

# Strategie

Jörg Langer



**Die Kinder des Wüstenplaneten.** So heißt Teil 3 der erfolgreichen Romanserie von Frank Herbert. Ob der 1986 verstorbene Autor geahnt hat, wie viele Kinder sein Werk auch heute noch hervorbringt? Gerade lief im Fernsehen die dreiteilige Neuverfilmung (meine persönlichen Wertungen: Folge 1 kriegt 67%, Folge 2 49%, Folge 3 immerhin 71%). Und Westwood veröffentlicht mit **Emperor: Battle for Dune** den mittlerweile dritten Teil ihrer Wüstenplanet-Spieleserie. Trotz (oder dank?) 3D-Grafik gefällt mir Teil 3 – im Gegensatz zur Neuverfilmung – ausgesprochen gut.

**Der Sturm legt sich.** Und zwar der Sturm äußerster Entrüstung über unsere **Black & White**-Tests in den letzten beiden Ausgaben. Immer mehr anfangs von uns enttäuschte Spieler erkennen, dass wir mit unseren Kritikpunkten Recht hatten: Das Spiel ist zu kurz, die Missionen sind zu langweilig, die Genres Aufbauspiel, Eroberung und Tamagotchi-Hüten zu wenig perfekt vermischt. Bleibt immer noch ein sehr gutes, innovatives Programm, dessen letzte Feinheiten und Gags nur beherzte Spieler in nächtelangen Sessions herausfinden werden. Unsere Tipps-Abteilung freut sich übrigens über jeden eingeschickten Kniff.

## Strategie-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	<b>Age of Empires 2</b>	Echtzeit-Strategie	11/99	<b>93%</b>
2	<b>StarCraft</b>	Echtzeit-Strategie	6/98	<b>90%</b>
3	<b>Alpha Centauri</b>	Strategie	3/99	<b>90%</b>
4	<b>Battlezone 2</b>	3D-Strategie	12/99	<b>89%</b>
5	<b>Siedler 4</b>	Aufbauspiel	4/01	<b>88%</b>
6	<b>Sudden Strike</b>	Echtzeit-Strategie	11/00	<b>88%</b>
7	<b>Jagged Alliance 2</b>	Strategie	6/99	<b>88%</b>
8	<b>Anno 1602</b>	Aufbauspiel	5/98	<b>88%</b>
9	<b>Emperor: Battle for Dune</b>	Echtzeit-Strategie	NEU	<b>87%</b>
10	<b>Tropico</b>	Aufbau-Strategie	NEU	<b>87%</b>
11	<b>C&amp;C Alarmstufe Rot 2</b>	Echtzeit-Strategie	11/00	<b>87%</b>
12	<b>Die Sims</b>	Aufbauspiel	3/00	<b>87%</b>
13	<b>Desperados</b>	Echtzeit-Taktik	5/01	<b>86%</b>
14	<b>Moon Project</b>	Echtzeit-Strategie	11/00	<b>86%</b>
15	<b>Dungeon Keeper 2</b>	Echtzeit-Strategie	8/99	<b>86%</b>
16	<b>Heroes of Might&amp;Magic 3</b>	Strategie	6/99	<b>86%</b>
17	<b>Black &amp; White (dt.)</b>	Aufbauspiel	5/01	<b>85%</b>
18	<b>Patrizier 2</b>	Wirtschaftssimulation	1/01	<b>85%</b>
19	<b>Panzer General 4: Barbarossa</b>	Taktikspiel	10/00	<b>85%</b>
20	<b>Homeworld: Cataclysm</b>	Echtzeit-Strategie	11/00	<b>85%</b>
21	<b>Zeus</b>	Aufbauspiel	12/00	<b>84%</b>
22	<b>Sacrifice</b>	Echtzeit-Strategie	01/01	<b>82%</b>
23	<b>Pizza Connection 2</b>	Wirtschaftssimulation	12/00	<b>82%</b>
24	<b>Imperium Galactica 2</b>	Strategie	3/00	<b>81%</b>
25	<b>Star Trek Away Team</b>	Echtzeit-Taktik	4/01	<b>81%</b>

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

## Strategie-Inhalt

### Tests

Emperor: Battle for Dune .....	70
Tropico .....	74
Z2: Steel Soldiers .....	78
Rim .....	80
Original War .....	81
Kohan .....	82
Fargate .....	83
Der Clou 2 .....	84

## Mit Dune 3 im Spice-Rausch



# Emperor

Zum ersten Mal wagt sich Westwood strategisch in die dritte Dimension. Drei Adelshäuser kämpfen zwischen gefährlichen Polygon-Sandwürmern um eine Wunder-Droge.

## WWW

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



Auf Video-CD:  
Video-Special

## Facts

- 3 Parteien
- 5 Sub-Häuser
- 25 Gebäude
- 38 Kampfeinheiten
- 37 Territorien
- 34 Solo-Missionen

Die Gemeinschaft der Bene Gesserit ist schon ein verschlagener Haufen Weibsbilder. Schwester Elara steht beim Kaiser des bekannten Universums als Wahrsagerin und Konkubine in Lohn und Brot. Das hindert sie aber nicht daran, ihren Arbeitgeber per Gift-Bussi ins Jenseits zu befördern. Mit dem Tod des Imperators geht das Ringen der großen Adelshäuser Atreides, Harkonnen und Ordos um den Wüstenplaneten Arrakis in eine neue Runde. Doch was wollen die Blaublüter eigentlich auf dem auch treffend Dune genannten Sandhaufen? Die Ant-

wort: Spice! Diese Droge erweitert das Bewusstsein, verlängert das Leben und ist nebenbei für die Raumfahrt unerlässlich.

Mit **Emperor: Battle for Dune** verarbeitet Westwood schon zum dritten Mal Frank Herberts Buchvorlage **Der Wüstenplanet** zu einem Echtzeit-Strategiespiel. Nach **Dune 2** (1993) und **Dune 2000** (1998) geht es allerdings jetzt in moderner 3D-Grafik in den Sandkasten.

## Große Häuser – große Ziele

Atreides, Harkonnen und Ordos sind nicht ohne Grund große Fische im Spice-Geschäft.

Aufgrund ihrer besonderen Eigenschaften haben es die Häuser an die Spitze gebracht. So verfügen die Atreides von der Wasserwelt Caladan über eine breite Auswahl von Infanteristen. Auf dem völlig verdreckten Planeten Geidi Primus ist das Leben ein einziger Kampf. Kein Wunder, dass die dort ansässigen Harkonnen auf schwere Panzerung schwören und hart im Nehmen sind. Die Ordos von der Eiswelt Draconis haben mit ehrenvoller Auseinandersetzung nichts am Hut. Die Intriganten schwören auf Hinterlist und Heimtücke. Gebäude zerstört ihr Saboteur von innen heraus.

Trotz dieser Unterschiede spielen sich die Parteien sehr ähnlich. Schließlich gibt es für jede Einheit auf feindlicher Seite einen passenden Gegner, sodass keine Fraktion einen Vorteil hat. Alle drei Völker haben nur ein Ziel: Die Vorherrschaft auf Arrakis, das Spice-Monopol – und damit die imperiale Krone.

## Im Sog der Macht

Wie immer, wenn es um Macht und Geld geht, wollen auch in **Emperor** Trittbrettfahrer vom Kampf der drei großen Häuser profitieren. Egal für welches Adelsgeschlecht Sie sich entscheiden, zwei von fünf Interes-



Schwere Harkonnen-Panzer erstürmen die Basis der Atreides. Gegen Fahrzeuge ist die Maschinengewehrstellung fast machtlos. Zum Glück kommt in 59 Sekunden Verstärkung. (800x600)





In einer Ruinenstadt greift ein harkonnischer **Raketenpanzer** an. Die Atreides-Mechs sind von Teilaxu-Leechs befallen.

sengruppen stehen als Verbündete zur Verfügung. Allerdings muss dieser Beistand erst verdient werden. Helfen Sie zum Beispiel den Fremden oft genug im Kampf gegen die Ordos, dürfen Sie zum Dank künftig Fremdenlager errichten, wo Sie besonders wüstentaugliche Krieger ausbilden. Die tarnen sich im Sand und locken sogar Sandwürmer an, die gegnerische Panzer einfach verschlucken.



Der **Sandsturm** behindert den Sardaukar-Trupp.



In den Zwischensequenzen agieren echte **Schauspieler**. Der imperiale General ist gerade sauer.

Weniger naturnah agieren die Ixianer. Die sind Experten für Holo-Technik und liefern etwa eine getarnte Bombe, die unbemerkt mitten in die Feindbasis fliegen kann. Genauso gemein sind die Einheiten, die aus den Bruttanks der Teilaxu gekrochen kommen. Der Leech ernährt sich von Metall und frisst langsam ganze Horden von Panzern auf, wenn ihn nicht vorher ein Ingenieur zerstört. Viel ehrenhafter geht es bei den Sardaukar zu, der Elitetruppe des verblichenen Kaisers. Vor allem im Nahkampf sind die extrem starken Infanteristen gefürchtet. Pure Geldgier ist dagegen die Triebfeder der Gilde der Raumfahrer. Mit dem NIAB-Tank teleportieren sich die Gilde-Navigatoren in das gegnerische Lager, um dort per Energieblitz die Widersacher auszuschalten.

### Der richtige Partner

Jedes der fünf Sub-Häuser hat zwei Einheiten-Typen. Diese zusätzlichen Kämpfer sind nicht nur ein nettes Gimmick, sondern machen auch spielerisch Sinn. Mit großen Infanterie-Horden wird ein Teilaxu-Kontaminator durch Verbreitung seiner tödlichen Seuche schneller fertig als etwa die Atreides-Scharfschützen. Es lohnt sich

vor allem in Mehrspieler-Partien, die zwei Verbündeten mit Sorgfalt auszuwählen. In der Kampagne haben Sie dagegen nicht immer freie Wahl. Die ehrenhaften Sardaukar schließen sich nur ungern den verruchten Ordos an, und die Fremden hasen die Harkonnen bis aufs Blut.

