

Strategie

Jörg Langer



Stürmt die Burgen! Die Tage werden kürzer, die guten Strategiespiele zahlreicher. Im August habe ich noch viel **Shogun: Mongol Invasion** gespielt, dann kam eine kurze **Commandos 2**-Phase, danach diverse Partien mit einer **Empire Earth**-Vorversion. Seit zwei Wochen komme ich nicht mehr von **Stronghold** weg. Die ersten Betas waren bereits sehr gut, doch Firefly hörte auf fast alle Vorschläge meines Kollegen Heiko Klinge: Sie bastelten einen »2D-Modus« zur besseren Übersicht beim Bauen (fehlt noch in unserer Exklusiv-Demo) und optimierten die sonstige Bedienung. Kann Heiko ein Spiel objektiv testen, das er durch seinen Input selbst noch etwas verbessert hat? Ja, denn zum einen interessiert ihn nur das finale Produkt, wie Sie es im Laden kaufen können. Zum anderen muss jeder Redakteur seine Wertung in der Wertungskonferenz begründen.

Über Wasser, unterirdisch. Gäbe es Stronghold nicht, ich würde das **Patrizier 2**-Addon spielen. Wo manch andere Firma Level-Sammlungen als Erweiterung verkauft, hat Ascaron fast schon Teil 2,5 gezimert. Oder **Wiggles**: Wer aus den Fakten »Aufbauspiel« und »putzige Figuren« auf einen handelsüblichen **Siedler**-Klon schließt, liegt völlig falsch.

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	NEU	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	NEU	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	Startopia	Aufbauspiel	08/01	83%
23	Sacrifice	Echtzeit-Strategie	01/01	82%
24	Pizza Connection 2	Wirtschaftssimulation	12/00	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

Titelstory: Stronghold

Der Mega-Test	76
Sturm auf Stolzenfels	82
Warenkreislauf	84

Tests

Patrizier 2:	
Aufschwung der Hanse	104
Wiggles	106
Achterbahn Designer	110
Crazy Factory	112
Excalibug	112
Catan: Das Kartenspiel	112

Meer Handel

Patrizier 2

Aufschwung der Hanse

Das Addon im Exklusiv-Test: Komplexer und komfortabler als zuvor loten ausgefuchste Profi-Händler neue spielerische Tiefen im Ostseehandel aus.

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

Mit **Patrizier 2** gelang Ascaron das Kunststück, eine Wirtschaftssimulation zu entwickeln, die Einsteiger wie Profis gleichermaßen begeistern konnte. Denn der Start in den Hanse-Handel war dank schnuckeliger Grafik und sauberer Menüsteuerung sehr leicht. Man transportierte mit Schiffen Waren im Ostseeraum und versuchte, sie möglichst gewinnbringend an den Mann zu bringen. Dahinter verbarg sich ein komplexer Wirtschaftsteil, der auch erfahrene Kaufleute forderte. Das sehr umfangreiche Addon **Aufschwung der Hanse** stellt nun fortgeschrittenen Hanseaten knackige neue Aufgaben.

Ehre im Amt

Auf die spielerisch interessanteste Neuerung stoßen Sie, so-



Eine **neue Stadt** entsteht: Damit wir genug Baumaterial für weitere Häuser und Betriebe haben, muss fast unsere gesamte Flotte Holz, Ziegel und Eisenwaren liefern. Und das kontinuierlich über etliche Spielmonate hinweg.

Mick Schnelle



Eldorado für Handelsfürsten

Für das Addon hat sich Ascaron aber mächtig ins Zeug gelegt: Von den äußerst kniffligen Bürgermeister-Eldermann-Missionen über

die zahllosen Detailverbesserungen bis hin zur Optimierung der Steuerung. Jede Änderung ist sinnvoll, eingefleischte Patrizier, die das Hauptprogramm in- und auswendig kennen, werden noch mal richtig gefordert. Denn wer ohne genaue Finanzplanung seine eigene Stadt bauen will, erleidet schnell Schiffbruch. Gelegenheitshändler überfordert die Flut an neuen Möglichkeiten allerdings gnadenlos. Neueinsteiger sollten also erst mal ein wenig mit dem Hauptprogramm üben. Fans werden ohne das Addon nicht mehr leben wollen.

bald Sie den Posten des Bürgermeisters innehaben. Bislang kostete dieses Ehrenamt nur Geld, brachte aber abgesehen vom Titel eher Frust als Lust. Das wird mit **Aufschwung der Hanse** anders: Von nun an müssen Sie nicht allein mit Ihrem Geldbeutel für Stadtausbau und Befestigungen sorgen. Das Gemeindesäckel deckt einen größeren Teil der Kosten. Allerdings nur dann, wenn Ihnen der Stadtrat grünes Licht gibt. Sofern Sie sich besonders bemühen, bauen Ihnen die dankbaren Bürger der Stadt sogar ein protziges Denkmal. Um Belagerungen durch den Adel vorzubeugen, stimmen Sie (mit ei-

nem Klick auf das Stadttor) den örtlichen Fürsten durch kleine Geschenke gnädig.

