

Strategie

Jörg Langer



Das beste Strategiespiel? Gerade von der E3 zurück, haben wir lange über die Hitliste der kommenden Strategie-Highlights diskutiert (siehe E3-Bericht). Welcher Vertreter der Top 3 wird denn nun das beste Spiel, zumal alle drei Echtzeit, 3D-Grafik und erfahrene Designer gemein haben? Doch es gibt genug Unterschiede: **WarCraft 3** betont Rollenspiel-Aspekte, **Empire Earth** setzt auf epische Völkerschlachten, **Age of Mythology** dreht sich um den richtigen Mix zwischen mythischen Monstern und Standard-Soldaten. Und dann gibt es da noch das sehr ambitionierte **Battle Realms** vom C&C-Produzenten Ed Castillo, das mit ungewohnten Tugenden den Platzhirschen gehörig einheizen könnte.

Klug gegen abgedreht. So ließe sich das Duell der in dieser Ausgabe getesteten Titel nennen. Denn während **Conflict Zone** die wohl beste KI irgendeines Echtzeit-Spiels für sich beanspruchen kann, ist **Startopia** ein herrlich abstruser Ausflug ins Aufbau-Genre – stellen Sie sich **Theme Park** im Weltraum vor. Mich persönlich hat das Addon **Mongul Invasion** zu **Shogun** stärker gefesselt als irgendein anderes Programm der letzten Zeit: Nächtelang kämpfte ich als Kriegsfürst gegen die Mongolen, bis Japan wieder »mein« war.

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	Strategie	3/99	90%
4	Battlezone 2	3D-Strategie	12/99	89%
5	Siedler 4	Aufbauspiel	4/01	88%
6	Sudden Strike	Echtzeit-Strategie	11/00	88%
7	Jagged Alliance 2	Strategie	6/99	88%
8	Anno 1602	Aufbauspiel	5/98	88%
9	Emperor: Battle for Dune	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	Moon Project	Echtzeit-Strategie	11/00	86%
15	Heroes of Might & Magic 3	Strategie	6/99	86%
16	Black & White (dt.)	Aufbauspiel	5/01	85%
17	Patrizier 2	Wirtschaftssimulation	1/01	85%
18	Panzer General 4: Barbarossa	Taktikspiel	10/00	85%
19	Homeworld: Cataclysm	Echtzeit-Strategie	11/00	85%
20	Zeus	Aufbauspiel	12/00	84%
21	Startopia	Aufbauspiel	NEU	83%
22	Sacrifice	Echtzeit-Strategie	01/01	82%
23	Pizza Connection 2	Wirtschaftssimulation	12/00	82%
24	Imperium Galactica 2	Strategie	3/00	81%
25	Conflict Zone	Echtzeit-Strategie	NEU	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

Conflict Zone	96
Startopia	98
Shogun: Mongol Invasion	100
Heroes Chronicles:	
The Final Chapters	101
Sudden Strike: Total War	102
Persian War	102

Blaue Helme, schlaue Gegner

Conflict Zone

Basis hochziehen, Rohstoffe abbauen, Truppen anhäufen: So rennen Sie bei Conflict Zone garantiert ins Verderben. Denn Ihre Feinde knacken solche Strategien mit links.



Auf Demo-CD:
spielbare Demo

Dröhnend rollt die Panzergruppe auf den Hügel. Im talwärts liegenden Dorf scheint alles friedlich. Doch plötzlich zielen unser Trupp Abwehrraketen entgegen, abgefeuert von einer Hand voll Bazooka-Infanteristen. Unser erfahrener Kommandant lässt die Kanonen Richtung Dorf schwenken. Zu spät: Die Panzertürme explodieren, als die Luft-Boden-Raketen von vier feindlichen Kampfhubschraubern einschlagen.

Mit solch bösen Überraschungen müssen Sie in **Conflict Zone** ständig rechnen. Das 3D-Echtzeit-Strategiespiel hat enorm clevere Gegner, die Schwachpunkte Ihrerseits gnadenlos ausnutzen. Hinzu kommt das ausgefeilte Schere-Stein-Papier-Prinzip: Der gerade vernichtete Trupp hätte mit einer Luftabwehreskorte aus Bazookaschützen oder Flakpanzern überlebt.

