2001)
Kniffliger Earth-2150-Nachfolger mit tollen Missionen. Graue, aber hutsche Grafik.		Kunterbuntes Comic-Taktikspiel mit Schweinen und Hasen. Erstklassige Optik und Soundkulisse.

WERTUNG

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



Schnelle, anspruchsvolle Gefechte um kostbares Erdöl.

Eine Alarmstufe röter

C&C: Yuri's Rache

Yuri rules! Im kurzweiligen Addon zu Alarmstufe Rot 2 bekämpfen Sie die neuen Streitkräfte des größtenwahnsinnigen Gedanken-Verdreher.



In London müssen Sie das altehrwürdige **Parlamentsgebäude** verteidigen. Eine ziemlich schwierige Aufgabe, denn UFO-Scheiben legen schnell Ihre gesamte Energieversorgung lahm.



Auf Video-CD:
Patch für US-
Hauptprogramm

Ein freier Wille macht nur Ärger. Ständig sorgt man sich um etwas und muss schwierige Entscheidungen fällen. Genosse Yuri würde Ihnen diese Last allzu gerne abnehmen. Der

Kinnbart-Psycho mit dem starren Blick hat sich selbstständig gemacht und bedroht sowohl Ex-Brötchengeber UdSSR als auch die westliche Welt. Ein Netz von Psycho-Strahlern soll die gesamte Menschheit unterjochen. Doch mit Zeitmaschinen-Hilfe erobern Ihre Truppen Yuri-Stützpunkte an internationalen Schauplätzen.

Das **Alarmstufe Rot 2-Addon Yuri's Rache** beschert Solo-Spielern zwei neue Kampagnen. Auf Seiten der Alliierten und der Sowjets gibt es jeweils sieben kompakte Missionen, aufgelockert durch Briefing-Videos mit gewolltem B-Movie-Charme. Die Story ist so abenteuerlich, dass sich nicht nur bei Einstein das Haupthaar kräuselt.

Die Gedanken sind frei

»Team Yuri« ist eine neue Fraktion, die ihren eigenen Technologie-Baum und eigene Spezialeinheiten hat. Nur in Geplänkel-

Schlachten oder Mehrspieler-Partien dürfen Sie diese Seite wählen, eine eigene Yuri-Kampagne fehlt. Spezialitäten dieser dritten Partei: Gatling-Kanonen (richten mehr Schaden an, je länger sie ein Ziel beschießen) und massig Manipulation. Unter dem Einfluss von Yuri-Clones und Psycho-Strahlern werden die meisten Truppentypen schnell »umgedreht«.

Einheiten-Verstärkung

Auch bei Alliierten und Sowjets hat sich einiges getan. Letztere müssen auf ein paar Einheiten verzichten, denn Yuri hat beim Desertieren seine Gedankenmanipulator-Spezialisten mitgenommen. Dafür gibt es neue Schätzchen wie Belagerungshubschrauber (lässt sich am Boden deponieren, prima Waffenreichweite), Spionage-Flugzeug (enthüllt Abschnitte auf der Radar-Landkarte) und Boris (Helden-Einheit mit Tanya-Qualitäten). Die Alliierten erfreuen sich

neuer Robot-Schwebepanzer, die immun gegen Yuris Gedankenverdrehen sind. Der Panzerjäger ist eine Infanterie-Bereicherung, zwar langsam und teuer, aber stark gegen Fahrzeuge und Flieger. Am meistenBUMMS hat aber die mobile Festung, in der sich fünf Infanteristen verschanzen können. Die deutsche Version lässt sich auch mit den englischen Fassungen des Hauptprogramms verwenden. Den dazu notwendigen Patch finden Sie auf unserer Video-CD.

HL


In der **Antarktis** setzen wir sowohl alliierte, als auch sowjetische Truppen ein.