Auf Piratenjagd

Auch den Weg zum Eldermann, dem höchsten Amt, haben die Entwickler aufgepeppt. Denn jetzt müssen Sie spezielle Missionen meistern. So gilt es zum Beispiel, das Versteck eines berüchtigten Piraten aufzufindig zu machen. Dazu erhalten Sie eine Karte, die nur vage die Position des Seeräubernestes enthüllt. Erst wenn Sie innerhalb eines Zeitlimits die Bande gefunden und ihre Schiffe in einer Seeschlacht vernichten haben, bekommen Sie den

Auftrag gutgeschrieben. In einem anderen Fall schickt man Sie aus, eine neue Stadt zu

Ascaron pleite?

Am 31.8.2001 musste Ascaron wegen der drohenden Zahlungsunfähigkeit das **Insolvenzverfahren** einleiten. Das Gütersloher Team arbeitet an einer Lösung, um das Unternehmen zu retten. Die Veröffentlichung von Aufschwung der Hanse soll laut Herstellerangaben aber nicht gefährdet sein. Bis zum Redaktionsschluss lief auch noch der Mehrspieler-Server. Weitere Informationen dazu finden Sie in unseren Deutschen News.



Auf dem Weg zum **Eldermann** müssen Sie knifflige Missionen erledigen. Hier sollen Sie genug Rohstoffe für eine Landhandelsroute besorgen.

gründen. Dazu befördern Sie tonnenweise Baumaterialien an eine vorgegebene Stelle und lassen auf eigene Kosten die ersten Gebäude errichten. Sobald die Einwohnerzahl die 1.000 überschreitet und eine vollständige Stadtmauer vorhanden ist, entwickelt sich die Siedlung jetzt von alleine weiter. Ab dann ist auch Handel möglich.

Komfortabler handeln

Neben diesen spielerischen Änderungen finden Sie eine Menge kleinerer Modifikationen, die Ihnen das Leben als Hanse-Händler teilweise kräftig erleichtern. So schicken Sie nun Schiffe, die im Hafen liegen, durch einen Rechtsklick auf die Minikarte an andere Orte. Noch praktischer ist die Möglichkeit, einmal erstellte automatische Handelsrouten abzuspeichern.

Die lassen sich danach auch in andere Partien importieren. Und wenn Ihnen das Management der Kontore zu unübersichtlich wird, stellen Sie einfach einen Verwalter ein. Der betreibt von nun an selbstständig Handel mit der Stadt, kauft benötigte Waren ein oder verkauft sie zu einem von Ihnen vorgegebenen Preis wieder.

Schnee und Regen

Grafisch wie spielerisch bemerkbar machen sich die Jahreszeiten. Im Winter schneit es dicke Flocken, im Herbst oder Frühling strömt schon mal Regen vom Himmel. Die Niederschläge deuten auf Sturmweather hin, und kalte Witterung schränkt die Produktivität der Betriebe ein. Zwischen den nunmehr vollständig animierten Bäumen tummeln sich viel



Beim Angriff auf das **Piratennest** gerät unsere arme Holk (Bildmitte) heftig im Bedrängnis.

mehr Leute in der Stadt. Diese Einwohner informieren Sie nach wie vor über die Stimmungslage. Vier neue Städte und die Möglichkeit, jetzt auch über Land Handelswege einzurichten, runden das Addon ab.

Wer mag, kann nun gegen bis zu sieben Konkurrenten über den Ascaron-eigenen Server eine Partie über das Internet bestreiten. Bastelfreudige Händler dürfen über einen Editor eigene Karten mit neuen Städten kreieren. Allerdings bleiben alle Partien auf den Ostseeraum beschränkt. Außerdem ist die Lage der maximal



Im **Missionsbaukasten** basteln Sie sich binnen weniger Minuten eine neue Karte samt Städten zusammen.

40 Städte fest vorgegeben. Dafür benötigen Sie keinerlei Programmier-Kenntnisse. **MIC**



Newcastle in England (Mitte links) ist eine der vier neuen Städte auf der Hanse-Karte.

Patrizier 2: Aufschwung der Hanse

Genre: Wirtschaftssim.-Addon Anspruch: Profis Sprache: Deutsch
Entwickler: Ascaron Publisher: Ascaron, (05241) 966 90 Preis: ca. 60 Mark

MULTIPLAYER

Internet (8 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Modem (2 Spieler) an 1 PC (8 Spieler)
8 Spieler pro Original Multiplayer-Modi: wie Solospiel

HARDWARE-KONFIGURATION

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

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 233 MHz	CPU mit 300 MHz	CPU mit 500 MHz
32 MByte RAM	64 MByte RAM	64 MByte RAM
300 MByte Installationsgröße	300 MByte Installationsgröße	300 MByte Installationsgröße
	3D-Karte	3D-Karte

ALTERNATIVEN

Patrizier 2 (85%, GS 1/01)

Schon das Hauptprogramm bietet viele Optionen. Sobald Sie Bürgermeister sind, lohnt sich das Addon.