Macht der Medien

Conflict Zone spielt rund zehn Jahre in der Zukunft. In mehreren Ländern brodeln Konflikte. In zwei linearen Kampagnen mit je 18 Missionen spielen Sie



Die Gegner-KI nutzt Schwachpunkte gnadenlos aus. Hier stürmen Ghost-Truppen über eine schwach verteidigte Brücke.

entweder die ICP (erinnert stark an die UNO – inklusive Blauhelm-Infanteristen) oder die terroristische Ghost-Fraktion. Auf Seiten der ICP müssen Sie zum Beispiel Atomwaffen-Lager lahm legen, als Ghostler hingegen Basen der Gegenseite zerstören.

Abgesehen von den Missionszielen spielen sich die Parteien aber gleich; UNO-typische Deeskalations- oder Polizeiaufgaben sind nicht zu erledigen.

Beide Seiten beziehen aus Basislagern fortlaufend Geldbeträge, die sie in frische Truppen oder neue Gebäude investieren. Nur an festgelegten Stellen dürfen Sie ein Camp bauen. Modernere Einheiten und Bauwerke wie Raketenartillerie oder verbesserte Fabriken können Sie aber erst kaufen, wenn Sie in den Medien gut dastehen. Ihre Popularität steigt und sinkt nämlich mit Ihren Aktionen. So sollten Sie regelmäßig Zivilisten aus umkämpften Dörfern ins Flüchtlingslager Ihrer Basis fliegen. Diese Rettungsaktionen sind äußerst spannend, wenn Sie durch feindlichen Luftraum müssen – immer auf der Flucht vor heranschwirrenden Raketen.

Fixe Helfershelfer

Entwickler Masa hat sich bisher bei der Programmierung künstlicher Intelligenz für Handys hervorgetan. Das merkt man bei seinem ersten Ausflug in die Spielebranche nicht nur an der Gegner-KI, sondern auch der Kommandeure. Sie können nämlich bis zu vier Offizieren Truppen und Camps zuweisen. Wenn Sie etwa einen der Kommandanten eine Basis verwalten lassen, kümmert er sich fortan um deren Ausbau und Verteidigung. Und das sehr clever: Ihr virtueller Helfershelfer riegelt sofort wichtige Brücken ab und kurbelt die Truppenproduktion an. Da Sie feindliche Basen zerstören und dort eigene errichten können, sind die Kommandeure durchaus sinnvoll, um sich aufs Wesentliche zu konzentrieren.



Bis zu vier **Kommandanten** weisen Sie per Menü Truppen und Basen zu.



Dieser Trupp hält die **Brücke** auch gegen zahlenmäßig überlegene Gegner.



Per **Hubschrauber** fliegen wir Zivilisten aus, um unser Prestige zu steigern.

Querschläger

Grafisch punktet **Conflict Zone** vor allem bei der 3D-Landschaft. Die sehen Sie schon bei Missionsbeginn komplett, der Kriegsnebel verdeckt lediglich feindliche Gebäude und Einheiten. Dank hoher Sichtweite können Sie tief ins Einsatzgebiet blicken. Ein Aufklärungs-Jeep auf einem Hügel sieht anrückende Panzer schon früh – und liefert Ihrer im Hinterland postierten Artillerie Ziele. Dieses geschickte Staffeln ist kampfentschei-



Feindanlagen sind häufig nur über **schmale Zufahrten** zu erreichen, die Sie freischießen müssen.

dend: Ein gut platziertes Dutzend Einheiten samt Reparatur-Lkw nimmt es locker mit der vierfachen Übermacht auf.

Einheiten und sogar Gebäude gewinnen Erfahrung. Wenn eine Werkstatt bereits mehrere Fahrzeuge repariert hat, flickt sie lädierte Vehikel künftig schneller zusammen. Ein Rekruten-Panzer schießt noch häufig daneben, sein »Kriegsheld«-Pendant trifft hingegen fast immer. Fehlschüsse zwischen sichtbar gen Himmel; das gilt auch für Raketen, deren Ziel vor dem Einschlag von anderen Angreifern vernichtet wird. Auch sonst steckt viel Liebe im Detail: Kanonen rucken beim Rückstoß, Panzertürme fliegen bei Einschlägen empor, Räder und Ketten hinterlassen Spuren im pakistanischen Schnee. Lediglich das Fahrverhalten ist unfreiwillig komisch, da die Einheiten beim Umgruppieren größerer Armeen Luftkissen-artig übers Gelände gleiten.

Tief im Feindesland

Die Missionen sind facettenreich. »Hauen Sie den Gegner von der Karte« wechselt sich mit Aufträgen ab, bei denen Sie mit einem kleinen Trupp im feindlichen Hinterland operieren. So müssen Sie in einer Mission Ihren Offizier befreien, der auf einer Hochebene festgehalten wird. Ein Frontalangriff wäre hier glatter Selbstmord, die Lösung ist kniffliger: Während Ihre Kampftruppen eine Ablenkungs-Attacke starten, schleicht sich ein Kommando-Infanterist zum Gefängnis und legt eine Sprengladung.