Heinrich Lenhardt



Genosse Spielspaß siegt

Mit krachigen Missionen, coolen Einheiten und »Wir nehmen uns selber nicht allzu ernst«-Story hatte mich Alarmstufe Rot 2 angenehm überrascht. Dass die etwas hüftsteife Sprite-Grafik keine Schönheitspreise gewinnt, vergisst man in der Hitze des Gefechts schnell. Yuri's Rache greift alle Tugenden auf, serviert einige witzige neue Einheiten und abwechslungsreiche Solospieler-Missionen. Deren Komplexität ist für ein Addon noch in Ordnung, eine zusätzliche Yuri-Kampagne hätte allerdings nicht geschadet. Aber auch so ist diese extrem spaßige Verlängerung ein Pflichtkauf für Fans und Freunde von Alarmstufe Rot 2.

Alarmstufe Rot 2: Yuri's Rache

Genre: Strategie-Addon Anspruch: Einstieger, Fortgeschrittene Sprache: Deutsch
Entwickler: Westwood Publisher: Electronic Arts, (01905) 723 33 Preis: ca. 60 Mark

MULTIPLAYER

Internet (8 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Jeder gegen jeden, Teamplay

HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 266 MHz	CPU mit 333 MHz	CPU mit 500 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	128 MByte RAM
300 MByte Installationsgröße	300 MByte Installationsgröße	300 MByte Installationsgröße
(+ 400 MByte Hauptprogramm)	(+ 400 MByte Hauptprogramm)	(+ 400 MByte Hauptprogramm)

ALTERNATIVEN

Alarmstufe Rot 2 (87%, GS 11/00)
Fetzig: Strategie light. Achtung, ohne dieses Hauptprogramm läuft das Yuri-Addon nicht.
Emperor (87%, GS 6/01)
Schöne 3D-Schlachten auf dem Wüstenplaneten. Ernster, epischer, aber auch langatmiger.

WERTUNG

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

Solide Streckung des leichtfüßigen Eroberungs-Krachers.



Macken mit der Maus

Myth 3

Edel verpackt und wohl formiert ziehen Ritter in schicke 3D-Schlachten gegen Monster jeder Größenordnung – wären da nur nicht die Orientierungsprobleme.

Nachdem der zweite Teil ein wenig uninspiriert war, soll **Myth 3** mit wunderschön animierten Fantasyreken wieder Boden im Echtzeitgenre gutmachen. Statt Bungie werkelt jetzt das nagelneue Mumbo-Jumbo-Team an den schnieken Gefechten in 3D. Doch was nützt die schönste Grafik, wenn bei der Steuerung geschludert wird?

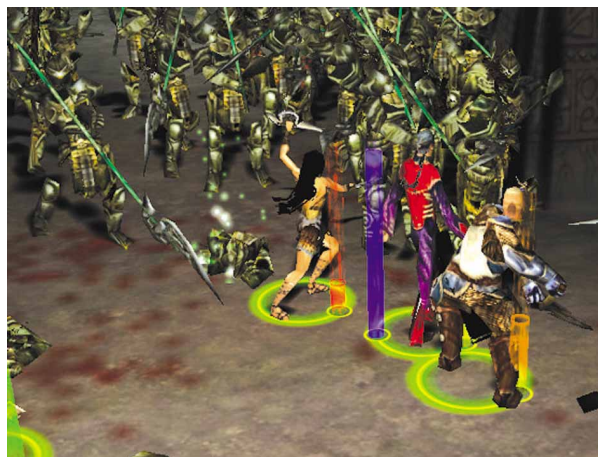
Kampf um die Übersicht

Die finsternen Myrkridianer drohen, Barbarenkönig Connacht und sein Volk vom Erdboden zu tilgen. Mit Maus und Shortcuts bewaffnet kommen Sie ihm zu Hilfe, indem Sie den Kämpfen mitsamt seiner Kriegerschar durch 25 Schlachten geleiten. Stets sind Ihre Mannen in der Unterzahl, und stets

kämpfen Sie gegen die Tücken der Maussteuerung. Sobald Sie eine Ecke erreichen, dreht sich automatisch das Spielfeld. Dadurch verlieren Sie binnen Sekunden den Überblick. Dummerweise rotiert die Karte nicht mit, womit der letzte Rest an Übersicht flöten geht.