Railroad Tycoon 2 Gold (85%, GS 2/00)

Toller Mix aus Schienen-Aufbau und Optimierung von Transportwegen im niedlichen Mini-Lok-Look.

WERTUNG

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

Motivierendes und komplexes Wirtschaftsspiel-Addon.



Zwerge im Untergrund

Wiggles



Die sarkastischen Vettern der Schlümpfe buddeln sich durch den PC – in einem Spiel, das beim Knuddelgrad sogar Siedler 4 hinter sich lässt.



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

Facts

- 4 große Welten
- 18 Gegnerarten
- 53 Gebäudetypen
- 35 Quests

Stellen Sie sich vor, Sie hätten eine Maulwurfkolonie mit wenigen, aber dafür umso intelligenteren Tierchen. Sie könnten jedem Ihrer Vierbeiner Aufgaben geben und ihnen sagen, wohin sie graben sollen. Und Sie könnten nicht aufhören, ihnen bei ihren Aktivitäten zuzusehen. Klingt das gut? Dann stellen Sie sich statt der Maulwürfe jetzt einfach ein paar knuffige Wichtel vor. Willkommen in der Welt des Aufbau-spiels **Wiggles** – in dem Sie, anders als bei **Siedler 4**, nicht anonyme Massen, sondern eine

kleine Truppe von vier bis 30 Zwergen kontrollieren.

Kuck mal, wer da buddelt

Das sarkastische Intro bringt es an den Tag: Überwesen sind nicht viel besser dran als Menschen. Göttervater Odin hat beim Gassigehen nämlich seinen ebenso göttlichen Köter Fenris verloren. Diese beißwütige Bestie (»Der will doch nur spielen!«) zerschlug ihr Halsband, verteilte die sechs Ringe in der Unterwelt und verkroch sich in ebendieser. Odin, Meister im Delegieren, versprach

daraufhin seinen vier Zwergen-völkern Ruhm, Met sowie einen vernünftigen Bart, wenn sie hin-abgraben und den Wauwau wieder zu Herrchen zurückbringen. Einen Wettbewerb später steht das Völkchen der Wiggles als Spitzenkandidat fest.

Mein kleines Puppenhaus

Neben der Kampagne gibt es den Modus »Freies Spiel«, in dem Sie gezielt gegen bis zu vier Gegnerteams antreten können. In jedem Fall sehen Sie das Geschehen aus einer seitlichen Perspektive, die sich be-



Eine etwas vorlaute Elfe leitet das Tutorial.

schränkt drehen und zoomen lässt. Die Grafik verführt selbst Hartgesottene zu »Sind die süüüüß«-Ausrufen: Sämtliche Zwerge wurden äußerst liebevoll designt und animiert. Die Buddler haben eine ausdrucksstarke Mimik und Gestik sowie etliche Freizeitbeschäftigungen – Stricken, Ball spielen und vieles mehr. Die Umgebungen können da nicht mithalten: Da Sie sich hauptsächlich unter der Erde befinden, bekommen Sie zum größten Teil grauen Stein zu sehen. Dazwischen finden sich allerdings Höhlen mit Gebäuden, Pflanzen, Kristallen oder unterirdischen Seen.

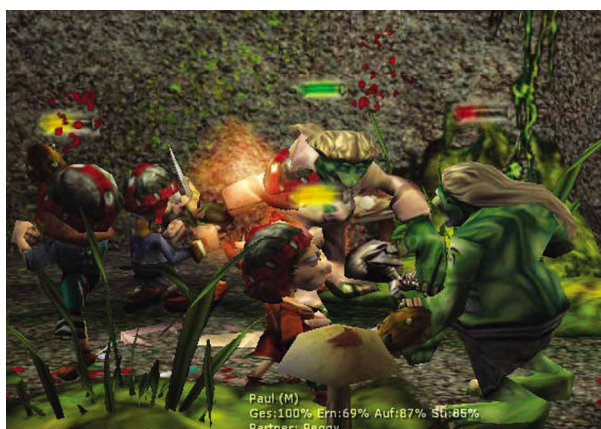
Was THQ bei **Red Faction** als Sensation anpries (nämlich den Level teilweise umgestalten zu können), ist bei **Wiggles** gang und gäbe. Wenn Sie es Ihnen auftragen, graben die Kleinen die ganze Welt um. Mit der Maus ziehen Sie wie in einem Malprogramm verwinkelte Gänge oder Höhlen, woraufhin die Kleinen zum Schutzhelm greifen und mehr oder weniger enthusiastisch loshacken. Der Level der freudigen Erregung wird hauptsächlich von der Tageszeit



Während die eine Hälfte Ihrer Wiggles nur ans **Schlafen** denkt, beschäftigt sich die andere derzeit mit der bohrenden **Essensfrage**.