Solche ausgeklügelten Taktiken sind im Kampagnenverlauf immer wieder gefragt: In einem Einsatz sollten Sie zwei Basen gleichzeitig angreifen, damit der Feind keine Verstärkung anfordern kann. Was in anderen Genrepräsentern oft im Chaos endet, klappt bei **Conflict Zone** sehr gut – dank der Kommandanten, die gerade bei Ablenkungs-Manövern von Hilfe sind.

Vogel oder Film?

Die Steuerung lässt Ihnen freie Wahl: Wenn Sie gerne in der Vogelperspektive spielen – bitteschön. Auf Tastendruck springen Sie aber auch in die Schräg-von-oben-Ansicht; per Maus kippen, zoomen und drehen Sie die Perspektive. Sogar eine Art

Martin Deppe



Clever & smart

Von der Intelligenzbestie Conflict Zone können sich viele Echtzeit-Kollegen eine dicke Scheibe absäbeln. Dermaßen clevere Gegner habe ich lange nicht mehr vor die

Kanonen bekommen. Statt geskripteter Attacken greift mein Widersacher meistens da an, wo's richtig weh tut – ohne zu schummeln. Klar, ein massiver Tank-Rush führt gelegentlich auch zum Ziel, aber nur unter schweren Verlusten, weil schon ein einziger feindlicher Kampfhubschrauber Panzer um Panzer knackt.


Tödliches Landleben

Zweiter großer Trumph ist die 3D-Landschaft, die nicht nur schick aussieht: Hügel, Brücken, Engpässe und Hochebenen sind taktisch äußerst wichtig. Immer wieder stoße ich in Dörfern auf feindliche Infanteristen, die sich partisanenartig auf meine Truppen stürzen. Hier hilft auch mein mobiler Radar nichts – der zeigt nur Fahrzeuge an. Solche Überraschungen machen ein Spiel erst lebendig. Da verschmerze ich auch das komische Bewegungsverhalten der Truppen. Wenn Sie spannende Echtzeit-Strategie jenseits ausgelatschter Pfade suchen, sind Sie bei Conflict Zone in sehr guten Händen.

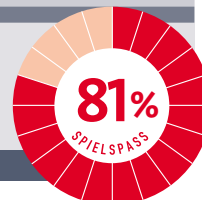
Filmkamera ist im Angebot, die automatisch zu ausbrechenden Kämpfen hüpf. Die vergrößerbare Übersichtskarte dreht nicht mit, wohl aber der darin angezeigte Sichtbereich. Auch lieb gewonnene Standards sind eingebaut: So ruft ein Doppelklick auf eine Einheit alle Truppen gleichen Typs auf. **MD**

Conflict Zone

Genre: Echtzeit-Strategie	Anspruch: Fortgeschrittene, Profis	Sprache: Deutsch
Entwickler: Maza	Publisher: Ubi Soft, (0190) 88 24 12 10	Preis: ca. 80 Mark
MULTIPLAYER		
■ Internet (8 Spieler) ■ Netzwerk (8 Spieler) ■ Modem (0 Spieler) ■ an 1 PC (0 Spieler)		
Zwei Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch, Team-Deathmatch		
HARDWARE-KONFIGURATION		
■ Voodoo 2 ■ TNT ■ G400 ■ Voodoo 3 ■ TNT 2 ■ Geforce ■ Voodoo 5 ■ Radeon ■ Geforce 2		
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz 128 MByte RAM 60 MByte Installationsgröße	CPU mit 500 MHz 128 MByte RAM 170 MByte Installationsgröße	CPU mit 733 MHz 192 MByte RAM 435 MByte Installationsgröße
ALTERNATIVEN		
Emperor (87%, GS 6/01) Dune-Gefechte in 3D, mit toller Atmosphäre, vielen Spezial-Einheiten und strategischer Karte.		Sudden Strike (88%, GS 11/00) 2D-Echtzeit-Strategie im Zweiten Weltkrieg. Realistische Truppen, anspruchsvolle Mission.
WERTUNG		
Grafik:	Gut	
Sound:	Gut	
Bedienung:	Gut	
Spieltiefe:	Sehr gut	
Multiplayer:	Gut	
Innovative 3D-Echtzeit-Strategie mit hervorragender KI.		