### Panzer und Piloten

Wenn Sie bereits **Dune 2000** gespielt haben, werden Sie bei den Einheiten-Typen in **Emperor** kaum Überraschungen erleben. Abgesehen von den Spezialisten der fünf Sub-Häuser hat sich auf den Kasernenhöfen von Arrakis nicht allzu viel getan. Noch immer benutzen die Atreides den Schall-Panzer und die Harkonnen ihre Flammenwerfer-Infanterie. Ein paar frische Vehikel haben es aber doch in den **Emperor**-Fuhrpark geschafft. Die Ordos etwa setzen ihre Saboteure mit dem Himmels-Auge, einem langsamen, aber explosiven Fluggerät auf der Gegenseite ab. Statt in einer Werkstatt reparieren die Atreides angeschlagene Panzer mit einem Wartungsfahrzeug direkt auf dem Schlachtfeld. Jeder Fraktion spendierte Westwood zwei bis drei neue Einheiten – etwas mehr hätten es für einen echten Nachfolger von

**Dune 2000** schon sein dürfen. Wie schon in **C&C 3** sammeln die Soldaten im Kampf Erfahrung und werden so stärker und treffsicherer. Veteranen der dritten und höchsten Stufe sind mit Spezialfähigkeiten ausgestattet und entdecken beispielsweise getarnte Einheiten. Es lohnt sich also, auf die Männer aufzupassen. In alter Tradition überfahren Sie mit Erntern oder Panzern feindliche Infanteristen, wenn die sich nicht auf unwegsamen Gelände verschanzen.

### Die Platte bleibt draußen

Auch bei den Gebäuden handelte Westwoods offensichtlich nach der Devise »Keine Experimente«. Alte **Dune**-Hasen kennen fast alle der Bauten schon aus den Vorgängern. Richtig neu sind nur die fünf Dependancen der Sub-Häuser. Mit Hilfe von Upgrades erweitern Sie die Bau-Optionen: Die Sandwurmreiter der Fedaykin fordern etwa vor ihrem Einsatz ein voll ausgestattetes Fremden-Lager.

Die Entwickler haben sich die Kritik der Spieler an **Dune 2000** zu Herzen genommen und auf

### Jörg Langer



#### Erfolgreicher Perspektiv-Wechsel

Westwoods neue Dune-Umsetzung in 3D? Klappt erstaunlich gut. Da das Drehen des Schlachtfelds kaum nötig ist (und wenn doch,

dreht die Übersichtskarte mit) und das Zoomen flott geht, verliere ich nie den Durchblick. Und kann mich an den schön animierten Polygon-Einheiten erfreuen – insbesondere die Infanteristen sind gut gelungen. Allerdings benutzt Emperor die 3D-Grafik nicht für taktische Feinheiten, wie es Z2 tut. Allenfalls in den Highliner-Missionen im Weltall ballert man mal von einer Anhöhe herab auf wehrlose Gegner.

Der Strategiemodus ist erstmals mehr als eine Alibi-Veranstaltung: Indem ich die möglichen Missionen nacheinander aufrufe und mir die Infos anschau, kann ich ziemlich gut planen, vor allem in Sachen Verbündetensuche. Die anders als in Alarmstufe Rot 2 nicht auf lustig getrimmten Videos sind erstaunlich gut und tragen zum Spielspaß bei. Zwar finden die Kämpfe meist zwischen ganzen Einheitenklumpen statt, doch für mich persönlich ist Dune 3 das beste Westwood-Strategiespiel seit langem.

die umständlichen Betonplatten verzichtet, die als Fundament für die Gebäude nötig waren. Ihre Basis können Sie nur auf felsigem Grund errichten, dafür oh-

ne den lästigen Unterbau. Auch die Mauern zur Lager-Verteidigung sind jetzt wesentlich simpler zu setzen. Wie in **Age of Empires 2** ziehen Sie einfach per

Maus den gewünschten Verlauf des Bollwerks. Die mühselige stückweise Mauer-Puzzlelei früherer Westwood-Spiele gehört damit endlich der Vergangenheit.

## Risiko am grünen Tisch

In der Kampagne landen Sie immer wieder auf der in 33 Territorien unterteilten Übersichtskarte von **Dune**, auf der Sie das nächste Angriffsziel auswählen. Diese Entscheidung will wohl überlegt sein, denn die Entwickler haben eine Art Mini-**Risiko** eingebaut. Anders als in sämtlichen Vorgängern erhalten Sie für jedes Territorium Informationen über den zu erwartenden gegnerischen Widerstand. Ist Ihnen der Gegner dort zu stark, wählen Sie einfach einen anderen Einsatzort aus. So lässt sich der Vormarsch im großen Maßstab planen. Aus bereits eroberten, angrenzenden Gebieten bekommen Sie während der Schlacht alle paar Minuten Verstärkung. Das ist dann ein vom PC zufällig zusammengestellter Trupp aus etwa fünf bis zehn Einheiten, die am Kartenrand auftauchen. Steht in einem der angrenzenden Gebiete eine Reserve-Armee, so erhöht sich die Frequenz der Nachschubtruppen aus dieser Provinz. Zeichnet sich im Gefecht eine

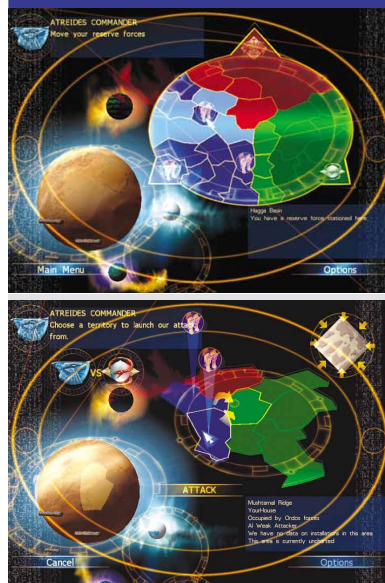
Auf Caladan braucht **Herzog Achillus** Hilfe – Teilaxu-Kontaminatoren jagen ihn.



Das Trampeln der atreidischen Mechs hat einen **Sandwurm** angelockt.



## Der Strategie-Modus



Auf der Karte von Arrakis verschieben Sie **Reserve-Armeen** und wählen den nächsten Kriegsschauplatz. Die **Detail-Ansicht** (unten) zeigt, was Sie im Kampfgebiet erwartet.

Niederlage ab, blasen Sie zum Rückzug, um so wenigstens ein paar Einheiten in die Reserve zu retten. Entkommen zehn Einheiten, erhalten Sie eine weitere Reserve-Armee. Diese Option hat auch der Gegner.

Nach Ihnen ist die Gegner-KI am Zug, die ebenfalls auf der Karte (für Sie unsichtbar) Reserve-Einheiten verschiebt und Ihre Territorien angreift. Dann stehen Sie vor der Wahl, das Gebiet zu verteidigen oder kampflos abzutreten. So wandert der Frontverlauf ständig hin und her. Diese Grabenkriege dauern aber nicht endlos. Wurde zum Beispiel nach zehn Runden eine Schlüsselstelle noch nicht erobert, dann springt das Programm automatisch zur nächsten Story-relevanten Mission. Auch Sandstürme (blockieren ganze Provinzen) leiten Sie ab und an in die vom Designer gewünschte Richtung.

## Auf fernen Welten

Die drei Häuser bekriegen sich nicht nur auf Arrakis selbst. So eskortieren Sie den atreidischen Herzog Achillus auf Caladan zu einem Flucht-Helikopter. In einer extrem spannenden Mission zerstört ein Trupp Harkon-

## Technik-Check

Die schicke 3D-Grafik von Emperor hat ihren Preis – erst ab 450 MHz kommt richtig Spielspaß in die Wüste. Bei unserer Test-Version produzierten Voodoo-Karten kleinere Grafikfehler, die aber laut Westwood in der Verkaufsversion verschwunden sein sollen.

### RAM/Festplatte

Bei der Installationsgröße haben Sie keine Wahl: Der Wüstenplanet macht sich mit ca. 600 MByte auf Ihrer Festplatte breit. Wichtig ist die richtige RAM-Ausstattung. Das Spiel läuft zwar schon mit mageren 32 MByte, doch erst mit 128 oder mehr MByte rumpeln die Polygon-Einheiten geschmeidig über die Geröllfelder.

### Tuning-Tipps

**TIPP 1:** Setzen Sie die Textur-Qualität und die allgemeine Farbtiefe im Menü für Grafik-Optionen auf 16 Bit. Das macht optisch kaum einen Unterschied, aber das Spiel läuft schneller.

**TIPP 2:** Obwohl die Sonne auf Dune heiß brennt, sollten Sie die Schatten- und Effekt-Details reduzieren oder gar ganz ausschalten. Von dieser Last befreit, spielt sich Emperor flüssiger.

**TIPP 3:** Als letzte Maßnahme bei Problemen empfiehlt es sich, die Details der Einheiten und der Landschaft zu reduzieren. Die bessere Performance erkaufen Sie sich allerdings durch schlechtere Grafik.