Feine Formationen

Unerschrockene Strategen, die das Spiel mit viel Übung in den Griff bekommen, werden sich über die zahlreichen, sehr sinnvollen Formationsbefehle freuen. Egal, ob gestaffelte Linien oder Halbkreisordnung, für so ziemlich jede Spielsituation hat **Myth 3** einen passenden Befehl parat. Während Sie meist mit 20 bis 30 Soldaten unterwegs sind, müssen Sie manche



Nur mit einem **Heldenquartett** erforschen Sie die Gruft des Erzmagiers.

Levels mit nur vier Helden lösen. Wie einige Einheiten verfügen diese Recken über Sonderfähigkeiten, etwa Heilspprüche. Besonders praktisch sind die Zwergenstreiter, die mit ihren Bomben auch größere Gegnerscharen ausschalten.

Sämtliche Spielfiguren bewegen sich erstklassig animiert über das Schlachtfeld. Die Landschaft hingegen wirkt mal wieder reichlich unbelebt. Gelegentliche Zwischensequenzen bestehen meist aus hässlichen Quicktime-Filmchen oder Textbildschirmen. Nur äußerst selten nutzen sie die festsche 3D-Engine. Sehr originell sind einige der zahlreichen Mehrspielermodi. So müssen beispielsweise Ihre Truppen beim Ballspiel das Leder ins gegnerische Tor kicken. **MIC**

Mick Schnelle



Fummel-Fantasy

Myth 3 sieht dank der schicken Soldatenklasse aus. Auch die Atmosphäre ist hübsch stimmig.

Doch warum haben die Entwickler bei der Steuerung so geschlampt? Mir kann niemand erzählen, dass den Mumbo Jumbos die Mausmacken während der Entstehungsphase nicht auffielen.

Außerdem spielen sich die Missionen bis auf wenige Ausnahmen sehr durchschnittlich. Überraschungen fehlen. Wer sich in die Steuerung reinfieseln will, findet dennoch atmosphärisches Fantasyfutter. Gegen die hochkarätige Konkurrenz kann sich Myth 3 aufgrund der Schnitzer jedoch nicht behaupten.



Sämtliche **Kämpfer** sind sehr schön animiert und sorgen für Atmosphäre auf dem Schlachtfeld.

Myth 3

Genre: Echtzeit-Taktik
Entwickler: Mumbo Jumbo

Anspruch: Profis
Publisher: Take 2, (0190) 873 268 36

Sprache: Engl. (Dt. in Vorb.)
Preis: ca. 90 Mark

MULTIPLAYER

Internet (16 Spieler) Netzwerk (16 Spieler) Modem (2 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch, Capture-Flag, Ballspielen, u.a.

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2 TNT G400 Voodoo 3 TNT 2 Geforce Voodoo 5 Radeon Geforce 2

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz	CPU mit 500 MHz	CPU mit 700 MHz
96 MByte RAM	128 MByte RAM	256 MByte RAM
250 MByte Installationsgröße	500 MByte Installationsgröße	500 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

ALTERNATIVEN

Emperor (87%, GS 6/01)

Optisch nicht ganz so schön, dafür spielerisch ausgefeilter. Erheblich ansprechendere Filmszenen.

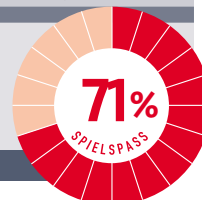
Swine (83%, GS 12/01)

Kann grafisch nicht ganz mithalten. Dafür mit viel Humor und sehr abwechslungsreichen Missionen.

WERTUNG

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

Opulente Schlachten mit verkorkster Kamerasteuerung.



Stronghold

Deutsche Version: genauso hochklassig.



Während wir uns über unsere **Beliebtheit** informieren, kündigt sich der Feind an.

Für eine Übersetzungsabteilung bedeutet ein Spiel wie **Stronghold** viel Arbeit. Unzählige Sprachsamples und tonnenweise Text wollen ordentlich ins Deutsche transferiert werden. Insgesamt hat Take 2 gute Ar-

beit geleistet. Fehlerfreie Lokalisierung und größtenteils professionelle Sprecher machen auch die heimische Version zum reinen Belagerungs-Vergnügen. Witziges Detail: Ihren Fortschritt in der Kampagne dokumentiert nun eine Landkarte von Deutschland (statt England).