Die **Sprösslinge** erben einen Teil des Erfahrungsschatzes ihrer Eltern.



Die **unvorsichtigen Trolle** haben sich mit zu vielen Wiggles angelegt, und holen sich nun eine blutige Nase – durchtrainierte Zwerge sind eine tödliche Waffe.

gesteuert: Jedem Wiggle dürfen Sie Arbeits- und Freizeit zu teilen. Ob Sie dabei Ihre Untergebenen gönnerhaft oder wie Sklaven behandeln, bleibt Ihnen überlassen. Doch nur während der Freizeit können die Wiggles ausruhen, trainieren oder sich um Nachwuchs kümmern – einen bequemen Schlafplatz vorausgesetzt.

Sim Wiggle

Jeder Wiggle sammelt mit der Zeit Erfahrung. Je öfter er eine Aktion ausführt, desto besser wird er darin. Gefundene Bücher dienen ebenfalls der Weiterbildung. Haben sich zwei Wiggles verliebt und schließlich einen Mini-Knirch in die Unterwelt gesetzt, erbt dieser einen Teil der Eigenschaften seiner Eltern und entwirrt sich dementsprechend. Mit der Zeit können Sie sich so spezialisierte Profis mit eigenem Charakter heranzüchten, die Sie auch nach ihrer Veranlagung einset-

zen sollten: Einen Meisterkoch an die Front zu schicken ist nicht sonderlich sinnvoll. Der Küchenchef sollte lieber an der

Feuerstelle stehen und sich um leckeren Grillpilz oder -hamster kümmern. Jeder Wiggle bekommt regelmäßig Hunger, und je mehr er davon hat, desto weniger kann er arbeiten. Später kommen noch Luxusfreuden wie Pilzbier dazu, die für zusätzliche Stimmung sorgen. Ob Bowlingbahn, Kneipe oder Sägewerk: Alle Gebäude sind zunächst erst zu erforschen und dann zu bauen, wofür bestimmte Mengen Rohmaterial wie Pilzstämmen und Steine nötig sind. Für einige Gebäudetypen müssen Sie erst ein anderes errichtet haben. So brauchen Sie beispielsweise zuvor einen Steinmetz, um eine Schmiede hochziehen zu dürfen.

Karate-Knirche

Leider ist nicht alles Friede-Freude-Buddlelei. Recht früh treffen Sie im Erdreich auf Gegner: zum einen von Höllenhund Fenris unterworfenen Trolle oder Lavamännchen. Zum anderen auf Vertreter der übrigen Zwerge-Clans. Egal, ob Sie es mit den intellektuellen Brains, den dauerkiffenden Peacers oder den halbblinde Knockers zu tun bekommen – nur mit wenigen ist eine friedliche Einigung möglich. Anfangs bekämpfen Sie Ihre Widersacher

Martin Deppe



Mein armes Zwergfell!

Im Gegensatz zu Paul fasse ich die Turbotaste nicht an – ich könnte ja was verpassen. Denn bei den Wiggles ist ständig was los, bei keinem

anderen aktuellen Aufbauspiel macht schon das Zuschauen einen solchen Riesenspaß. Und wenn meine Buddler auf einen alten Zwerg treffen, der mal kurz Yodas Jedi-Training rezipiert («Ungeduldig du bist, wie dein Vater einst!«), bleibt kein Auge trocken.

Doch die Wiggles sind nicht nur witzig, sondern auch enorm anspruchsvoll. Die vielen ausbaubaren Spezialfähigkeiten, die Forschung sowie das ständige Optimieren der Siedlung sorgen für angenehme Dauerbeschäftigung. Dabei gibt es so viel zu entdecken, dass keine Langeweile aufkommt. Allein schon das vorsichtige Vordringen in die gefährliche Unterwelt hält mich bei der Stange. Die Hardware-Anforderungen sind allerdings heftig – siehe Technik-Check.

mit Fußtritten, Schlägen oder gezielten Keulenhieben. Später kommen noch Schwerter und Fernwaffen zum Einsatz. Auch im Gefecht sammeln die Kleinen Erfahrung, die sie in der Freizeit ausbauen. Setzen Sie Ihnen einfach eine Holzpuppe hin, und schon kurz darauf hauen die Zwerge besser zu als Bruce Lee. Selbstverständlich können Ihre Schützlinge auch

Technik-Check

Auflösung

Die niedrigste Auflösung ist bei Wiggles 800x600 Pixel. Damit lassen sich Details gut erkennen. Richtig Spaß macht die 1024er-Auflösung, wenn man die Einstellungen auf Maximum regelt. Ab 1280 x1024 geht je nach Grafikkarte sogar ein 1,3-GHz-PC in die Knie.