81% SPIELSPASS



Weltraum-Wundertüte



Startopia

Ein Heim für Aliens: Machen Sie als instellarer Manager aus einer abgewrackten Raumstation ein profitables Arbeits- und Urlaubs-Paradies.



Auf Demo-CD:
spielbare Demo

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

Der Info-Bildschirm informiert uns über Zufriedenheit, Fähigkeiten sowie den Lebenslauf unserer Besucher und Angestellten.

Seit dem Weggang von Mastermind Peter Molyneux beschränkt sich die Bullfrog-Mannschaft nur noch auf Fortsetzungen ihrer Erfolgstitel. Doch der Geist der einstigen Kult-Schmiede lebt weiter: Eine Hand voll frustrierter Programmierer verließ die Ochsenfrösche, um mit ihrer neuen Firma

Kuchen für sich beansprucht. Im Technik-Deck basteln Sie an der grundlegenden Infrastruktur, etwa Energie-Kollektoren, Müll-Recycler und Krankenhäuser. Auf dem Unterhaltungsdeck darf die zahlende Weltraum-Kundschaft dann so richtig das Alien rauslassen. Nach einigen mehr oder weniger bekömmlichen Getränken

schlängigen Kasgorvian für den Sicherheitsdienst prädestiniert. Per Besucher-Übersicht fahnden Sie anhand der Kriterien Fähigkeit, Einsatz und Loyalität nach kompetenten Angestellten.

Pflanzenzucht

Ein komplettes Spiel im Spiel stellt schließlich das Bio-Deck dar. Bauen lässt sich dort nichts, aber dafür mit vier Terraforming-Optionen die Umwelt verändern. Durch Regulierung von Feuchtigkeit, Temperatur, Wasserspiegel und Höhenprofil entstehen in Nullkommanichts platte Wüsten oder eisige Gebirgszüge. Das Klima auf dem Bio-Deck beeinflusst nicht nur den Wohlfühl-Faktor Ihrer außerirdischen Natur-Fans, sondern auch das Wachstum diverser Pflanzen, aus denen Sie Ressourcen wie Nahrung oder Luxusgüter gewinnen. Ihre Natur-Produkte verwenden Sie zu Forschungszwecken oder verhökern sie in Läden an Stationsbewohner. Fliegende Händler sind ebenfalls zahlende Abnehmer. Ne-

ben dem klassischen An- und Verkauf von Gütern, Gebäuden und Technologien finden auch unregelmäßig Auktionen statt, bei denen sich das eine oder andere Schnäppchen machen lässt.

Krieg auf der Station

Da Gebäude wie der gigantische Raumhafen bereits einen Sek-



Anbau auf dem Bio-Deck: Aus dem Schilfrohr im See lassen sich **Arzneimittel** gewinnen.

tor fast komplett beansprucht, werden Sie sich früher oder später ausbreiten müssen. Dummerweise haben die anderen Pächter auf Ihrer Station was dagegen – Konflikte sind also vorprogrammiert. Jeder Sektor



Mucky Foot wieder wirklich innovative Spiele zu entwickeln. Das zweite Ergebnis (nach **Urban Chaos**) ist **Startopia**: ein Mix aus Aufbau- und Wirtschaftssimulation und einer Echtszeit-Strategie rund um eine Donut-förmige Raumstation.

Alien-Sitter

Neun Alien-Rassen besuchen Ihren interstellaren Teigkringel für einen unterhaltsamen Zwischenstopp bei der Reise durchs All. In bis zu 16 Sektoren mit jeweils drei Decks müssen Sie ähnlich wie in **Theme Park** für das passende Ambiente sorgen. Dabei gilt es, besser als die Nebenpächter-Konkurrenz zu sein, die natürlich auch ein großes Stück vom Weltall-Tourismus-

in diversen Bars geht's ab in die Disko, um einen flotten Space-Boogie-Woogie aufs Parkett zu legen. Der zwangsläufig folgende Rausch lässt sich am besten in bequemen Hotelbetten ausschlafen. Wie bei **Pizza Connection 2** müssen Sie sich bei einem Teil der 40 Gebäude selbst um die Inneneinrichtung kümmern. So platzieren Sie in der Kneipe Tische, Lampen und Bar, oder im Krankenhaus Wartesitze und medizinische Geräte.