### Die Performance-Tabelle

		Voodoo 2	TNT 1	G400	Voodoo 3	TNT 2	Geforce	Voodoo 5	Radeon	Geforce 2
<b>P 200 MMX / 32 MByte RAM</b>	640x480	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800x600	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■
<b>P II/300 / 64 MByte RAM</b>	640x480	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800x600	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■
<b>P III/500 / 128 MByte RAM</b>	640x480	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800x600	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■
<b>P III/800 / 256 MB</b>	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

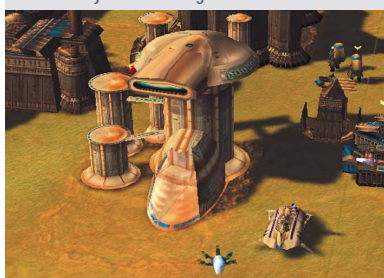
■ flüssiges Spielen möglich



## Die fünf Sub-Häuser



**Fremen:** Aus der Wüste von Arrakis kommen diese Krieger, die sich im Sand tarnen können. Elite-Fedaykin reiten sogar auf Sandwürmern.



**Ixianer:** Gegner täuscht der Projektor (rechts) mit einem holografischen Abbild. Der Infiltrator ist eine unsichtbare mobile Bombe.



**Sardaukar:** Ein MG gehört zur Ausrüstung der stark gepanzerten Gardisten. Zusätzlich haben die Elite-Sardaukar ein todbringendes Messer.



**Tleilaxu:** Aus den Brut-Tanks der Züchter schlüpfen der infektiöse Kontaminator (links) und der Metall fressende Tleilaxu-Leech (rechts).



**Gilde:** Mit zwei Lasern sind die Navigatoren der Gilde bewaffnet. Mit ihrem NIAB-Panzer teleportieren sie beliebig auf der Karte umher.

nen-Infanteristen an Bord eines Transportschiffs der Gilde schwer bewachte Landungsschiffe. Hin und wieder finden einzelne Gefechte auch auf den Heimatwelten der Kontrahenten statt. Auf Caladan, Giedi Primus und Draconis müssen Sie zwar auf die Spice-Ernte und Verstärkung aus Nachbargebieten verzichten, dafür gibt es regelmäßig Finanzspritzen von zuhause.

## Wüste mit Drehwurm

Ein großes Problem bei 3D-Strategiespielen ist die Suche nach der optimalen Perspektive. Offensichtlich hat Westwood bei **Emperor** davor keine Angst, denn anders als die Konkurrenz bei **WarCraft 3** oder **Empire Earth** lassen die Entwickler Ihnen bei der Positionierung der Kamera fast freie Hand. Per Mausrad zoomen Sie näher an das Geschehen heran; sind beide Maustasten gedrückt, drehen Sie die Ansicht nach Belieben. Die Übersichtskarte rotiert dabei mit. Standardmäßig sehen Sie das Spielfeld um 45 Grad gedreht aus mittlerer Entfernung. In diese Stellung kehrt die Kamera auf Tastendruck zurück, wenn Sie sich beim Drehen und Zoomen verfrannt haben. Der 45-Grad-Winkel hat aber seine Tücken: Größere Infanteristen-Ansammlungen stellen sich militärisch korrekt im Karree auf. Die Perspektive erschwert es aber, den gesamten Verband zu selektieren. Das ist umso ärgerlicher, weil es keine Funktion gibt, um alle Einheiten eines Typs auszuwählen. Gelungen ist das schnelle Setzen des Sammelpunkts neugebauter Einheiten. Und mit Wegpunkten bestimmen Sie einfach Patrouillen-Routen.

## Mentaten und Mausclicks

Zwischensequenzen mit realen Schauspielern sind seit jeher ein Markenzeichen der Westwood-Strategiespiele. Mit den selbstironischen Trash-Filmchen von **Alarmstufe Rot 2** haben die aufwändigen Werke von **Emperor** aber wenig zu tun. Professionelle Schauspieler, darunter Michael Dorn (Klingone Worf aus

**Next Generation**), agieren als Adlige und Berater vor sehr passenden Hintergründen. Besonders gelungen ist der schmierige Baron der Harkonnen.

Dem gesamten Programm haben die Entwickler einen kühlmodernen Techno-Look verpasst, der glänzend zum Szenario passt. Leider geht dieser Schuss beim Interface etwas nach hinten los. Das durchsichtige Bedienfeld schwebt über der Spiele-Grafik. Da landen anfangs schon mal Mausclicks nicht auf den Buttons, sondern dazwischen, und Einheiten setzen sich, statt einen Bauauftrag auszuführen, in Bewegung. Die klar abgegrenzten Knöpfe der Vorgänger waren altmodisch, aber praktischer.

## Zu acht in der Wüste

Im Mehrspieler-Modus bekämpfen sich bis zu acht menschliche Spice-Barone oder KI-Gegner in der Wüste von Arrakis. Es gibt zwar nur einen Deathmatch-Modus, Allianzen zwischen Spielern sind aber möglich. Mit 34 Karten für Multiplayer- und Geplänkel-Gefechte ist das Programm gut ausgestattet; ein Zufallsgenerator oder gar ein Editor fehlen aber. Den von Westwood angepriesenen kooperativen Modus konnten wir noch nicht ausprobieren. Deshalb reichen wir die endgültige Multiplayer-Wertung beim Nachtest der deutschen Version nach. **MS**

## Markus Schwerdtel



### Packender Sandhaufen

Als Fan des Dune-Universums war ich natürlich auf die neueste Auflage des Strategiespektakels in hipper 3D-Grafik gespannt.

Die Videosequenzen sind wieder klasse und fangen die Arrakis-Atmosphäre hervorragend ein. Mit dem strategischen Modus hat Westwood die in den Vorgängern witzlose Alibi-Karte sinnvoll aufgewertet. Nur wer hier scharf überlegt, kommt schnell zum Ziel. Am besten gefallen mir die detailreichen Einheiten und Gebäude. Auf den Arteides-Mechs weht eine Fahne, und die Tleilaxu-Fleisch tanks sehen richtig eklig aus.

### Neuheiten-Dürre

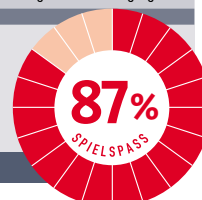
Sicherlich hätten es für Dune 3 neben der 3D-Grafik und den Sub-Häusern ruhig ein paar Neuerungen mehr sein dürfen. Doch auch so macht **Emperor** einfach mordsmäßig Spaß. Ich jedenfalls kehre erst wieder vom Wüstenplaneten heim, wenn ich den letzten niederträchtigen Harkonnen an die Sandwürmer verfüttert habe.



Ein blauer Kreis zeigt den Aktionsradius des MG-Postens. Unsere beiden Ernter im Vordergrund sind also in Sicherheit.

## Emperor: Battle for Dune

<b>Genre:</b> Echtzeit-Strategie	<b>Anspruch:</b> Einsteiger, Fortgeschrittene	<b>Sprache:</b> Engl. (Dt. in Vorb.)
<b>Entwickler:</b> Westwood	<b>Publisher:</b> Electronic Arts, (0190) 90 00 30	<b>Preis:</b> ca. 90 Mark
<b>MULTIPLAYER</b>		
<input checked="" type="checkbox"/> Internet (8 Spieler) <input checked="" type="checkbox"/> Netzwerk (8 Spieler) <input type="checkbox"/> Modem (0 Spieler) <input type="checkbox"/> an ein PC (0 Spieler)		
Vier pro Original		
Multiplayer-Modi: Deathmatch		
<b>HARDWARE-KONFIGURATION</b>		
<input checked="" type="checkbox"/> Voodoo 2 <input checked="" type="checkbox"/> TNT <input checked="" type="checkbox"/> G400 <input checked="" type="checkbox"/> Voodoo 3 <input checked="" type="checkbox"/> TNT 2 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce <input checked="" type="checkbox"/> Voodoo 5 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 2		
<b>MINIMUM</b>	<b>STANDARD</b>	<b>OPTIMUM</b>
CPU mit 450 MHz	CPU mit 700 MHz	CPU mit 900 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	256 MByte RAM
620 MByte Installationsgröße	620 MByte Installationsgröße	620 MByte Installationsgröße
<b>ALTERNATIVEN</b>		
<b>Alarmstufe Rot 2 (87%, GS 11/2000)</b> In 2D bekämpfen sich Russen und Amerikaner in einem Paralleluniversum. Skurrile Einheiten.		
<b>Dark Reign 2 (83%, GS 8/2000)</b> Solide Schlachten zwischen zwei Parteien in schicker 3D-Grafik. Allerdings ohne echte Highlights.		
<b>WERTUNG</b>		
Grafik:		Sehr gut
Sound:		Sehr gut
Bedienung:		Gut
Spieltiefe:		Gut
Multiplayer:		Noch nicht bewertbar
Packendes 3D-Strategiespiel im Dune-Universum.		







Viva el presidente

# Tropico

Zeigen Sie Fidel Castro, was aus Kuba hätte werden können: Kapitalistische Industrienation oder demokratisches Urlaubs-Paradies – es ist allein Ihre Entscheidung.



Auf Video-CD:  
Video-Special

WWW

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

**G**enüsslich zieht der Präsident an seiner extradicken Havanna – es ist einfach ein wundervoller Tag! An den weißen Traum-Stränden strahlt die Sonne auf unzählige dicke Bäuche Devisen-bringender Touristen. Das Arbeitervolk schuftet auf den Tabak-Plantagen, während im Hafen ein Frachter tonnenweise Zigarrenkisten lädt – gegen harte Dollars natürlich. Zufrieden greift der Staatsmann zum Telefonhörer, um einen Teil der Landeseinnahmen auf sein Schweizer Bankkonto zu transferieren. Einen solch erfreulichen Arbeitsalltag hätte wohl jeder mal gerne. Im Auf-

bauspiel **Tropico** bekommen Sie nun Ihre Chance und können sich als Regierungschef einer Bananenrepublik bewähren.

