Strategie

Jörg Langer

Boden der Tatsachen. Dort ist Black & White angekommen. Stardesigner Molyneux werkelte an einem Spiel, das toll aussah und vor Innovationen nur so sprühte. Bis vor kurzem waren wir überzeugt, dass ein absolutes Superspiel entsteht. Alle Indizien, häufige Präsentationen und zweimaliges, längeres Selberspielen sprachen dafür. Doch die Stunde der Wahrheit schlägt immer im Test – und da gibt's bei GameStar keine Gnade. Nach intensivem Dauerspielen durch sechs Redakteure entpuppte sich Black & White als ein Spiel mit vielen Stärken – und vielen Schwächen. Die schließlich (nach vierstündiger Diskussion) beschlossene Wertung wäre für viele Titel ein Riesenlob. Für den potenziellen 90er ist es eine Schlappe.

Tradition vor Innovation. Auch wenn Siedler 4 mal wieder nur »dasselbe in Grün« ist (und deswegen Punktabzug bekommt), so rangiert es doch deutlich vor Black & White. Wieso wir beide überhaupt vergleichen? Peter Molyneuxs Genremix entpuppt sich als handelsübliches Aufbauspiel mit Tamagotchi-Drumherum. Siedler 4 ist viel beherrschbarer und hat die interessanteren Warenkreisläufe. Und während ich die putzigen Römer sofort in mein Spielerherz schließen kann, lassen mich die Polygon-armen Black & White-Leutchen kalt.

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	Die Siedler 4	Aufbauspiel	NEU	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	C&C Alarmstufe Rot 2	Echtzeit-Strategie	11/00	87%
10	Die Sims	Aufbauspiel	3/00	87%
11	Moon Project	Echtzeit-Strategie	11/00	86%
12	Dungeon Keeper 2	Echtzeit-Strategie	8/99	86%
13	Heroes of Might & Magic 3	Strategie	6/99	86%
14	Panzer General 4: Barbarossa	Taktikspiel	10/00	85%
15	Commandos	Echtzeit-Strategie	7/98	85%
16	Homeworld: Cataclysm	Echtzeit-Strategie	11/00	85%
17	Black & White	Aufbauspiel	NEU	84%
18	Zeus	Aufbauspiel	12/00	84%
19	Dark Reign 2	Echtzeit-Strategie	8/00	83%
20	Seven Kingdoms 2	Echtzeit-Strategie	10/99	83%
21	Sacrifice	Echtzeit-Strategie	1/01	82%
22	Pizza Connection 2	Wirtschaftssimulation	12/00	82%
23	Ground Control	Echtzeit-Strategie	8/00	82%
24	Star Trek: Away Team	Echtzeit-Strategie	NEU	81%
25	Imperium Galactica 2	Strategie	3/00	81%

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

Strategie-Inhalt

Titelstory: Black & White
Der Mega-Test 52
Technik-Check 62
Black & White vs. Siedler 4 64

Tests
Die Siedler 4 86
Star Trek: Away Team 90
Three Kingdoms 92
Hostile Waters 94
Sudden Strike: Blitzschlag 96
Chessmaster 8000 97
Starpeace • Wirst Du Milliardär? ... 97
Oil Tycoon • Age of Sail 2 98

Das große Wuseln

Die Siedler 4

Mit Zoom-Funktion und neuen Völkern geht's im vierten Teil von Blue Bytes Aufbau-Klassiker gegen einen finsteren Feind.

Facts

- 3 Völker
- 4 Kampagnen
- 21 Missionen
- 9 Einzelkarten
- 49 Gebäude
- 44 Berufe
- 37 Warentypen

Auf Demo-CD: Patches auf die Version 795

Auf Video-CD: exklusives Video-Special

Im Tipps-Teil: Taktiken und Lösung (1. Teil)

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

Saftige Wiesen, sanfte Hügel, lustig plätschernde Bäche – traumhaft schön ist die grüne Heimat der Siedler. Doch der Magier Morbus hegt eine tiefe Aversion gegen die Farbe der Hoffnung und versucht mit allen Mitteln, das idyllische Siedler-Land in eine öde Wüste zu verwandeln. Sein Dunkles Volk macht Blue Bytes Knubbel-Kerlen im vierten Teil der Aufbau-Reihe schwer zu schaffen. Die Römer, Wikinger und Mayas haben alle Hände voll zu tun, um den Vormarsch der schwarzen Gärtner und ihrer todbringenden Schlingpflanzen aufzuhalten. Am unverwüstlichen Spielprinzip wurde aber nichts verändert. Ganz anders die Grafik: Zum ersten Mal ist es möglich, näher an das Geschehen heranzuzoomen, etwa um Warenbestände genauer zu untersuchen.