In der deutschen Verkaufsversion fehlen aus Balancing-Gründen drei der zwölf historischen Burgen aus unserem Testmuster der letzten Ausgabe – die Packung verspricht sogar 15. Firefly will die restlichen Festungen als kostenlosen Download nachliefern. Gut, aber nicht perfekt ist das deutsche Handbuch: Es hat zwar 70 Seiten und enthält viele hilfreiche Tabellen, verschweigt aber einige Details und ist nur schwarz-weiß. **HK**

Heiko Klinge

Spaß ohne Sprachbarriere

Deutsche Burgherren können aufatmen: Dank einer grundsoliden Übersetzung haben sie genau so viel Spaß mit Stronghold wie ihre englischen Kollegen. Bei den albernem Feind-Stimmen hätte sich Take 2 allerdings ruhig ein wenig vom Original entfernen dürfen. Kleinere Schlampereien wie das »nur« gute Handbuch ärgern mich zwar ein wenig, sind aber spätestens bei der ersten gnadenlos spannenden Belagerung wieder vergessen.

Stronghold

Genre: Echtzeit-Strategie Anspruch: Fortgeschrittene, Profis Sprache: Deutsch
Entwickler: Firefly Studios Publisher: Take 2, (01805) 217 316 Preis: ca. 90 Mark

MULTIPLAYER

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

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2 TNT G400 Voodoo 3 TNT 2 Geforce Voodoo 5 Radeon Geforce 2

MINIMUM

CPU mit 300 MHz
64 MByte RAM
750 MByte Installationsgröße

STANDARD

CPU mit 500 MHz
128 MByte RAM
750 MByte Installationsgröße

OPTIMUM

CPU mit 900 MHz
256 MByte RAM
750 MByte Installationsgröße

WERTUNG

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

Ordentlich übersetzte Premium-Belagerungen.



Cossacks: Art of War

Knackig schwere Nachschublieferung.



In Algerien kämpfen Sie gegen Wüstenräuber.

Gut ein Jahr nach Veröffentlichung des Echtzeit-Strategiespiels **Cossacks** stellt CDV das Addon **Art of War** zum Deluxe-Preis von 60 Mark in die Händlerregale. Dafür bekommen Sie aber auch fünf neue Kampagnen mit insgesamt 30 Missionen. So kämpfen Sie in Polen, Österreich, Sachsen, Algerien oder wandeln auf den Spuren des Alten Fritz. Dazu gibt's je sechs neue Einzelmisionen und groß angelegte his-

torische Schlachten. Außerdem haben die Entwickler sehr viele Details verbessert. Das beginnt bei der gestrafften Steuerung, setzt sich über neue Mehrspieler-Modi fort und endet beim variablen Schwierigkeitsgrad. Dennoch sind die neuen Gefechte alles andere als leicht. Selbst Profis benötigen einige Zeit, bis sie siegreich aus der ersten Schlacht hervorgehen. Dafür sind die Szenarios sehr abwechslungsreich, und die nette Optik trägt das ihre zur Motivationssteigerung bei. **MIC**

Genre: Echtzeit-Strategie-Addon
Publisher: CDV, (0180) 529 92 66
Preis: ca. 60 Mark
Anspruch: Profis
Spieler: Einer bis acht
Sprache: Deutsch
Minimum:
 CPU mit 200 MHz
 32 MB RAM



1193 A. D.

Handeln wie im Mittelalter.

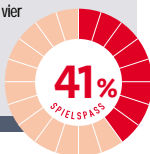


Preise lernen, **Vermögen** machen – das war's.

Ein Eselskarren, etwas Handgeld – das reicht, um sich in **1193 A. D.** zum Super-Kaufmann hochzurackern. Mit Wagentrecks ziehen Sie im mittelalterlichen Europa rundenweise von Ort zu Ort, um Waren günstig zu kaufen und teuer wieder loszuschlagen. Die erwirtschafteten Taler investieren Sie in Lagerhäuser oder eigene Betriebe, um noch besser auf die Marktlage reagieren zu können – theoretisch. Praktisch brauchen Sie

zum Erfolg nur eine Stunde lang die Richtpreise auswendig zu lernen. Mehr als simple Warenverschieberei ist nicht drin. Die Europakarte mit ihren zig Städten bleibt denn auch Makulatur, weil sich die Orte in nichts unterscheiden. Statt Angebot und Nachfrage regiert ein wilder Zufallsgenerator, heute gebunkerte Waren werfen Sie schon morgen in derselben Stadt wieder mit Gewinn auf den Markt. Ein anspruchsloses Glücksspiel, und auch das nur für einen Tag. **CS**