## Aufbau Süd

Zu Spielbeginn in den 50er-Jahren befindet sich das Eiland in einem äußerst traurigen Zustand: Nur eine Hand voll provisorisch zusammengezwimmte Wellblech-Baracken bietet Unterschlupf für Ihre anfangs 40 Inselbewohner, die sich auf den Mais-Farmen abrackern. Wie bei der **Sim City**-Reihe sorgen Sie nun mit einer Auswahl von knapp 100 Gebäuden für eine vernünftige Infrastruktur. Kom-

fortable Wohnhäuser, gemütliche Kneipen und Krankenstationen erhöhen die Lebensqualität Ihrer Bürger und motivieren die Arbeiter. Über die Festlegung von Mieten und Löhnen regulieren Sie die Situation auf dem Arbeits- und Wohnungsmarkt. Tabak oder Zuckerrohr spülen das erste Geld in die leeren Staatskassen und lassen sich im späteren Spielverlauf in Zigarrenfabrik und Rumbrennerei weiter veredeln. Doch die Königsdisziplin der **Tropico**-Wirtschaft ist der Tourismus. Yacht- und Flughafen bringen steten Nachschub an devisen-trächtigen Karibik-Urlaubern,



Der Flieger bringt **Handels-Delegationen** ins Ausland.

die sich in Nachtclubs, Kurbädern und luxuriösen Hotels amüsieren und dabei eine Menge Dollars ausgeben.

Viele Details machen die Aufbauarbeit zum komplexen und spannenden Balanceakt: Das

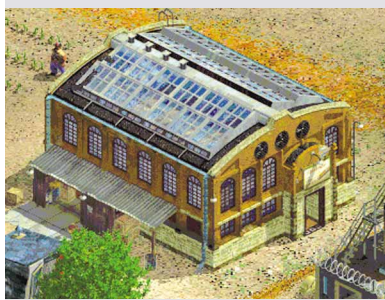
Unsere **Insel-Hauptstadt** von ganz weit oben: Die Pfeile informieren uns über die Ernährungs-Zufriedenheit unserer Einwohner. Vor der Küste warten Schiffe, die uns Touristen (Yacht) oder Einwanderer (Frachter) bringen.



DER AUGENBLICKLICHE ETAT IHRES LANDES.  
(KLICKEN, UM DAS KAPITEL 'ÖKONOMIE' IM JAHRBUCH AUFZUSCHLAGEN.)



## Vom Tabak zum Dollar



In den Plantagen wachsen **Tabakpflanzen**, die in der Zigarrenfabrik veredelt werden. Aber erst, wenn die Ware auf dem **Frachter** angelangt ist, erhalten Sie die Bezahlung.

Wachstum Ihrer Pflanzen hängt entscheidend vom Wetter und der Bodenqualität ab. Dollars bekommen Sie erst bei Verladung

der fertigen Ware auf den wartenden Frachter gutgeschrieben. Das kann mit Pflanzen, Ernten, Weiterverarbeitung und Transport durchaus einige Jahre dauern. Für viele Gebäude benötigen Sie Spezialisten. Die müssen Sie für teures Geld aus dem Ausland einschiffen lassen, bis Sie mit Schule und Universität selbst für eine adäquate Ausbildung sorgen können. Außerdem wirken sich die meisten Ihrer Aktionen nicht sofort aus. Einwohner bemerken erst die gestiegene Qualität der medizinischen Versorgung, wenn sie zum ersten Mal das frisch gebaute Krankenhaus besucht haben. Zum Glück lässt sich das Geschehen jederzeit pausieren, um in aller Ruhe langfristige Strategien zu planen und auszuführen. Zahlreiche Komfort-Funktionen wie die Festlegung von Bau-Prioritäten erleichtern zusätzlich den Regierungs-Job.

### Lou Bega als Präsident

Bevor Sie sich jedoch überhaupt den ersten Staatsgeschäften widmen dürfen, müssen Sie zunächst die Beschaffenheit der Insel festlegen und sich ein Spielziel aussuchen. Liegt Ihnen das Wohlbefinden Ihrer Bevölkerung am Herzen oder einzig und allein Ihr privater Kontostand? Bevorzugen Sie den Sandkasten-Modus, oder wagen Sie sich an eins der acht mitgelieferten Szenarien?

Nun fehlt nur noch ein passendes Präsidenten-Ego. Eine Vielzahl an Latino-Berühmtheiten wie Che Guevara, Evita Perón oder auch das Mambo-One-Hit-Wonder Lou Bega stehen Gewehr bei Fuß. Ihren Spiel-Charakter können Sie sich auch selber basteln, indem Sie Stärken, Schwächen, Werdegang und die politische Machterlangung festlegen. Daraus ergeben sich Boni und Abzüge, die Sie in Ihre Strategie mit einbeziehen müssen. Als Lou Bega werfen beispielsweise Ihre Nachtclubs 50 Prozent mehr ab, dafür haben Sie ein leicht gespaltenes Verhältnis zur Intellektuellen-Fraktion Ihrer Insel. Aus Ihren Einstellungen errechnet sich wie bei **Civilization** der Schwierigkeitsgrad und die Bewertung Ihrer **Tropico**-Partie.

### Die Insel lebt

Ein guter Staatsmann weiß stets, was seine Wähler denken. Jeder Ihrer bis zu 500 Bürger ist ein Individuum mit besonderen Fähigkeiten, Ansprüchen und (sehr unangenehm) einer eigenen politischen Meinung. **Tropico** verwaltet knapp 50 Eigenschaften pro Bewohner, die Sie mit einem Mausclick einsehen können. Die Werte wirken sich deutlich im Spiel aus. Nur ein Bürger mit hoher Intelligenz besteht das Examen an der Insel-Universität und fordert auch prompt einen guten Job.

Zwar werden Sie sich nie mit all Ihren Steuerzahlern beschäftigen können, aber zumindest die Anführer der sechs politischen Gruppen (vom Militaristen bis zum Umweltschützer) sollten Sie genauer im Auge behalten. Denn je nachdem wie hoch das Demokratie-Bedürfnis Ihrer Bevölkerung ist, wird früher oder später das Verlangen nach freien Wahlen geäußert und ein Gegenkandidat gestellt. Dann bleibt noch ein Jahr Zeit, um sich mit Partys, einer neuen Kirche oder Bestechungsgeldern auf den entscheidenden Termin vorzubereiten. Sieht es dann immer noch schlecht aus, bleibt die Möglichkeit, dass ein klitzekleiner Wahlbetrug die

## Martin Deppe



### Fulltime-Job Präsident

Meinen zweiten Traumüberfall habe ich soeben zu den Akten gelegt: Präsident einer Südsee-Insel zu sein ist zwar verflucht aufregend, aber

ebenso anstrengend. Da bleibe ich lieber beim ungefährlicheren Tropico. Denn PopTop hat nach Railroad Tycoon 2 wieder ein Komplexitäts-Wunder gezaubert, das unglaublich suchtfördernd ist. Jede noch so kleine Aktion hat spürbare Folgen. Wenn ich die Miete erhöhe, bleibt das neue Luxus-Appartementhaus leer; wenn ich sie senke, zieht der Pöbel ein – und die pingelige Chefärztin verlässt schmolend die Insel.

### Fidel Zastro

Den diktatorischen Schweinehund rauslassen darf ich allerdings nicht wirklich. Selbst die kleinste Wahl-Manipulation kann mich bei der nächsten Abstimmung den Kopf kosten. Eine flutschende Industrie steht klar im Vordergrund: Wer unbedarft drauflosiedelt, landet spätestens nach dem zweiten Urnengang im Exil. Wenn Sie hingegen komplexe Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen mögen, liegen Sie mit dem Inselparadies Tropico auf der Sonnenseite.



Nach langen diplomatischen Bemühungen haben die USA eine **Militär-Basis** auf unserer Insel errichtet.

Entscheidung zu Ihren Gunsten bringt. Aber Vorsicht: Greifen Sie zu häufig zu unsauberen Methoden, bemerkt selbst der dümmste Hafenarbeiter, was vor sich geht. Und aus einer ehemals harmlosen Opposition wird in Nullkommanichts ein bewaffneter Aufstand.

### Oppositions-Opfer

Hier und da ein kleiner politischer Trick erhöht deutlich die Lebensdauer Ihrer Regentschaft. Das fängt schon in der Insel-Schule an: Mit militaristischen Parolen gefütterte Chicos folgen später wesentlich bereit-



Aufstand: Die mit brennenden Fahnen gekennzeichneten **Rebellen** versuchen, in den Palast einzudringen und unserer politischen Karriere ein jähes Ende zu setzen.



## Heiko Klinge

### Aufbau-Paradies



Tropico landete auf meiner Festplatte, und ich war für die Kollegen allenfalls mit »Presidente« ansprechbar. Schon lange nicht bin ich in einer Spielwelt so sehr ver-

sunken. Das liegt neben der paradiesischen Spieltiefe vor allem an den unzähligen witzigen Details und dem schwungvollen Calypso-Soundtrack. Selbst den scheußlichen Münchner Wetter gelang es nicht, meine Urlaubsstimmung während des Tests zu vertreiben.

### Nichts für Despoten

Kleine Warnung an alle Hobby-Diktatoren: Tropico ist kein Dungeon Keeper der Aufbaustrategie, es gibt keine echten Kämpfe. Jede Bosheit müssen Sie durch nette Aktionen abschwächen. Sonst stehen die Rebellen eher vor der Tür, als Sie »Che Guevara« sagen können. Alle Möchtegern-Staatsmänner, die Komplexität nicht scheuen, sollten schon mal Havanna-Zigarre und Cuba libre neben dem Monitor deponieren, um Tropico stilecht genießen zu können. Die Wartezeit bis Anno 1503 ist jedenfalls gerettet.

williger Ihrer Diktatur als allgemeingebildete Upper-class-Vertreter. Etwas Regierungs-Propaganda seitens des lokalen TV-Senders kann ebenfalls nicht schaden. Solche Befehle geben Sie direkt im Gebäude-Menü ein. Als weiteres politisches Mittel bedient sich der Tropico-Präsident einer umfangreichen Palette an Regierungs-Edikten. Ein Schadstoff-Begrenzungs-



Der Hausbau ist ziemlich lieblos dargestellt.