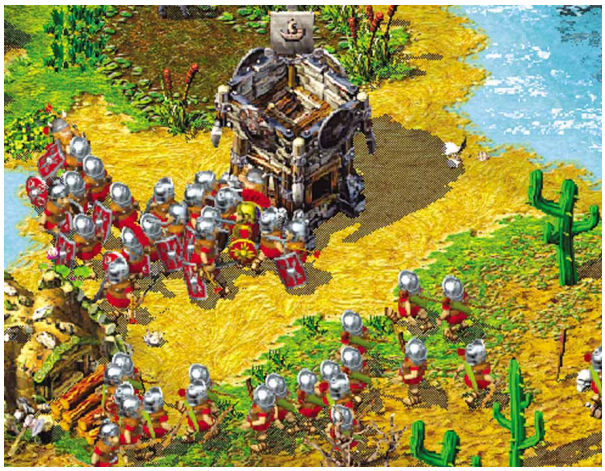
Perfekte Planung

Ein einsamer Wachturm ist bei Siedler 4 häufig das einzige Bauwerk, das zu Beginn in der Landschaft steht. Dann liegt es an Ihnen, die Siedlung wohl überlegt zu planen und die nötigen Bau-Befehle zu geben. Unterschiede zu Siedler 3 gibt es in der Bauphase kaum: Mit Wachtürmen und Pionieren erobern Sie neues Siedlungsgebiet. Fällt Ihr letzter Turm, ist das Spiel verloren. Farbige Punkte in der Landschaft markieren den benötigten Zeitraum, um einen Bauplatz zu planieren. Darauf sollten Sie auch achten, um die Gebäude so schnell wie möglich hochzuziehen. Ist der Grundstein gelegt, beschaffen die Arbeiter selbstständig Holz und Steine und beginnen mit den Maurerarbeiten. Ihre Mannen suchen sich wie im dritten Teil selber den kürzesten Weg. Dafür pflastern sie häufig benutzte Pfade jetzt automatisch, damit Sie Hauptverkehrswege erkennen können. Einen Geschwindigkeitsvorteil für die Träger bringt das aber nicht. Ei-

Schiffe, Soldaten und Katapulte greifen das Hauptquartier des Dunklen Volkes an. Die Gärtner machen sich bereit zur Renaturierung. (1280x1024)

ne weitere Komfortfunktion ist der Eselskarren, der sich automatisch mit den nötigen Rohstoffen und Pionieren für eine neue Kolonie beladen lässt.

Generell hat Blue Byte die Spielgeschwindigkeit etwas herabgesetzt. Mit der F12-Taste können Sie zwar durch einen kleinen Zeitsprung die zähe Aufbauphase am Anfang jeder Mission etwas beschleunigen, ein simpler Schieberegler für die Geschwindigkeit wäre aber sinnvoller gewesen.



Unsere Armee sammelt sich um den Hauptmann in der goldenen Rüstung.

Mayas und Wikinger

Drei Völker sind Ihnen untertan: Auch in Siedler 4 müssen Fans nicht auf die altgedienten Römer verzichten. Fast zu gleichen Teilen aus Stein und Holz errichten sie ihre Häuser. Rohstoff-Engpässe sind bei dieser einsteigerfreundlichen Nation nur selten zu befürchten. Die kampfstarken Wikinger stehen auf Holzhäuser. Das Baumaterial dafür wächst zum Glück im Wald nach. Am schwierigsten sind die Mayas zu spielen. Der hohe Verbrauch an Felsen führt immer wieder zu lästigen Beschaffungsproblemen. Die aus Siedler 2 bekannten Steinminen entschärfen den Materialmangel aber etwas. Im Gebirge findet sich meist genug Baustoff. Holz brauchen die Südamerikaner dagegen nur wenig.

Schlepperbande

Als Meister der Logistik beweisen Sie sich beim Anlegen der Warenkreisläufe in der Siedlung. Schließlich wollen Betriebe wie die Munitionsfabrik jederzeit mit Werkstoffen versorgt sein. Die wichtige Met-Brauerei der Wikinger braucht nicht nur Wasser, sondern auch den Honig der Imker. Die logischen Produktionsketten gehen schon nach kurzer Spielzeit in Fleisch und Blut über. Leider sehen sich Eisenschmelze, Werkzeug- und Waffenschmiede sehr ähnlich. Dafür lassen sich die Bauwerke auf einen Blick sehr gut ihrem jeweiligen Industriekreislauf zuordnen. So sind zum Beispiel alle Dächer der Nahrung liefernden Standorte mit gelben Strohbündeln gedeckt.