Genre: Wirtschaftssimulation
Publisher: Blackstar, www.black-star.de
Preis: ca. 80 Mark
Anspruch: Einsteiger
Spieler: Einer bis vier
Sprache: Deutsch
Minimum:
 CPU mit 300 MHz
 32 MByte RAM



Software Tycoon

Schritt für Schritt zum Spielehit.



In der antiquiert wirkenden **Straßenansicht** laufen Sie von Büro zu Büro.

Die Wirtschaftssimulation **Software Tycoon** legt es in Ihre Hände, eine junge Spiele schmiede in den Softwarehimmel zu führen. Dabei ist die Produktion eines Computerspiels so leicht wie das Belegen einer Pizza. Im Baukastensystem setzen Sie Ihren künftigen Verkaufsschlager zusammen: eines von 15 Genres wählen, dazu 256-Farben-Grafik und Midi-Musik, je nach Entwicklungsstand. Neue Techniktricks wollen erst im hauseigenen Software-Labor erforscht werden. In vorgefertigten Szenarios versuchen Sie, unterschiedliche Missionsziele zu erreichen, vom Anhäufen schnöden Mammons bis zur Produktion einer Genre-Referenz. Eine Fachzeitschrift informiert Sie über die Qualität und

Marktchancen Ihrer Titel. In die Entwicklung von Grafik und Sound hat Blackstar offenbar wenig Zeit investiert; die Optik ist altbacken, ein Dauer-Dudelsong quält die Nerven. **CS**

Christian Schmidt

Verschenkt

Die wichtigste Funktion in **Software Tycoon** ist der Zeit-Beschleunigungs-Knopf. Denn wenn meine Spielehoffnung erst in 250 Tagen fertig wird, ist Geduld gefragt. Mehr als ein Spiel gleichzeitig darf ich unverständlicherweise nicht entwickeln; so passiert minutenlang schlichtweg gar nichts. Eigentlich schade, denn aus dem unverbrauchten Szenario hätte man viel mehr herausholen können – wenn Blackstar die eigenen Prinzipien beherzigt hätte, die sie Ihnen in **Software Tycoon** beibringen will.

Software Tycoon

Genre: Wirtschaftssimulation **Anspruch:** Einsteiger **Sprache:** Deutsch
Entwickler: Destrax **Publisher:** Blackstar, www.black-star.de **Preis:** ca. 80 Mark

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 G400 Voodoo 3 TNT 2 Geforce Voodoo 5 Radeon Geforce 2

MINIMUM

CPU mit 266 MHz
 64 MByte RAM
 150 MByte Installationsgröße

STANDARD

CPU mit 350 MHz
 64 MByte RAM
 150 MByte Installationsgröße

OPTIMUM

CPU mit 500 MHz
 128 MByte RAM
 150 MByte Installationsgröße

WERTUNG

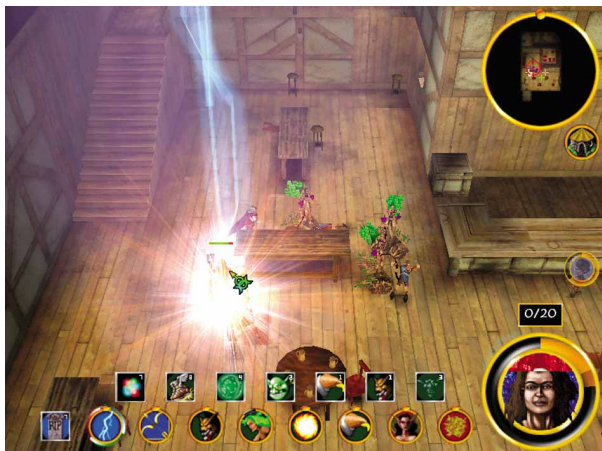
Grafik: Ausreichend
 Sound: Ausreichend
 Bedienung: Befriedigend
 Spieldiefe: Ausreichend
 Multiplayer: Nicht vorhanden



Geldscheffeln mit Spieledesign – so lernen Sie's nicht.