RAM/Festplatte

Wiggles hält sehr viele Grafikdaten im Arbeitsspeicher. Deshalb sollte Ihr PC über mindestens 128 MByte RAM verfügen. Sinnvoll sind 256 MByte. Inoffiziell empfiehlt Innonics sogar 512 MByte!

Tuning-Tipps

TIPP 1: Achten Sie darauf, dass der virtuelle Speicher bei Windows nicht begrenzt ist. Das können Sie in der »Systemsteuerung« per Start von »System« feststellen. Unter der Option »Leistungsmerkmale« klicken Sie auf die Schaltfläche »Virtueller Arbeitsspeicher«. Dort sollte Windows die Verwaltung übernehmen.

TIPP 2: Eine Reduzierung der Grafikdetailstufe führt zu etwas mehr Geschwindigkeit. Deutlich mehr Tempo erreichen Sie mit mehr Arbeitsspeicher, einer schnelleren Festplatte (möglichst mit UDMA/66-Schnittstelle) und regelmäßigem Defragmentieren.

Die Performance-Tabelle

		TNT 1	G400	Voodoo 3	TNT 2	Geforce	Voodoo 5	Kyro 2	Radeon	Geforce 2	Geforce 3
Pii/450	800x600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Piii/500 / Athlon 500	800x600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Piii/933 / Athlon 900	800x600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Piii/933 / Athlon 900	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Athlon 1.333	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Athlon 1.333	1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich

Paul Kautz



Wiggle rock you!

Wiggles übernimmt problemlos das ehrenvolle »Ist das süß!«-Erbe der Siedler. Und hier habe ich es nicht namenlosen Römern zu tun: Jedes meiner bemühten

Tamagotchis ist mir mit der Zeit ans Herz gewachsen. Eine Neugeburt ist ein freudiges Ereignis, jeder Todesfall ein tragisches Schicksal. Wiggles gehört zu den Spielen, die man lieben muss. Das liegt nicht zuletzt an der hinreißenden, wenn auch arg langsamen Grafik und den schlichtweg herzigen Charakteren.

Nichts für Hektiker

Sie sollten beachten, dass Sie zum Wiggles-Spielen viel Zeit brauchen. Zwischen den Buddel- und Aufbau-Phasen ist nämlich sehr viel Leerlauf, die Turbo-Taste habe ich mit der Zeit stark beansprucht. Warum man im schnellen Modus keine Befehle geben oder zumindest scrollen kann, will mir nicht in den Kopf. Und die Hardware-Anforderungen der Kleinen sind auch nicht ohne. Falls Sie jedoch Aufbauspiele im Allgemeinen und die Siedler im Speziellen schon immer mochten, werden Sie mit den Wiggles sehr viele schöne Stunden verbringen.

sterben – das wiegt umso schwerer, da man jeden seiner wenigen Untertanen von Geburt an in sein Herz schließt.

Freie Erde für freie Zwerge

Sie können Wiggles spielen, wie Sie wollen. Ohne Zeitdruck durchwühlen Sie den Untergrund auf der Suche nach Schatztruhen und den Ringen,



Der grüne Rahmen zeigt den Wiggles, was wegzuhacken ist.

die Fenris wieder bändigen können. Ein schön geschriebenes Tagebuch führt nicht nur (wie zahlreiche Ingame-Zwischensequenzen) die Story weiter, sondern gibt Ihnen in blumigen

Worten Hinweise, was als Nächstes zu tun ist. Gelegentlich treffen Sie auch auf Personen, die Ihnen zusätzliche Aufträge zukommen lassen. Dann müssen Sie jemanden befreien, Hamster finden oder zu einer bestimmten Stelle buddeln. Wie schnell Sie die 35 Quests erfüllen, hängt an Ihnen. Das bewirkt bei den Kleinen einen ähnlichen Aquariums-Effekt wie bei **Siedler 4**: Man kann sie auch mal sich selbst überlassen oder einfach nur eine Weile entspannt zusehen – falls sie nämlich nichts zu tun haben, suchen sich die Schlümpfe selbstständig eine Aufgabe.

Nur keine Eile

Leider hat sich seit unserer letztmonatigen Preview nichts an der Geschwindigkeit geändert: Sobald die Siedlung mal angewachsen ist und man mit den Wiggles in immer tiefere Regionen der Erde hinabgeht, nervt der langsame Laufstil. Zwar dürfen Sie die Zeit bis zu vierfach beschleunigen, aber währenddessen können Sie weder scrollen noch Befehle erteilen.

Sie steuern mit der Maus und einigen nützlichen Hotkeys. Die Wiggles lassen sich zu Gruppen zusammenfassen, was gerade bei Kämpfen sehr nützlich ist. Geplante, aber noch nicht gegrabene Gänge und Höhlen dürfen Sie mit einem Radiergummi gezielt korrigieren. Jeden Wiggle können Sie aus einem Menü heraus direkt anwählen, sodass Sie ihn nicht im ganzen Level suchen müssen. Zusätzlich erfahren Sie über einen am oberen Bildschirmrand laufenden Ticker ständig Neuigkeiten: Ob ein Angriff stattfindet oder Nachwuchs ansteht – ein Klick auf die Nachricht bringt Sie direkt zum Ort des Geschehens.