Programmen verbessert die Umwelt, Karnevals-Ansetzungen heben die allgemeine Stimmung, und aufmüpfigen Oppositionellen begegnen Sie mit deren Eliminierung oder Inhaftierung. Vorausgesetzt Sie haben

dafür die Gebäude, die passende politische Lage und natürlich das nötige Kleingeld.

Besonderes Augenmerk sollten Sie außerdem der Außenpolitik Ihres Landes widmen. Die Großmächte Russland und USA beobachten nämlich argwöhnisch Ihr Treiben. Je nach Ihrem Regierungsstil erhöhen oder verringern sie ihre Entwicklungshilfe. Haben Sie ein besonders inniges Verhältnis zu einem der beiden Konkurrenten, können Sie ihm die Erlaubnis erteilen, auf Ihrer Insel eine Militärbasis zu errichten. Verärgern Sie Uncle Sam oder den russischen Bären hingegen zu sehr, werden rapido die ersten Kriegsschiffe an Ihren Traumstränden anlegen.

### Regierungs-Bilanz

Auf hübsche Sekretärinnen, die für Sie die Akten durchforsten, müssen Sie leider verzichten. Die Analyse der Landes-Statistiken ist ganz allein Chefsache. Was Tropico hier auffährt, treibt selbst dem größten Bürokraten die Freudentränen in die Augen. Von allgemeinen Ökonomie-Daten über die Effizienz einzelner Wirtschaftszweige bis hin zu Kommentaren von Fraktions-Anführern zur aktuellen politischen Situation bekommen Sie im Tropico-Jahrbuch alles, was das Präsidenten-Herz begehrt. Dank kinderleichter Bedienung finden selbst Statistik-Muffel schon nach kurzer Zeit die gewünschte Information und können gezielt nach Schwachstellen im Regierungsapparat suchen.

### Calypso im Byte

Tropico beruht auf der weiterentwickelten Grafik-Engine von Railroad Tycoon 2. Dank sechs Zoom-Stufen und einer in 90-Grad-Schritten drehbaren Karte behalten Sie jederzeit den Überblick. Angesichts der vielen Details und des hohen Wusel-Faktors lässt sich es auch verschmerzen, dass ab 300 Einwohnern die Performance spürbar nach unten geht. Ein größeres Ärgernis ist, dass der Straßenbau etwas fummelig gera-

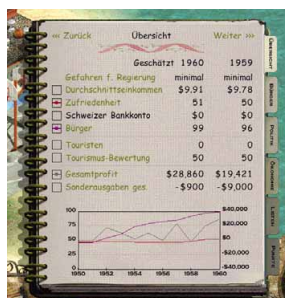


Unsere Touristen-Falle mit Hotel, Swimmingpool und Pyramide hat echten Postkarten-Charme.

ten ist, zumal Sie fehlerhaft platzierte Abschnitte nicht wieder abreißen können. Ansonsten lässt die Bedienung keinerlei Wünsche offen, was angesichts der enormen Komplexität des Programms ein kleines Wunder ist. Ein leicht ver-

ständliches Tutorial erklärt die Grundfunktionen des Spiels. Für Detailfragen steht das amüsant geschriebene Handbuch kompetent Rede und Antwort.

Wer die Musik des Buena Vista Social Club mag, wird seinen Rechner gar nicht mehr ausstellen wollen. Ein Calypso-Soundtrack in feinsten Qualität (instrumental und mit Gesang) umschmeichelt die Ohren des Tropico-Präsidenten. Ein Extralob hat sich Take 2 für die saubere Übersetzungsarbeit verdient. Sowohl der allgegenwärtige Berater mit seinem spanischen Akzent als auch die zahlreichen Texte und Statistiken wurden geradezu vorbildlich ins Deutsche transferiert. **HK**



Das eingelebte Jahrbuch verschafft Klarheit über die aktuelle Lage.

## Tropico

Genre: Aufbauspiel  
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis  
Entwickler: PopTop  
Publisher: Take 2, (01805) 21 73 16  
Sprache: Deutsch  
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 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 800 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	256 MByte RAM
870 MByte Installationsgröße	870 MByte Installationsgröße	870 MByte Installationsgröße
	3D-Karte	3D-Karte

### ALTERNATIVEN

Zeus (84%, GS 12/00)  
Mission-orientiertes Aufbauspiel. Ähnlich komplex, aber mit deutlichen Grafik-Schwächen.

Anno 1602 (88%, GS 5/98)  
Der Klassiker ist etwas militärlastiger. Grafisch veraltet, dafür mit unverwundlichem Spielprinzip.

### WERTUNG

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

Komplexe Aufbau-Strategie im coolen Ambiente.





## Sektorenhatz in Echtzeit

# Z2 Steel Soldiers

Fünf Jahre nach dem ersten Teil schlagen die Bitmap Brothers zurück:  
Z2 ist ein Geheimtipp für anspruchsvolle Echtzeit-Taktiker.

## Facts

- 9 Roboter
- 4 Geschütze
- 6 Flugzeuge
- 5 Schiffe
- 16 Gebäude
- 30 Szenarios
- 18 Multiplayer-Karten

Nach 509 Kriegsjahren wollen sich die beiden Zukunftsunternehmen MegaCom und TransGlobal wieder vertragen. Auf dem Planeten Rigal werden die Fronttruppen durch Grünschnäbel und Etappenheinis ersetzt. Gleichzeitig wird der kriegslüsterne Megacom-General Zod wegen fortgesetzter Ausgefliptheit zum Captain degradiert und nach Rigal abkommandiert. Schlauer Zug, das Ergebnis kann sich jeder vorstellen.

## Ungewöhnliche Echtzeitkost

1996 war Z eine ungewöhnliche Alternative zu **Command & Conquer 2** und **WarCraft 2**: Es wurden keine Basen gebaut, sondern Sektoren samt Fabri-

ken eingenommen. Als einziger Rohstoff diente die Zeit. Denn mit jedem neuen eroberten Sektor produzierten alle bisherigen schneller. Diesen doppelten Nachteil für denjenigen, der weniger Gebiete besitzt, haben die Bitmap Brothers in **Z2 Steel Soldiers** beseitigt. Jetzt bringt jede Region Credits, die Sie zum handelsüblichen Gebäudebau, zur Forschung (vier globale Verbesserungen à la schnelleres Einheiten-Tempo) sowie zum Reparieren benutzen. Und die dritte wichtige Neuerung: Statt der damals äußerst knuddeligen Pixelgrafik kommt eine 3D-Engine zum Einsatz. Die wirkt sich zwar taktisch aus, greift aber erbarmungslos die Gesundheit Ihrer Augäpfel an.

## Dynamische Sektoren-Hatz

Z2 spielt sich wesentlich dynamischer als beinahe die gesamte Echtzeit-Konkurrenz. Beide Parteien, die sich übrigens nur durch die Farbe unterscheiden, streiten sich ständig um rechteckige Sektoren. Deren Grenzen sehen Sie direkt auf dem Schlachtfeld als rote und blaue Balken. In jeder Zone steht eine Art Flagge, deren Berührung Ihnen sofort die Kontrolle des ganzen Sektors überträgt. Doch nur In-

fanterie kann Flaggen erobern, Panzer oder Helikopter machen nur den Weg zum Zielpunkt frei. Da Sie zu Beginn meist mit einem einzigen Sektor starten,



Das **Baumenü** von Fabriken oder Truppenbefehle erhalten Sie nach Rechtsklick auf Gebäude oder Einheit.

heißt es Dalli-dalli: Schon Sekunden nach Missionsstart sollten Ihre Infanteristen aus-schwärmen, um benachbarte Gebiete zu annektieren.

Die 30 Missionen der auf sechs Planeten spielenden Kampagne bringen mit ihren Engine-Intros die Hintergrundgeschichte weiter. Ab und zu gibt's gewöhnungsbedürftige animierte Cartoons zu sehen. Die Vielfalt der Einsätze kann sich sehen lassen, auch wenn sie nicht an **Moon Project** von Topware heranreicht. Sie landen per Transportschiff an und müssen erst eine Basis erobern, sollen Leute irgendwohin eskortieren oder ein Versorgungslager infiltrieren. Spätere Kampfeinheiten wie weitreichende Raketenwerfer, Virus-Jagdbomber oder Scharfschützen (können durch Erschießen des Fahrers Fahrzeuge übernehmen) sorgen für gehörige taktische Tiefe. Obwohl Truppentransporter und Schiffe die zahlreichen Flüsse befahren dürfen, wirken die Kämpfe wie reine Landschlachten.