Natürlich benötigen Sie für den Betrieb einer großen Raumstation auch ein großes Arsenal an Arbeitskräften. Jede Alien-Rasse bevorzugt einen anderen Beruf. Während die doppelköpfigen Turakken exzellente Forscher abgeben, sind die grob-



Laser-Duell: Gegen unsere wilden Kasgorvianischen **Sicherheitskräfte** (vorne, mit Kringel) haben die mickrigen Verteidiger nicht den Hauch einer Chance.



Unser Technik-Deck: Während vorne am **Weltraum-Portal** ein neuer Besucher eintrifft, wartet am **Raumhafen** (hinten) ein Handelsschiff. Die **Warenkisten** sortiert ein Roboter hinten links im Lager, und das **Krankenhaus** (mitte) erhält neue Medikamente.

besitzt ein Kontroll-Terminal, das Sie mit einem Sicherheits-Roboter hacken, um den Abschnitt samt Einrichtung zu übernehmen. Für den nötigen Geleitschutz sorgen Ihre Sicherheitskräfte und loyale Angestellte. Die Kampfeinheiten können Sie in

den Auseinandersetzungen nur indirekt steuern, indem Sie Sammelpunkte festlegen und gegnerischen Zielen Prioritäten zuordnen. Außer mit Frontal-Angriffen spucken Sie der Konkurrenz auch mit subtileren Methoden wie Sabotage oder Spionen (inklusive einer kleinen Bombe im Gepäck) in die Stationssuppe.

Das Weiße im Auge

Bei der 3D-Engine haben die Leute von Mucky Foot fantastische Arbeit geleistet. Ähnlich wie in **Black & White** können Sie komplett aus dem Geschehen rauszoomen und die Raumstation in ihrer kompletten Pracht bewundern. Aus nächster Nähe offenbart Startopia eine fast unglaubliche Detailverliebtheit, die sogar so weit geht, dass in Räumen aufgehängte Uhren die korrekte Zeit anzeigen. Doch das bei einem 3D-Strategiespiel allgegenwärtige Steuerungsproblem hat auch Mucky Foot nicht optimal gelöst. Ohne eine Wheel-Maus bekommen umtriebige Manager schnell einen Knoten in den Fingern. Das fällt besonders bei einer großen Raumstation ins

Gewicht, da die Statistikabteilung äußerst schwach auf der Brust ist und Sie bei jeder Einrichtung vor Ort den reibungslosen Ablauf überprüfen müssen.

Startopia besitzt keine herkömmliche Story-basierte Kampagne, sondern zehn lose miteinander verknüpfte Einzelmisionen, die Sie jeweils mit einem der umfangreichen Teilaspekte des Spiels vertraut ma-

Heiko Klinge



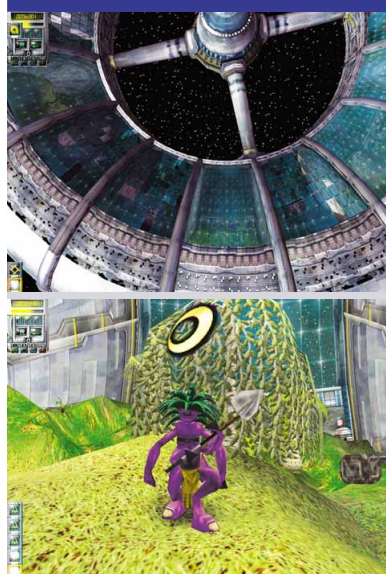
Innovation pur

Startopia geht sofort auf's Ganze: Statt behutsam an das ungewöhnliche Spielkonzept zu gewöhnen, gibt's gleich einen satten Schlag mit der Innovations-

Keule, sowohl bei der todschicken 3D-Grafik als auch bei Steuerung und Spielprinzip. Nachdem ich mich aber vom ersten Schock erholt hatte, ließ mich die Faszination so schnell nicht mehr los. Wie ein Kleinkind beim ersten Besuch auf einem riesigen Abenteuer-Spielplatz untersucht man mit großen Augen die detaillierte Spielwelt. Überall gibt es etwas zu entdecken und auszuprobieren, verpackt in einem anspruchsvollen Strategie-Rahmen.

Zum absoluten Oberhammer reicht es bei aller Innovation trotzdem nicht. Dazu fehlt es der Steuerung ein wenig an Komfort und dem Spiel an größerer Langzeit-Motivation – eine echte Kampagne hätte hier Wunder gewirkt. Und dennoch: Lassen Sie sich nicht vom abgedrehten Szenario abschrecken. Startopia ist ein absolut spaßiges Aufbauspiel und für mich bisher die positivste Überraschung des Strategie-Jahres.