The Art of Magic

Wehe, wenn der Magier kommt.



Ein Blitzschlag im Haus? Mystische Magie macht's manchmal möglich.

Ende 1998 durften wir in Mythos Games' nettem Strategie-Rollenspiel-Mix **Mana** einen Zauberlehrling lenken. Nun hiebt das Entwicklerteam Cli-

max das gleiche Spielprinzip mit dem Nachfolger **The Art of Magic** ins 3D-Gewand. Wer den Gegner von den überschaubaren Karten putzt, hat im Prinzip gewonnen; allerdings sollten Sie vorher möglichst viele magische Ladestationen unter Ihre Kontrolle bringen. Nur so regenerieren Sie genug Mana, um Kreaturen zu beschwören und Zauber zu sprechen.

Weil der Feind nicht schläft, entscheidet die richtige Balance aus Vorstoß und Verteidigung über Sieg und Niederlage. Nach manchen Kämpfen erhalten Sie neue Zutaten, die Sie vor jeder Mission zu Zaubern kombinieren können. So basteln Sie sich je nach Anforderung ein passendes Repertoire an Magie-Formeln zusammen. **CS**

Christian Schmidt

Der Geist war willig

The Art of Magic hätte das Zeug zum Strategie-Leckerbissen: herrlicher Magie-Baukasten, gute Balance, schöne Ideen. Nur stolpert die Kreativität mal wieder über die Technik. Der in Mager-Grafik gebettete Spielablauf ist zu schleppend; wenn der Feind angreift, krückt Ihr Magier im Schneckentempo zum Brennpunkt. Ärgerlich, da die eigenen Untergebenen es nicht schaffen, Abwehrkämpfe allein zu gewinnen. Dazu kommt die belanglose Story. Wer darüber hinwegsehen kann, bekommt immerhin ein solides Liebhaberstück.

America Addon

Wildwest-Schlachten im Biederlook.



In den gepanzerten Kutschen (Bildmitte) sind die Mexikaner gut geschützt.

Mit **America** versuchte Data Becker vor rund zehn Monaten, im Strategiegenre Fuß zu fassen. Dabei geriet die **Age of Empires 2**-Variante im Wildwest-Szenario aber arg uninspiriert und konnte mangels echter Eigenständigkeit nur 67 Wertungsprozente einheimsen. Im **America Addon** übernehmen Sie je zwei Missionen lang die Kontrolle über Indianer, Mexikaner, Desperados und US-Streitkräfte. Jede dieser Parteien bekommt eine Spezialeinheit spendiert. So kann sich der Tomahawkwerfer der Indianer unsichtbar machen. Eine gepanzerte Kutsche hilft Mexikanern beim Sturm auf feindliche Forts. Desperados nehmen mit Saboteuren gegnerische Stellungen ein, und die Blauröcke dürfen den dynamit-

bewehrten Pionier ins Gefecht schicken. Mit einem komfortablen Leveleditor basteln Sie sich eigene Einsätze, und wer mag, tritt übers Internet an. **MIC**

→ Test des Hauptprog. in Heft 2/2001

Mick Schnelle

Für eine Handvoll Missionen

Das **America Addon** ist eine kreuzbrave Missions-CD, die wenig Neues bietet. Die Spezial-Einheiten sind zwar ganz nett, doch Kämpfer, die sich unsichtbar machen oder schwimmen können, gab's schon zimal. Zudem spielen sie in den wenigen neuen Einsätzen kaum eine Rolle. Nach wie vor sind mir die Unterschiede zu **Age of Empires 2** zu gering – inklusive der mittlerweile arg verstaubten Grafik. Der Leveleditor wertet das Pack allerdings deutlich auf.