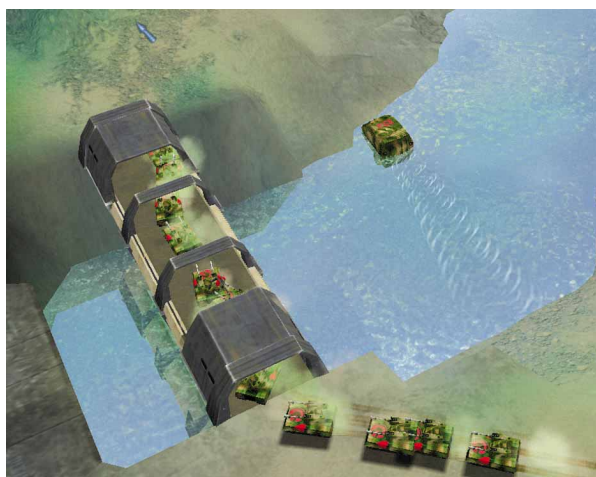


Unsere roten Truppen nehmen die **blaue Basis** auseinander. Aus dieser fernen **Perspektive** werden Sie die meiste Zeit spielen. (1152x768)



## Reiss mich ein, bau mich auf

Da aus humanitären, indizierungsverhindernden oder sonstigen Gründen sämtliche Soldaten Blechkameraden sind, ist der Konstruktionsroboter der wichtigste Mann, Verzeihung, Robot auf dem Spielfeld. Er nimmt Sektoren ein und baut gleich eine Kanone zur Verteidigung. Er stellt neue Fabriken in die Landschaft. Und er repariert vergleichsweise selbstständig angeschlagene Kameraden sowie Brücken. Letztere stellen ein zentrales Element der Z2-Kriegsführung dar. Viele Szenariokarten werden von Canyons oder Flüssen in zwei oder mehr Teile gespalten, die nur durch



Während der Truppentransporter abkürzt, fahren unsere Panzer über die Brücke.



Das dicke Landungsschiff hat unsere Invasionsstreitmacht abgesetzt und startet sofort wieder.

Brücken verbunden werden. Doch die knicken schon nach ein wenig Dauerfeuer ein. Ein schönes taktisches Mittel, um sich gerade zu Beginn Angriffe erst mal vom Hals zu halten.

Doch der Gegner ist nicht doof: Er schickt sofort einen Konstruktions-R2D2 los, um den Übergang wieder frei zu machen. Sie wollen das verhindern und lassen zwei Helikopter auf die andere Seite choppern. Dort treffen sie auf eine Flak. Mit anderen Worten: Die Brücke wird repariert, und die leichten Panzer des Computers jagen Ihnen den sicher geglaubten Sektor schnurstracks wieder ab.

### Zerspritzende Bäume

Wie in *Emperor* drehen Sie nach Herzenslust die Karte

oder zoomen heran; zudem dürfen Sie den vertikalen Winkel verändern. Doch da sich im Radar nur der Blickwinkel-Kegel, nicht aber die ganze Minikarte mitdreht, dauert es immer einige Minuten, bis man sich auf einem neuen Schlachtfeld zurechtfindet. Schlimm wird's, wenn Sie anfangs gar keine Radarstation haben.

Die Grafik-Engine ist veraltet und lässt gerade die Roboter aus der Nähe so pixelig aussehen, als wären sie an Metall-Lepra erkrankt. Obwohl Explosionen und Schüsse gut gelungen sind und auch gegen Echtzeit-Spiegelungen im (unbewegten) Wasser nichts zu sagen ist, überwiegt Tristesse. Während die Kartentypen Wald und Inselgruppe noch ganz okay sind,

## Jörg Langer



### Geheimtipp mit Ecken und Kanten

Am Anfang habe ich Z2 förmlich gehasst: schludriges Interface, grausliche Polygongrafik und dann auch noch die völlig unattraktive Wüste als Schauplatz der ersten fünf Missionen. Doch mit der Zeit lernte ich die Vorzüge des Bitmap-Titels kennen. Hier wird das 3D tatsächlich genutzt, um durch Flüsse oder Canyons die Karte zu unterteilen. Und dann die spannende Sektorenhatz! Während es bei vielen Echtzeit-Titeln nur darum geht, sich mit genügend Ressourcen hochzurüsten und dann den Endkampf zu bestreiten, bin ich hier ständig am Flaggen-Zurückerobern.

### Bockelschwere Missionen

Fans des alten Z seien gewarnt: Der unkomplizierte Charme des Vorgängers ist verloren gegangen, die Vehikel sind nun viel wichtiger als die Roboter. Liebgewonnene Elemente wie Fahrer-aus-dem-Cockpit-Schießen sind nur noch zweitrangig. Und statt der einstmalen fantastischen Render-Szenen gibt's nur Cartoons als Zwischenfutter. Auf der Habenseite verbucht das Spiel abwechslungsreiche und teils bockhafte Missionen sowie einen durchdachten Mehrspieler-Modus. Einsteigern kann ich von Z2 nur abraten, Profis sollten ihm eine Chance geben.

droht angesichts der Wüsten-, Vulkan- und Eis-Landschaften der Verlust des Farbensehens. Immerhin: Ob nun Tierwelt, Fässer oder Bäume, so ziemlich alles zerspritzt nach ausgiebigem Beschuss befriedigend in seine Einzelteile. **LA**



Bei diesem Eiswelt-Scharmützel sehen Sie deutlich roten und blauen Sektorengrenzen.

## Z2 Steel Soldiers

Genre: Echtzeit-Strategie    Anspruch: Fortgeschrittene, Profis    Sprache: Deutsch  
Entwickler: Bitmap Brothers    Publisher: Bigben Inter., (02271) 49 85 90    Preis: ca. 80 Mark

### MULTIPLAYER

Internet (8 Spieler)    Netzwerk (8 Spieler)    Modem (0 Spieler)    an 1 PC (0 Spieler)  
Ein Spieler pro Original    Multiplayer-Modi: Herrschaft, Kommandozentrum, Einheiten, Zeitlimit

### HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 350 MHz 64 MByte RAM 670 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 500 MHz 128 MByte RAM 670 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 800 MHz 192 MByte RAM 670 MByte Installationsgröße 3D-Karte

### ALTERNATIVEN

**Emperor** (87%, GS 6/01)  
Dune 3 nutzt sein 3D nicht für Taktik-Kniffe, ist aber schöner, spannender und motivierender.

**Moon Project** (86%, GS 11/00)  
Der Earth-2150-Nachfolger hat drei Parteien, ausgefeilte Einheiten und einen Strategiemodus.

### WERTUNG

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

Ungewöhnliche Roboter-Echtzeitstrategie für Kenner.





## Runden-Hit

# Rim

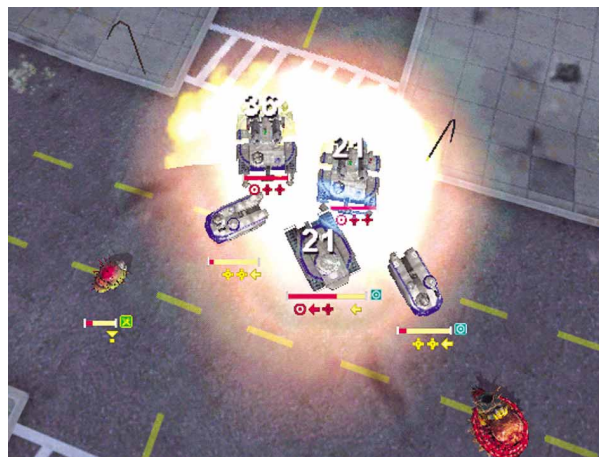
Der Beweis, dass Strategie auch ohne Hektik spannend sein kann: Ziehend und schießend begeben Sie sich auf eine gefährliche Odyssee im Weltraum.

Schon Indiana Jones wusste, dass die Erforschung versunkener Kulturen nicht nur sehr interessant, sondern auch sehr

gefährlich ist. Auch ein paar tausend Jahre in der Zukunft hat sich daran nichts geändert. Auf der Suche nach dem Alten Volk dringen Sie im Strategiespiel **Rim** als militärischer Leiter einer Expedition in bisher unerforschte Teile der Galaxie vor. Dummerweise haben diverse Alien-Archäologen nebst bewaffneter Begleitung just die gleiche Idee.

## Eine Runde 3D

Chefentwickler Bernhard Evers kehrt mit **Rim** zu seinen Wurzeln zurück: dem ersten Teil der **Battle Isle**-Serie. Genau wie der Taktik-Klassiker ist **Rim** streng in drei Abschnitte unterteilt. Einen leichten Hauch von Echtzeit spüren Sie nur während der Bewegungs-Phase, in der Sie und der Computer-Gegner gleichzeitig ihre Einheiten ziehen. In der Angriffsphase weisen Sie ihren Truppen Ziele zu. Dabei sollten



Zu dicht gestaffelte Einheiten sind eine leichte Beute für feindliche Artillerie.

Sie nicht nur Durchschlagskraft und Reichweite der 55 unterschiedlichen Kampfgefährte beachten. Auch das 3D-Terrain spielt eine wichtige Rolle: Auf einem Bergrücken platzierte Artillerie lichtet die Reihen der Feinde, bevor sie den Angreifer überhaupt sehen können. Haben Sie alle Kommandos erteilt, können Sie schließlich die Ergebnisse Ihrer Befehle in netten Aktions-Sequenzen bewundern.

## Alien-Recycling

Jede der sechs Rassen im Spiel beherrscht einen Special Move, den jede Einheit nur einmal pro Mission ausführen darf. Die von der Menschheit abstammenden Rey aktivieren einen besonders kräftigen Schutzschirm, während die widerlichen Nurgs lieber entbehrliche Artgenossen anknabbern, um neue Energie zu tanken. Außerdem können

Sie gesammelte Erfahrungspunkte gegen Einheiten-Upgrades wie bessere Feuerkraft oder eine Komplettreparatur eintauschen. Letzteres ist besonders anzuraten, wenn feindliche Treffer einzelne Antriebs- oder Waffen-Module außer Kraft setzen und Ihr Panzer zwar nicht zerstört, aber praktisch wehrlos ist.