Schwatzmäuler

Wiggles sind von Natur aus gesprächig. In ihrer Freizeit quatschen sie über Sprechblasen viel miteinander. Sprachausgabe gibt es nur in den Zwischensequenzen, dafür aber



Neuen Erfindungen geht ein intensiver und langwieriger Denkprozess voraus.



Plaudertaschen im Einsatz: Da gerade keine Arbeit ansteht, üben sich die Kleinen im **SmallTalk**, bei dem sie auch einiges über ihre Stimmung verraten.

erstklassige. Nicht nur, dass die Sprecher ihr Handwerk verstehen, zudem sind die Dialoge witzig und teilweise äußerst sarkastisch. Ansonsten bestimmen ruhige bis drama-

tische Musik sowie schöne Umgebungseffekte die Soundkulisse. Das Spiel enthält keinen Multi-Player-Modus; die Hardware-Anforderungen (vor allem RAM) sind enorm. **PK**

Wiggles

Genre: Aufbauspiel	Anspruch: Fortgeschrittene, Profis	Sprache: Deutsch
Entwickler: SEK	Publisher: Innocis, (0511) 336 137 90	Preis: ca. 90 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 G400 Voodoo 3 TNT 2 Geforce Voodoo 5 Kryo 2 Radeon Geforce 2		
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 450 MHz	CPU mit 900 MHz	CPU mit 1.333 MHz
128 MByte RAM	256 MByte RAM	512 MByte RAM
900 MByte Installationsgröße	900 MByte Installationsgröße	900 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte mit 32 MB	Geforce-Karte
ALTERNATIVEN		
Siedler 4 (88%, GS 4/01)		Dungeon Keeper 2 (86%, GS 8/99)
Wuselei, die vierte. Verbesserter Aufbau-Klassiker mit schöner Grafik und komplexem Wirtschaftspart.		Komplexe Gewölbeschlachten mit ansehnlicher Grafik und tiefeschürfendem Missionsdesign.
WERTUNG		
Grafik:		Sehr gut
Sound:		Gut
Bedienung:		Gut
Spieltiefe:		Sehr gut
Multiplayer:	Nicht vorhanden	
Liebenswerte und gleichzeitig komplexe Aufbaustrategie.		

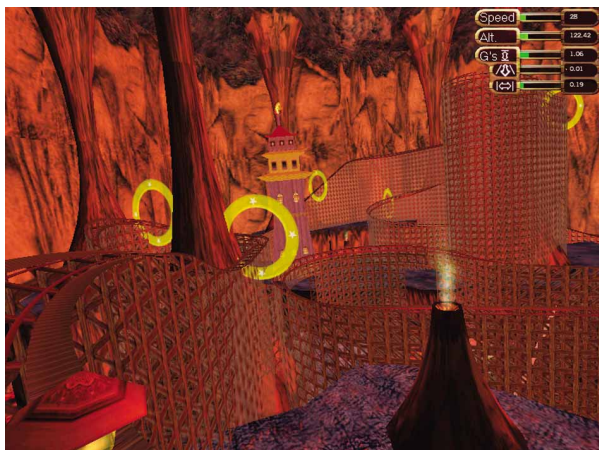


Schnellzug mit Looping

Achterbahn Designer

Geschwindigkeitsjunkies ans Reißbrett! Disney lässt Sie am PC die Achterbahn Ihrer Träume bauen – und auch gleich rasante Proberunden drehen.

In der letzten Aufgabe der Kategorie **Holzachterbahn** müssen Sie acht Ringe in vorgegebener Richtung durchfahrbar machen.



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

Für Achterbahn-Freaks und Rummelplatz-Touristen ist der Name Imagineer kein Fremdwort: Diese Abteilung des Disney-Konzerns kümmert sich weltweit um die Ausstattung aller Vergnügungsparks des Entertainment-Riesen. Einen kleinen Einblick in diese Arbeit soll Ihnen der **Achterbahn Designer** von Disney verschaffen. Mit einem sehr einfach zu bedienenden Baukasten

errichten Sie in vier Themenbereichen wie Fantasy oder Sciencefiction rasante Berg- und Talfahrten. Wenn der schnelle Rundkurs komplett und mit animierten Kulissen aus einer Auswahl von über 100 Objekten ausgestattet ist, genießen Sie untermalt von eigenen MP3-Dateien eine Testrunde. Anders als **Rollercoaster Tycoon** oder **Theme Park** verzichtet der **Achterbahn Designer** auf einen Wirtschaftsteil – sichtbare Besucher und Eintrittsgeld gibt es nicht. Ihre überraschend spaßige Aufgabe besteht allein darin, eine funktionierende und für Menschen sichere Anlage zu bauen.