The Art of Magic

Genre: Echtzeit-Strategiespiel Anspruch: Fortgeschrittene Sprache: Englisch
Entwickler: Climax Publisher: Virgin Interactive, (0190) 771 888 Preis: ca. 90 Mark

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 G400 Voodoo 3 TNT 2 Geforce Voodoo 5 Radeon Geforce 2

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 400 MHz 64 MByte RAM 1 GByte Installationsgröße	CPU mit 600 MHz 128 MByte RAM 1 GByte Installationsgröße	CPU mit 800 MHz 128 MByte RAM 1 GByte Installationsgröße

WERTUNG

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

Originelle Strategie in biederer Hülle.



America Addon

Genre: Echtzeitstrategie Anspruch: Fortgeschrittene, Profis Sprache: Deutsch
Entwickler: Related Designs Publisher: Data Becker, (0211) 933 16 66 Preis: ca. 40 Mark

MULTIPLAYER

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

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2 TNT G400 Voodoo 3 TNT 2 Geforce Voodoo 5 Radeon Geforce 2

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz 32 MByte RAM 50 MByte Installationsgröße	CPU mit 400 MHz 64 MByte RAM 50 MByte Installationsgröße	CPU mit 500 MHz 64 MByte RAM 50 MByte Installationsgröße

WERTUNG

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

Routinisiertes Echtzeit-Addon ohne neue Ideen.



Combat Mission

Realistische Rundenstrategie für Profis.



Der rote Balken zeigt das Ziel des Panzers an.

Ursprünglich war das Runden-Taktikspiel **Combat Mission** nur über das Internet erhältlich, jetzt hat das ehemalige Amateur-Projekt mit CDV endlich einen Publisher gefunden. Von der Landung in der Normandie bis zum Ende des Zweiten Weltkriegs scheuchen Sie als Kommandant Bodentruppen der Alliierten oder Achsenmächte durch karge 3D-Landschaften. Marine sowie Luftwaffe bleiben in den 43 Missionen daheim.

Nachdem Sie allen Einheiten hochkomplexe Befehle erteilt haben, führen sie diese auf Knopfdruck eine Minute lang simultan aus. Diese Bewegungsphase können Sie beliebig oft mit einer frei beweglichen Kamera beobachten, um sie eingehend zu analysieren. So erspähen Sie Details wie abprallende Schüsse oder fliehende Soldaten. **Combat Mission** liegt ein dickes, gut übersetztes Handbuch bei, das Sie in alle Feinheiten des anspruchsvollen Spiels einführt. **MS**

→ Test der US-Version in Heft 10/2000

Genre:	Taktikspiel
Publisher:	CDV, (0180) 529 92 66
Preis:	ca. 90 Mark
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis
Spieler:	Einer bis zwei
Sprache:	Deutsch
Minimum:	CPU mit 300 MHz, 128 MB RAM



Hundred Swords

Abgespeckte Japano-Strategie.



Unsere Reiter in Blau vernichten ein Magierlager.

Kuddliger Anime-Prinz liebt zuckersüße Nachbarreichs-Prinzessin – da fällt die Armee des Erzrivalen ein. Der Weg zum Herz der Angebeteten führt nur durch zig 3D-Schlachten. Das Echtzeit-Strategiespiel **Hundred Swords**, ursprünglich für Segas Dreamcast-Konsole produziert, erreicht nun den PC. Sie steuern des Prinzen Soldaten nicht einzeln, sondern immer im Truppenverband samt Anführer. Statt Mikro-Management ist Stein-

Schere-Papier angesagt – die Kavallerie schlägt Zauberer, die stampfen wiederum Infanterie locker ein. Ihre Offiziere rekrutieren in Baracken Nachschub. Trotz Speicherverbots können Sie sämtliche Simpel-Schlachten problemlos schlagen, der Snack-Effekt lockt einen immer mal wieder vor den Bildschirm. Schwer vermurkst sind dagegen die miserable 3D-Grafik (Nebel!) und die stümperhafte Einheiten-KI. Wie sagte schon Konfuzius: Wer umsetzt von Konsolen, den soll der Teufel holen. **CS**

Genre:	Echtzeit-Strategie
Publisher:	Empire
Preis:	ca. 90 Mark
Anspruch:	Einsteiger
Spieler:	Einer bis vier
Sprache:	Englisch
Minimum:	CPU mit 300 Mhz, 32 MB RAM