Zoom mich



Von der **Komplettansicht** der Raumstation können Sie stufenlos bis zur **Nasenspitze** Ihres Lieblings-Außerirdischen heranzoomen.

Startopia

Genre: Aufbauspiel	Anspruch: Fortgeschrittene, Profis	Sprache: Englisch (Deut. i.V.)
Entwickler: Mucky Foot	Publisher: Eidos, (018 05) 22 31 25	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 einem PC (0 Spieler)		
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Sandbox (versch. Spielziele)		
HARDWARE-KONFIGURATION		
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 350 MHz	CPU mit 600 MHz	CPU mit 800 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	256 MByte RAM
495 MByte Installationsgröße	540 MByte Installationsgröße	800 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte, Wheel-Maus	3D-Karte (32 MB), Wheel-Maus
ALTERNATIVEN		
Theme Park Manager (78%, GS 3/01) Bodenständiger Freizeitpark-Manager in 3D. Grafisch und spielerisch schwächer.		Tropico (87%, GS 6/01) Exzellentes 2D-Aufbauspiel um einen Inselstaat. Komplexer, aber weniger innovativ.
WERTUNG		
Grafik:	Sehr gut	
Sound:	Befriedigend	
Bedienung:	Befriedigend	
Spieltiefe:	Sehr gut	
Multiplayer:	Befriedigend	
Abgedrehter und innovativer Raumstation-Manager.		



Die Mongolen kommen

Shogun Mongol Invasion

Das wohl am meisten unterschätzte Strategiespiel 2000 wird per Addon noch besser.

Facts

- 21 Truppentypen
- 5 Feldzüge
- 22 Kampagnen-Szenarios
- 12 Einzel-Szenarios

Als Clanführer versetzte Sie **Shogun** ins mittelalterliche Japan, wo Sie durch geschickte Strategie (Burgenbau und Armeenverschieben) sowie Taktik (ausgefeilte 3D-Schlachten) zum Alleinherrscher wurden. Das Addon **Mongol Invasion** bringt nun die Mongolen als fürchterliche Invasionsmacht ins Spiel.



Unsere Ninjas hauen sich bis zum Feindgeneral durch.

Kublai Khan

Von der Donau bis zum Chinesischen Meer herrschen im 13. Jahrhundert die Mongolen. Doch Kublai Khan hat Appetit auf

mehr und greift mit seiner in Korea eroberten Flotte Japan an. Was historisch im Jahr 1281 Stürme vereitelten, wird im **Shogun-Addon** bittere Wirklichkeit für den regierenden Hojo-Clan: Wilde Steppenreiter mit ihren koreanischen Hilfstrophen landen an! Während Letztere den Samurai nur durch ihre Masse gefährlich werden, sind die Reiter fast unschlagbar. Die leichte Kavallerie besitzt weit reichende Bögen, schwingt nahkampfstärke Äxte und reitet sprichwörtlich so schnell wie der Wind. Bald gehen die ersten 1000-Mann-Armeen der Japaner unter, die Horde breitet sich immer weiter aus.

Dieser Feldzug, den Sie auf beiden Seiten spielen können, ist nur eine von fünf Ausgangssituationen des strategischen Modus. Die übrigen vier drehen sich um den Bürgerkrieg zwischen zumeist sechs japanischen Fürstentümern. Sie können sich aber auch in vier »Historischen Kampagnen« nacheinander durch insgesamt 22 spannende Szenarios kämpfen.

Viele Verbesserungen

Da Sie angeschlagene Verbände nun komfortabel zu vollständigen vereinen können, fällt der gezielte Aufbau von Veteranenkontingenten leichter. Armeen brauchen Sie nur noch auf die Zielprovinz ziehen, den Weg dorthin suchen sie sich selbst. Zehn neue Truppentypen erweitern die taktischen Optionen. Neben Armbrustschützen, Naginata-Kavallerie und sechs mongolischen Kampfeinheiten gehören dazu die Ninjas. Die sind schwer zu entdecken, flink, wurfsternbewaffnet und im Nahkampf tödlich – ideal für Hinterhalte auf gegnerische Heerführer.

Der Schwertheilige schließlich ist ein hünenhafter Einzelkämpfer, der in unserem Test im Alleingang 60 Ashigaru-Soldaten besiegen konnte.