Auf Ihrer Expedition ins Weltall kommen Sie im Laufe der spannenden Geschichte weit herum. So besuchen Sie neben Wald- und Eisplaneten auch einen Asteroiden inklusive Überresten menschlicher Besiedelung. Auch während der 28 Einsätze entwickelt sich die Story durch geskriptete Ereignisse ständig weiter. Dabei halten Sie wechselnde Missionsziele, wie die Deaktivierung eines Stromgenerators oder das Finden eines geheimen Mineneingangs, auf Trab. **HK**

## Heiko Klinge



### Schnörkellose Spannung

Eigentlich ist **Rim** nichts anderes als eine aufgepepperte 3D-Neuauflage von **Battle Isle 1** – im positiven Sinn: das Spielprinzip ist kinderleicht, lässt mir bei den richtig schön kniffligen Missionen aber trotzdem genügend taktische Freiheiten. Die 3D-Engine holt grafisch nicht die Sterne vom Himmel, ermöglicht aber ganz neue Strategien. Und weil ich ohne Zeitdruck agiere, erübrigt sich das Übersichtlichkeits-Problem der Echtzeit-Kollegen. Schade nur, dass ich mühsam verbesserte Einheiten nicht mit in die nächste Mission nehmen darf. Freunde des stressfreien Grübelns wird das wenig stören, bekommen sie doch mit **Rim** nach langer Durststrecke wieder spannende, reinrassige Rundengefechte.



Angriff der Nurgs: Die roten Linien markieren uns das Schussfeld des anvisierten Gegners.

## Rim

Genre: Taktikspiel    Anspruch: Fortgeschrittene, Profis    Sprache: Deutsch  
Entwickler: Trinode    Publisher: Fishtank, (0751) 86 19 44    Preis: ca. 90 Mark

### MULTIPLAYER

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

### HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz	CPU mit 450 MHz	CPU mit 600 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	128 MByte RAM
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte
680 MByte Installationsgröße	680 MByte Installationsgröße	680 MByte Installationsgröße

### ALTERNATIVEN

**Battle Isle 4** (76%, GS 12/00)    **Panzer General 4** (85%, GS 10/00)  
Mix aus Echtzeit- und Rundenstrategie. Schickere Schlachtfelder, aber weniger einsteigerfreundlich.    Der aktuelle Teil der Serie glänzt mit Anführer-System und Einheiten-Übernahme.

### WERTUNG

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

Puristische, aber spannende 3D-Rundenstrategie.





# Original War

Schwierige Steinzeit-Berufswahl.

**D**er Ost-West-Konflikt tobt in der fiktiven Zukunft von **Original War** schon seit etwa 2 Millionen Jahren. Russen und Amerikaner düsen in diesem Echtzeit-Strategiespiel per Zeitmaschine in die ferne Vergan-

genheit, um dort den Super-Rohstoff Siberit einzusacken. Als Amerikaner Macmillian oder Sowjet Gorky bauen Sie in jeweils 15 Missionen Basen und Vehikel. Das Problem: Nur ein paar Untergebene wagen ebenfalls den Zeitsprung. Die sollten Sie ihren Charakterwerten entsprechend als Ingenieur, Mechaniker, Wissenschaftler oder Soldat einsetzen. Wenn Not am Mann ist, wechseln die Jungs im entsprechenden Gebäude mit umständlichen Buttons den Beruf. Um der drückenden Personalknappheit entgegenzuwirken, dressieren Sie Höhlenmenschen und Mammuts als Handlanger. Oft steht mitten im Auftrag eine Entscheidung an: Wollen Sie der amerikanischen Sache treu bleiben oder zu arabischen Untergrundkämpfern überlaufen, die gleichfalls ein Zeitloch gefunden haben? **MS**

## Markus Schwerdtel

### Unnötig umständlich

Vom ungewöhnlichen Szenario und dem verzweigten Missionsbaum in Original War hatte ich mir viel versprochen und wurde nicht enttäuscht. Das Konzept der Charakter-Berufe ging aber leider in die Hose. Während der hektischen Schlachten späterer Missionen ist es schwierig, die Tätigkeiten von zwölf Leuten sinnvoll zu koordinieren. Da hilft auch der Schieberegler für die Spielegeschwindigkeit wenig. Die langweilige Spiel-Grafik drückt ebenfalls auf die Wertung. Dafür sind die Zwischensequenzen im Tagebuch-Stil und die Musik echt klasse.



Vom **Kontrollturm** (links) aus steuern Sie die Fahrzeuge der Amerikaner.

## Original War

**Genre:** Echtzeit-Strategie **Anspruch:** Fortgeschrittene, Profis **Sprache:** Englisch (Dt. i. V.)  
**Entwickler:** Altar Interactive **Publisher:** Virgin, (01905) 89 70 33 **Preis:** ca. 90 Mark

### MULTIPLAYER

☐ Internet (0 Spieler) ☒ Netzwerk (6 Spieler) ☐ Modem (0 Spieler) ☐ an 1 PC (0 Spieler)  
 Zwei Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch, Team-Deathmatch, Rohstoff-Rallye

### HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
Voodoo 2	TNT	G400
Voodoo 3	TNT 2	Geforce
Voodoo 5	Radeon	Geforce 2
CPU mit 350 MHz	CPU mit 450 MHz	CPU 600
64 MByte RAM	128 MByte RAM	128 MByte RAM
600 MByte Installationsgröße	600 MByte Installationsgröße	1,1 GByte Installationsgröße

### WERTUNG

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

Tolles Szenario, aber umständliche Einheiten-Verwaltung.





## Edle Helden – greise Grafik

# Kohan

Entdecken, Schätzesammeln und Erobern – dieses Motto machte Heroes of Might and Magic zum Hit. Schmeckt das Rezept auch in Echtzeit?



Auf Demo-CD:  
spielbare Demo

**F**rühmorgens orientierungslos und verwirrt zu sein, ist völlig normal. Das denkt sich auch Ritter Darius Javidan, als er aus einem tausendjährigen Schönheitsschlaf aufsteht und seine Welt in Trümmern liegen sieht. Er ist einer der unsterblichen **Kohan**-Helden und versucht, möglichst viele Mitstreiter zu sammeln, um das einst blühende Reich Khaldun mit militä-

rischer Macht wieder zu vereinen. Von seiner Heimatstadt aus erobern Sie mit Darius in Echtzeit Dörfer und rekrutieren dabei jede Menge Fantasy-Krieger.

### Einfache Stadtplanung

Ähnlich wie in **Heroes of Might and Magic 3** marschieren auch bei **Kohan** nur aus gut ausgebauten Städten starke Kämpfer. Deshalb statten Sie die Siedlungen mit bis zu sieben Einrichtungen wie Kaserne oder Marktplatz aus, die sich wiederum aufrüsten lassen. Ein zur Holzbörse ausgebautes Sägewerk liefert zum Beispiel Gold statt Baumaterial. All diese Aktionen erledigen Sie auf dem Hauptbildschirm, eine separate Stadt-Ansicht gibt es nicht. Jede Ortschaft umgibt ein Versorgungsbereich, dessen Größe von der Ausbaustufe der Ansiedlung abhängt. Innerhalb dieses Gebiets liegende Minen fördern Rohstoffe, und angeschlagene Einheiten erholen sich dort.

Wenn die Wirtschaft flutscht, geht es an die Aushebung der Armee. Jeder Verband besteht aus sechs Soldaten, denen Sie einen Platz (vorne, Mitte, hinten) zuweisen – im Kampf zerfällt diese Aufstellung jedoch schnell. Unbedingt nötig ist ein Captain. Der ist im Idealfall einer der 45 Kohans, die Sie im Laufe des Spiels in den Ruinen erwecken können. Im Kampf unterstützt er mit Moral-Boni und Zaubersprüchen seine Mannen. Vier Formationsbefehle verändern nicht nur die Marschgeschwindigkeit, sondern auch die Angriffs- und Verteidigungswerte der Gruppe.



In einem Gefecht mit 18 Kompanien geht im Getümmel die Übersicht schnell flöten. Nur anhand der **Wappen** sind die Abteilungen noch zu unterscheiden. (1024x768)

Insgesamt kriechen vom Späher bis zum Feuer-Drachen 85 Einheiten-Typen über die lieblose Weltkarte. Um auf Gefechte vorbereitet zu sein, blenden Sie per Tastendruck die Sichttradien von Untertanen und Gegnern ein. Überschneiden sich diese, kommt es zum Kampf. So sehen Sie auch das Einzugsgebiet Ihrer Siedlungen. Kompanien außerhalb eines Stadtbereichs verbrennen rasend schnell Rohstoffe für ihre Versorgung. Wer seine Leute in der Wildnis herumstehen lässt, ist fix ruiniert. Dann müssen Sie Soldaten entlassen und warten, bis sich die Wirtschaft wieder erholt hat.

### Hektik im Pixelwust

Das größte Manko von **Kohan** ist die altbackene Grafik. Fitzeli-

ge Pixelhelden und Einheiten wären auf der öden Landkarte und in den Massenschlachten kaum zu unterscheiden, wenn nicht ihre Wappen über den Köpfen schweben würden. Außerdem fehlt es bei den erschreckend faden Landschaftstypen Gras, Wüste und Eis an Abwechslung. **MS**



Auf diesem trostlosen, aber informativen Bildschirm stellen Sie per Mausclick die **Armeen** zusammen.



Der Feuermagier zaubert im Pixel-Gewusel. Die grünen Zonen zeigen die **Sichttradien** der Soldaten und Gegner.

## Markus Schwerdtel



### Hässliche Heldensaga

Kohan macht mir als Tester die Entscheidung nicht leicht. Auf der Habenseite steht das durchdachte System der Versorgungszonen

rund um die Städte. Das ist nicht nur realistisch, sondern zwingt mich auch zu taktischen Kniffen wie Blitzattacken oder Hinterhalten. Außerdem gefällt mir das epische Fantasy-Szenario.