Kalkulierte Kräfte

Wenn Sie sich im virtuellen Sandkasten ohne Zielvorgaben mit Loopings und Korkenziehern ausgetobt haben, nehmen Sie das Herzstück des **Achterbahn Designers** in Angriff: den Imagineer-Modus. In den Kategorien Holz-, Stahl- und Hängbahn gilt es je acht Aufgaben zu erfüllen. Das Erreichen einer Mindestgeschwindigkeit gehört ebenso dazu wie das Durchfahren bunter Ringe. Oft

stehen für die Lösung nur bestimmte Bauteile zur Verfügung, zum Beispiel ausschließlich Rechtskurven. Als zusätzliche Vorgabe dürfen Beschleunigung und seitlich wirkende G-Kräfte nicht zu hoch sein – sonst beschweren sich die (unsichtbaren) Fahrgäste nachher über ausgerenkte Knochen. Schienen legen Sie komfortabel per Maus. Für besonders elegante Lösungen verteilt das Programm Auszeichnungen. Wenn Sie in allen 24 Missionen Gold erringen, erhalten Sie einen Bonusauftrag. Haben Sie den Bogen allerdings erst einmal raus, sind die Aufgaben an einem Wochenende locker zu schaffen. Erst in einem geplanten Addon soll es neue Herausforderungen und einen Missions-Editor geben.

Schicker Magenverdrehen

Nach der gelungenen Fertigstellung Ihrer Bahn steht na-

türlich eine Probefahrt auf dem Programm. In vier Kameraperspektiven lässt sich die hoffentlich wilde Jagd beobachten. Sie setzen sich in den vordersten Wagen oder wählen die sichere Übersichtskamera. Die abenteuerlichen Reisen durch bunte Höhlen und Fantasy-Landschaften sind grafisch ein echter Hingucker. Akustische Reaktionen der virtuellen Fahrgäste fehlen allerdings: Kreischen und johlen müssen Sie schon selber. **MS**



Schienen, Loopings und Zierobjekte platzieren Sie per Maus im übersichtlichen Baukasten.

Markus Schwerdtel




Kurze Spaßschleuder

Keine Gäste, kein Geld – ist das überhaupt ein Spiel? Und wie! Stundenlang feile ich an den Radien von Loopings und Kurven, um gerade noch unter der Geschwindigkeitsbegrenzung zu bleiben. Manche der kniffligen Aufgaben sind nur nach mehreren Anläufen zu schaffen und gehen mir auch in Spielpausen nicht aus dem Kopf. Die schicken Fahrten auf den selbst gebauten Bahnen entschädigen für das investierte Hirnschmalz. Allerdings sind manche der Missionen zu leicht geraten. Der Spaß ist damit schnell vorbei. Zudem hätte ich mir etliche für das Addon geplante Ideen auch schon für das Hauptprogramm gewünscht.

Achterbahn Designer

Genre: Simulation	Anspruch: Einstieger, Fortgeschrittene	Sprache: Engl. (Dt. in Vb.)
Entwickler: Gigawatt	Publisher: Disney Interactive, (0190) 510 550	Preis: ca. 60 Mark
MULTIPLAYER		
<input type="checkbox"/> Internet (0 Spieler) <input type="checkbox"/> Netzwerk (0 Spieler) <input type="checkbox"/> Modem <input type="checkbox"/> an 1 PC (0 Spieler)		
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Nicht vorhanden		
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 500 MHz	CPU mit 700 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	256 MByte RAM
70 MByte Installationsgröße	120 MByte Installationsgröße	170 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte
ALTERNATIVEN		
Rollercoaster Tycoon (79 %, GS 4/99)		Theme Park Manager (75 %, GS 3/01)
Knuddelige Rummelplatzsimulation in 2D. Umständliche Bedienung drückt auf den Spielspaß.		Hübsche, aber hardwarehungrige Vergnügungspark-Strategie ohne richtige Langzeitmotivation.
WERTUNG		
Grafik:	Sehr gut	
Sound:	Gut	
Bedienung:	Gut	
Spieltiefe:	Befriedigend	
Multiplayer:	Nicht vorhanden	
Schicke Achterbahnsimulation für Physik-Tüftler.		





Catan – Das Kartenspiel

Gute PC-Fassung des Catan-Ablegers.



Mit dem Kartendeck »Handelsmacht« haben wir in unserer Siedlung schon mehrere Flotten gebaut und insgesamt 10 Siegpunkte gesammelt.