Außer der Küste als weiterem Kartentyp gibt's auf den Schlachtfeldern neuerdings Gestrüpp, das die Bewegung behindert. Auf der strategischen Karte erkennen

Sie nun viel besser Generäle, Häfen, europäische Schiffe und Landesgrenzen. Einige neue Gebäude stehen bereit, die Bauzeiten und -kosten wurden halbiert. Der beiliegende Karteneditor ist kompliziert; der versprochene Kampagnen-Mehrspielermodus wird erst per Patch geliefert. **LA** → Original-Test in GS 6/2000



Die Mongolen-Reiter überfluten ihre Gegner so schnell, dass diese nicht mal flüchten können.

Jörg Langer

Ich will Shogun sein



Shoguns Echtzeit-Kämpfe wirken einfach extrem fesselnd. Zum einen, weil sie gut aussehen und realistische Taktiken belohnen. Zum anderen, weil nicht irgendwelche Szenariovorgaben zum Kampf aufmarschieren, sondern genau die Truppen, die ich vorher mühsam rekrutiert, gepflegt und schließlich zur Schlacht versammelt habe.

Das Addon verbessert diverse Punkte, die mich im Original leicht gestört haben. Der Mongolenfeldzug spielt sich dank Invasions-Charakter und anderer Truppentyp-Auswahl erfreulich anders. Die neuen Kampfeinheiten sind sowieso klasse. Zur Belohnung heben wir die Wertung im Vergleich zum Original leicht an. Spätestens jetzt sollten Sie sich Shogun ganz genau anschauen!

Shogun: Mongol Invasion

Genre: Echtzeit-Addon Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Entwickler: Creative Assembly Publisher: Electronic Arts, (0190) 90 00 30 Preis: ca. 30 Mark

MULTIPLAYER

Internet (8 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Modem (2 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
1 Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Einzelschlacht, (Kampagne in Vorbereitung)

HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz 64 MByte RAM 480 MByte Installationsgröße	CPU mit 400 MHz 128 MByte RAM 790 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 550 MHz 192 MByte RAM 1.600 MByte Installationsgröße 3D-Karte

ALTERNATIVEN

Starship Troopers (76%, GS 1/01)
Nur rudimentärer Strategiemodus, aber heiße taktische 3D-Gefechte auf Platoon-Ebene.

Cossacks (73%, GS 12/00)
Deutlich von Age of Empires 2 inspiriert, legt fast so viel Wert auf Formationen wie Shogun.

WERTUNG

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

Faszinierender Mix aus 3D-Schlachten und Strategie.



Heroes Chronicles: The Final Chapters

Nachschub-Missionen zum Taktik-Hit.

Erneut serviert New World Computing den Fans des Strategie-Hits **Heroes of Might & Magic 3** frische Kampagnen.

Christian Schmidt

Nett und nutzlos

Der Melkkuh Heroes 3 scheint der letzte Tropfen abgepresst zu sein: Mit den Final Chapters beendet New World Computing die scheibchenweise Veröffentlichung teurer Mini-Abenteuer. Auch die fünften Heroes Chronicles erzählen spannende Geschichten mit sympathischen Helden, spielen aber auf sehr konventionellen Karten. Dank des unverwundlichen Spielprinzips macht der letzte Teil zwar einen Heidenspaß. Doch bessere Kampagnen bekommen Sie gratis im Internet – und das Hauptprogramm längst zum Budgetpreis.

Das fünfte **Heroes Chronicles** läuft unabhängig vom Hauptprogramm, enthält aber lediglich zweimal acht fest vorgegebene Szenarios. In der Story »Revolt of the Beastmasters« schlüpfen Sie wieder in die Haut des erathischen Supermanns Tarnum und führen die versklavten Gnolle in die Freiheit. In Kampagne Nummer zwei, »The Sword of Frost«, scharen Sie Dungeon-Bewohner um sich, um dem Elfen Gelu auf der Suche nach dem tödlichen Eisschwert zuvorzukommen. Am bewährten rundenbasierten Erforschen der Landkarten und an den schnellen Taktikschlachten hat sich nichts geändert. Ihre kampferprobten Helden dürfen Sie von Mission zu Mission übernehmen. **CS**



In der ersten Kampagne prügeln sich Biester und Menschen im **Sumpf**.

Heroes Chronicles: The Final Chapters

Genre: Taktikspiel **Anspruch:** Einsteiger, Fortgeschrittene **Sprache:** Englisch
Entwickler: New World Computing **Publisher:** Infogrames, (01905) 105 50 **Preis:** ca. 60 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

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 133 MHz 32 MByte RAM 240 MByte Installationsgröße	CPU mit 233 MHz 64 MByte RAM 240 MByte Installationsgröße	CPU mit 300 MHz 128 MByte RAM 240 MByte Installationsgröße

WERTUNG

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

Gute, aber überbeuerte Strategie-Wiederverwertung.