Gerade diese Helden-Atmosphäre hat aber unter der trostlosen Präsentation zu leiden. Wie soll ich mich mit dem Funken sprühenden Pixelhaufen identifizieren, der meinen zaubernden Heroen darstellen soll? Mit etwas mehr Mühe hätte das Spiel vielleicht zum Vorbild Heroes aufschließen können. So ist es nur für Fantasy-Fans interessant.

## Kohan – Immortal Sovereigns

Genre: Echtzeit-Strategie Anspruch: Fortgeschrittene, Profis Sprache: Englisch  
Entwickler: Timegate Publisher: Strategy First, 001 (514) 844 24 33 Preis: ca. 120 Mark

### MULTIPLAYER

Internet (8 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Modem (0 Spieler) an ein PC (0 Spieler)  
Einer pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch, Last man standing, Eroberung, Goldrausch

### HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz 64 MByte RAM 400 MByte Installationsgröße	CPU mit 450 MHz 128 MByte RAM 600 MByte Installationsgröße	CPU mit 600 MHz 128 MByte RAM 600 MByte Installationsgröße

### ALTERNATIVEN

**Heroes of M&M 3** (86%, GS 6/1999)  
Rundenweise ziehen Sie von Stadt zu Stadt und rekrutieren Kreaturen für Fantasy-Schlachten.

**Warlords Battlecry** (76%, GS 8/2000)  
Echtzeit-Strategiespiel mit starken Rollenspiel-Elementen. Helden stehen im Vordergrund.

### WERTUNG

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

Netter Heroes-Klon in Echtzeit. Lieblose Grafik.





# Far Gate

Strategische Randalen im Weltall.

**D**as Echtzeit-Strategiespiel **Far Gate** stellt Sie vor die Aufgabe, die Vernichtung Ihres Heimatplaneten zu rächen. Dazu bauen Sie 16 Missionen lang auf einer dreidimensionalen Weltraumkarte Stationen, Raumschiffe und Verteidigungseinrichtungen. Das dafür benötigte

Geld gibt's durch Asteroiden-Recycling. Sobald Sie eine entsprechende Raummacht aufgebaut haben, führen Sie Krieg gegen die übellauligen organischen beziehungsweise kristallinen Aliens, die Ihren Planeten auf dem Gewissen haben.

Interessante Aufträge wie Eskortflüge oder Spionage lockern das ansonsten eher stereotyp ablaufende und streng lineare Missionsdesign auf. Einsteiger erlernen die Maus- und Tastatursteuerung in einem guten Tutorial. Leider wirkt die Grafik mit groben Bauten und farbarren Texturen teils arg lieblos, lediglich die originellen Gegner sind nett animiert. Dafür ist die Darstellung flott, alles lässt sich flüssig zoomen und drehen. Die Mehrspieler-Gemeinde bekommt acht zusätzliche Missionen, und ein Leveleditor liegt dem Spiel auch bei. **PK**

## Paul Kautz

### Netter Homeworld-Klon

Keine Frage: Man kann wesentlich schlechter von Homeworld kopieren. Viele Einheiten, nette Story und ein schnell erlernbares Spielprinzip sprechen für Far Gate. Wenn nur die Grafik nicht so abschreckend wäre – von der mehr als merkwürdigen Musik mal ganz abgesehen. Falls Sie sich nach Homeworld Cataclysm einigermaßen vergleichbar gute 3D-Raumstrategie herbeisehnen, dürfte Far Gate die meisten Ihrer Wünsche erfüllen.



Die dreidimensionale Karte lässt sich beliebig zoomen und drehen.

## Far Gate

Genre: Echtzeit-Strategie    Anspruch: Fortgeschrittene, Profis    Sprache: Englisch  
Entwickler: Super X Studios    Publisher: Virgin, (0190) 58 97 033    Preis: ca. 90 Mark

### MULTIPLAYER

Internet (4 Spieler)    Netzwerk (4 Spieler)    Modem (4 Spieler)    an 1 PC (0 Spieler)  
Ein Spieler pro Original    Multiplayer-Modi: Gegeneinander

### HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz 64 MByte RAM 800 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 350 MHz 64 MByte RAM 800 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 500 MHz 128 MByte RAM 800 MByte Installationsgröße 3D-Karte

### WERTUNG

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

Weltraum-Strategie mit durchwachsender Präsentation.





## Virtueller Klau

# Der Clou 2

Jetzt lassen sich kriminelle Gelüste straffrei am PC ausleben. Doch die digitalen Raubzüge haben ihre Tücken.



Die Stadt ist sehr verwinkelt, was die **Orientierung** erschwert.



Hier sind die Tresore durch Lichtschranken gesichert, die Ihre **Komplizen** erst lahm legen müssen.

**B**ereits sieben Jahre ist es her, dass Neo das alte Spielprinzip des C64-Klassikers **They stole a Million** reaktivierte und als **Der Clou** mit einigem Erfolg verkaufen konnte. Als Kopf einer Gaunerbande tüftelten Sie Ein-

brüche auf die Zehntelsekunde genau aus. **Der Clou 2** setzt dieses Spielprinzip jetzt in 3D fort – allerdings ohne die Qualitäten des mittlerweile 15 Jahre alten Vorbilds zu erreichen.

## Stadt in 3D

Der offensichtlichste Unterschied zum betagten, hauseigenen Vorgänger ist die komplett in 3D konstruierte Stadt, in der sich der Held des Spiels fast frei bewegen kann. Jedes Haus besteht aus mehreren Etagen, die teilweise über Gehstege miteinander verbunden sind. Einige Wohnungen sind dem CPU-Ganoven allerdings nicht ohne weiteres zugänglich. Das gilt vor allem für die Zielobjekte, die er erst beim Einbruch betreten darf. Vom Schreibtisch aus planen Sie die Raubzüge. Zu Beginn brechen Sie in Tankstellen und Miniläden ein. Im Laufe der Zeit stehen lohnendere Objekte wie Museen, Villen und das (virtuelle) Hauptquartier von Neo an.

## Ein Frage des Werkzeugs

Die Einbrüche tüfteln Sie ohne Zeitdruck aus. Nachdem Sie sich für das passende Werkzeug wie Dietrich, Brechstange oder Bohrer entschieden haben, bewegen Sie Ihre Jungs und Mädels durch die Tatorte. Unten eingeblendet sehen Sie, wie viel Zeit bei den Aktionen vergangen ist. Dabei reicht ein Mausklick aus, um Schlösser zu knacken, Alarmanlagen zu deaktivieren oder Safes aufzubrechen. Patrouillierende Wachposten machen Ihnen das Leben schwer. Deren Blickfeld wird wie in **Commandos** oder **Desperados** als aufgehellter Kegel dargestellt. Ein farbiger Balken zeigt an, ob die Geräusche beim Werkeln gehört werden können. Sie und Ihr Team müssen nicht nur wohlbehalten beim Fluchtauto ankommen, sondern auch eine gewisse Mindestbeute ergattern. Den Erlös investieren Sie in neues Werkzeug. **MIC**

## Bugs in Clou 2

Die Verkaufsversion von Clou 2 weist noch Fehler auf. So lässt sich das Programm auf einigen Rechnern mit Geforce- und TNT-Karten nicht spielen. Abhilfe soll ein Patch schaffen, der bis zum Redaktionsschluss noch nicht fertig war. Wer nicht warten will, findet unter [www.neo.at](http://www.neo.at) eine Anleitung, das Spiel durch Eingriffe in die Windows-Registry trotzdem zum Laufen zu bringen. Diese Methode eignet sich aber nur für erfahrene Windows-User, Einsteigern raten wir davon ab.



Sämtliche Zwischensequenzen sind extrem **hässlich**.

## Mick Schnelle

### Viel verschenkt



Mannomann, beim Clou 2 hat sich Neo einige dumme Schnitzer erlaubt, die das an sich spannende Spielprinzip kräftig runterziehen. Da wäre zum einen die mäßige Grafik, von den hässlichen Zwischensequenzen ganz zu schweigen. Aber auch spielerisch gibt's einige Macken: Warum können meine Ganoven während eines Einbruchs keine Werkzeuge tauschen? Außerdem nervt es, wenn ich auf der Suche nach lohnenden Objekten etliche Zimmer durchforsten muss. Immerhin fordern die Einbrüche die kleinen grauen Zellen gehörig; ohne exakte Planung endet mein Raubzug schnell im Großalarm. Ein halbes Jahr Feinschliff hätte dem Clou 2 gut getan. So bleibt's nur ein Remake mit mäßigem Spaßfaktor.

## Der Clou 2

Genre: Strategie-Spiel  
Entwickler: Neo

Anspruch: Fortgeschrittene, Profis  
Publisher: Jowood, (0190) 51 05 50

Sprache: Deutsch  
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

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz 64 MByte RAM 200 MByte Installationsgröße 3D-Karte mit 16 MByte RAM	CPU mit 600 MHz 128 MByte RAM 200 MByte Installationsgröße 3D-Karte mit 16 MByte RAM	CPU mit 800 MHz 256 MByte RAM 200 MByte Installationsgröße 3D-Karte mit 32 MByte RAM

### ALTERNATIVEN

Raub (58%, GS 3/01)

Einbrüche laufen automatisch und undramatisch ab, fitzeligere 2D-Grafik, nette Rahmenhandlung.

Gangsters (57%, GS 01/99)

Altbackene Gangster-Wirtschaftssimulation mit selbstständig ablaufenden Verbrechensakten.

### WERTUNG

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

Fordernde Knobel-Verbrechen – hässlich verpackt.