Nach der PC-Umsetzung des Bestseller-Brettspiels **Die Siedler von Catan** können Sie sich nun auch vor dem Monitor an **Catan – Das Kartenspiel** wagen. Dabei sitzen Sie entweder

per Netzwerk einem menschlichen oder im Einzelspiel einem von acht virtuellen Kontrahenten gegenüber. Jeder startet mit zwei Siedlungen und sechs Rohstofffeldern. Rundenweise würfeln Sie, welches Vorratsfeld Ertrag erwirtschaftet und was sich auf Catan ereignet. Räuber oder Seuchen, Ritterturniere oder Handelsmacht beeinflussen zusätzlich Ihre Taktik. Mit Holz, Erz, Lehm, Wolle und Korn bauen Sie Flotten und Gebäude oder werben Ritter an. Städte und große Häuser wie eine Münzgießerei erhöhen die entscheidenden Siegpunkte. Im Solomodus wird ausschließlich mit den Basiskarten gespielt, die fünf Themen-Sets sind lediglich in Netzwerk- oder Online-Partien verfügbar. **JS**

Jörg Spormann

Leider nicht perfekt

Als Fan des erstklassigen Brettspiels findet man sich sofort auch am PC zurecht. Die acht Computergegner handeln wohl überlegt – gut, dass Autor Klaus Teuber daran mitgearbeitet hat. Größtes Manko: Die interessanten Themensets sind nur in LAN- und Internetpartien verfügbar, wofür man immer einen menschlichen Mitspieler braucht. Und zu zweit an einem PC kann man auch nicht siedeln. Immerhin sind in der Packung zehn neue Spielkarten, die speziell für ein Catan-Turnier entwickelt wurden.

Catan - Das Kartenspiel

Genre: Strategiespiel
Entwickler: Trinode
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Publisher: United Soft Media, (089) 229 053
Preis: ca. 50 Mark
Sprache: Deutsch

MULTIPLAYER

Internet (2 Spieler) Netzwerk (2 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: wie Solospiel

HARDWARE-KONFIGURATION

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

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 233 MHz	CPU mit 400 MHz	CPU mit 700 MHz
32 MByte RAM	64 MByte RAM	128 MByte RAM
350 MByte Installationsgröße	350 MByte Installationsgröße	350 MByte Installationsgröße

WERTUNG

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

Schnorkellose Umsetzung mit Multiplayer-Schwerpunkt.



Crazy Factory

Hektische Comic-Fabrik.

Mit Toiletten, Rollschuhen und Robotern lässt sich in der Wirtschaftssimulation **Crazy Factory** richtig viel Geld verdienen. Also erforschen Sie im Labor Ihrer Fabrik bis zu vier Komponenten für diese Produkte, um mit den fertigen Erzeugnissen einen möglichst hohen Marktanteil zu erringen. In der Produktion schufteten die Arbeiter, während sich in der Verwaltung Schlipsträger um Werbung und Rechtsfragen kümmern. Auf jeden Arbeitsplatz im Unternehmen gehört der passende Mitarbeiter, den Sie mit Lehrgängen und Gehaltserhöhungen bei Laune halten. Viele animierte Details der Comic-Grafik sehen zwar putzig aus, schaden aber der Übersicht. Um etwa das Produktionsprogramm zu ändern, müssen Sie mit dem Mauszeiger einen winzigen Schraubenschlüssel in der



Im chaotischen Labor designen Sie neue Teile.

Fabrik treffen. Da alles in Echtzeit läuft, kommt beim Springen zwischen den Abteilungen daher schnell Hektik auf. **MS**

Genre: Wirtschaftssimulation

Publisher: Ubi Soft, (0190) 882 412 10

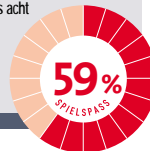
Preis: ca. 80 Mark

Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene

Spieler: Einer bis acht

Sprache: Deutsch

Minimum:
CPU mit 200 MHz
64 MByte RAM



Excalibug

Belangloser Insektenkrieg.

Die diebische Ameise Mirna, der Käfer-Ritter Sir Owen sowie der gebrechliche Magier-Falter Searemoon haben im Echtzeit-Taktikspiel **Excalibug** dasselbe Ziel: den Splitter der Macht zu finden und Frieden in das Käferreich zu bringen. Wie bei **Commandos 2** schleicht Ihr Team entweder einzeln oder gemeinsam an die krabbeligen Gegner heran, ohne in deren Sicht- oder Hörfeld zu gelangen. Für besiegte Viecher gibt es Erfahrungspunkte oder Heilung. Bestehlen können Sie die Kontrahenten auch – wenn Sie sich vorsichtig genug heranpirschen. Die 3D-Grafik ist zwar schnell, zoom- und drehbar, aber auch erschreckend detailarm. Begleitet von mittelalterlichem Gedudel und netter deutscher Sprachausgabe laufen Sie durch 15 Areale und erfüllen eine Vielzahl von Missionen. Als Appeti-



Die öde Grafik lässt sich zoomen und drehen.

thappen ganz nett – doch Spiele wie **Commandos 2** oder **Desperados** sind in jeder Hinsicht himmelhoch überlegen. **PK**

Genre: Echtzeit-Taktik

Publisher: Dinamic, (040) 897 034 44

Preis: ca. 90 Mark

Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene

Spieler: Einer bis vier

Sprache: Deutsch

Minimum:
CPU mit 200 MHz
64 MB RAM