Total War

Sudden-Strike-Addon für Genießer.



Die Atomexplosion kann den Vormarsch unserer Panzer am Golf nicht stoppen.

Missions-CDs zu gut verkauften Spielen gibt es wie Bildpunkte auf dem Monitor. Qualitativ rangieren diese von Drittherstellern produzierten

Szenariopacks meist am unteren Ende der Wertungsskala. Ganz anders bei **Total War**, einem Addon zu CDVs Echtzeit-Epos **Sudden Strike (Sudden Strike Forever** muss zusätzlich installiert sein). 24 Soloeinsätze mit unterschiedlichster Zielsetzung erwarten Sie. Das Spektrum reicht dabei von der Bombardierung der Waffenfabriken in Peenemünde über Befreiungsaktionen bis hin zur Operation »Der Adler ist gelandet«. Dort müssen Sie Winston Churchill entführen. Zwei Missionen spielen nicht im Zweiten Weltkrieg: Im Einsatz »Verdun« sollen Sie als Deutscher dem ersten Einsatz englischer Tanks standhalten. In »Desert Storm« schicken Sie hochmoderne Abrams-Panzer in den Kampf gegen Saddam. **MTC**

Mick Schnelle

Volltreffer

Man merkt Total War deutlich die Mühe an, die sich die Entwickler gemacht haben. Jede Karte ist sehr detailreich. Neue Einheiten wie der Abrams-Panzer sorgen für Abwechslung. Die Einsätze sind allesamt äußerst spannend, wenngleich die Desert-Storm-Mission arg aufgesetzt wirkt.

Aufgrund der guten Missionen hat mir Total War sogar mehr Spaß gemacht als Sudden Strike Forever. Außerdem haben hier auch Gelegenheitsspieler eine faire Chance. Schade nur, dass dieses Addon ohne das Forever-Upgrade nicht läuft.

Total War

Genre: Echtzeit-Strat.-Addon Anspruch: Einsteiger, Fortgeschr., Profis Sprache: Deutsch
Hersteller: Intex Publishing Publisher: Intex, www.intex-publishing.de Preis: ca. 50 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	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

WERTUNG

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

Schon gestaltete, spannende Zusatzmissionen.



Persian Wars

Echtzeit-Katastrophe aus 1001 Nacht.



Bei den chaotischen Kämpfen im Wüstensand geht die Übersicht schnell flöten.

Die Wüste lebt, besonders wenn ein magischer Ring vom Himmel fällt. Im Echtzeit-Strategiespiel **Persian Wars** von Cryo kloppen sich Amazonen, Ghoule und Beduinen im Riesen-Sandkasten um das wertvolle Kleinod. Als orientalischer Superheld Sindbad entscheiden Sie sich für eine der Seiten und folgen der hanebüchenen Story.

Auf hässlichen Schlachtfeldern schicken Sie orientalisch angehauchte Einheiten in traditioneller Echtzeit-Manier Richtung Feind – zusammen mit einem Stoßgebet an Allah, dass sie dort auch ankommen. Eine miserable Wegfindungs-Routine bei Freund und Feind sowie der viel zu hektische Spielablauf ersticken taktische Planungen bereits im Keim. Zwischen den

Einsätzen kaufen Sie neue Einheiten, erweitern das nur als Menü existierende Basis-Lager oder quälen sich durch peinliche Multiplechoice-Dialoge. **HK**

Heiko Klinge

Märchenhaft schlecht

Es war einmal eine französische Spiele-Firma. Die hatte den großen Wunsch, ein spannendes Echtzeit-Strategiespiel in einem unverbrauchten Szenario zu erschaffen. Tragischerweise hieß die Spielefirma aber nicht Aladin und besaß auch keine Wunderlampe. Sie ganz auf die eigenen Zauberkräfte verlassend, beschwor Cryo eine abgrundtief hässliche Orient-Strategie mit unfreiwillig komischer Story. Und wenn sie nicht gestorben ist, dann programmiert die französische Spiele-Firma schon den nächsten Versuch.

Persian Wars

Genre: Echtzeit-Strategie Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene Sprache: Deutsch
Entwickler: Cryo Publisher: Cryo, (02408) 95 90 Preis: ca. 90 Mark

MULTIPLAYER

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

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 350 MHz	CPU mit 450 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	128 MByte RAM
315 MByte Installationsgröße	315 MByte Installationsgröße	480 MByte Installationsgröße

WERTUNG

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

Gnadenlos schlechte Wüsten-Strategie.