Ein Problem ist der Transport der Produkte zwischen den Betrieben. Sie müssen ständig Quartiere für Ihr Volk bauen, damit ein Heer von Trägern die Waren von A nach B schleppt. Diese auf Dauer nervige Wohnraumbeschaffung hätte Blue Byte automatisieren sollen. Der Kniff findiger Siedlercracks, Wohnhäuser einfach wieder abzureißen, um das Baumaterial für neue Gebäude zu nutzen, funktioniert nicht mehr: Das Programm führt über die Anzahl der Betten in der Siedlung und somit über das Bevölkerungslimit penibel Buch.

Ihre Produkte lassen sich auf dem Marktplatz oder über See-Handelsrouten verhökern. Unverständlicherweise bleibt aber der Handel mit Waren dem Mehrspieler-Modus vorbehalten – da hat die versammelte Aufbau-Konkurrenz wie Anno 1602 seit Jahren die Nase vorn.

Heilende Soldaten

Natürlich fliegen auch im neuen Siedler die Fetzen. Neben Schwertträgern und Bogenschützen haben die Entwickler jedem Volk eine Spezialeinheit zur Seite gestellt. Ein Sanitäter heilt im Feld verwundete Römer. Grimmige Wikinger-Axtträger zerstören als einzige Kampfeinheit auch zivile Gebäude. Die Mayas führen Blasrohr-Krieger in die Schlacht, deren giftige Pfeile Gegner kurzzeitig lahm legen. Jedes Volk hat ein Lazarett für angeschlagene Soldaten. Von Anfang an rekrutieren Sie Soldaten in drei Stärken. Für einen Kämpfer der höchsten Stufe

Die Blasrohr-Schützen, die Spezial-Einheit der Mayas, lähmen den Gegner für kurze Zeit.

Martin Deppe

Solides Mauer-Werk

Nach sieben Jahren Siedeln gehen Blue Bytes Architekten langsam die pfiffigen Ideen aus, sie werkeln lieber nach der Devise »Restaurieren statt neu bauen«. So kriegt das bewährte Spielgerüst zwar eine frische Tapete, aber kein neues Mauerwerk: Ein Solo-Handel, bei anderen Aufbaufirmen lange gang und gäbe, fehlt immer noch. Hoffentlich haut Blue Bytes frisch gebackener Bauherr Ubi Soft mal auf den Putz, damit Siedler 5 ein echter Neubau wird.

Doch bis dahin fällt mir die Rückkehr ins renovierte Luxus-Appartement leicht. Denn der neue Anstrich macht gleich beim ersten Schnuppern wieder süchtig: Die Missionen sind besser und fordernder – bei null Goldvorkommen kämpfe ich um jeden fremden Barren. Das Dunkle Volk ist eine echte Herausforderung, die Zoom-Funktion schick und wirklich praktisch. Die Küsten-Bombardements bringen den Siedlern mehr taktische Tiefe als zuvor. Kurzum: Solange kein neues Anno-Schloss neben meinem Siedler-Haus steht, ziehe ich nicht aus...

Unter der Lupe

In der größten Zoomstufe überprüfen Sie die Kaserne, in der mittleren auch die Eisenschmelze. Die kleinste zeigt fast die ganze Siedlung.

Aus Honigwaben auf Blumenwiesen gewinnen die in Holzhäusern lebenden Wikinger Met.

Priester stocken per Zauberspruch die Rohstoff-Vorkommen unter den Minen wieder auf.

Katapulte zerstören feindliche Militär-Gebäude mit wenigen Schüssen, brauchen aber Munition.

müssen Sie zwei Goldbarren investieren. Dieses direkte System erleichtert Ihnen den Aufbau einer Wunscharmee beträchtlich. Außerdem erhöhen in der Siedlung verteilte Zierobjekte die Motivation Ihrer Mannen. Ein besonders teurer Hauptmann hält die Armee zusammen, sodass Sie die Soldaten nicht mehr mühsam suchen müssen. Dazugelernt haben die Bogenschützen: Auf Türmen stationiert, bombardieren sie vor der Haustür stehende Feinde mit Felsbrocken. Zusätzlich zum Fußvolk stehen in der Fahrzeugfabrik die beliebten Katapulte für den Kampf bereit. Alle Militär-Einheiten steuern Sie direkt, Formationsbefehle fehlen aber. Ärgerlich: Unterschiedliche Einheiten wie Katapulte, Priester und Soldaten lassen sich nicht gemeinsam in einer Gruppe zusammenfassen.

Auf Plünderfahrt

Nur Fähren und Handelschiffe schipperten bislang über die ruhigen Meere. Damit ist es jetzt vorbei: Alle Völker besitzen Kriegsschiffe, die zum Beispiel bei den Römern mit Katapulten ausgerüstet sind. Damit greifen Sie, genug Munition vorausgesetzt, feindliche Türme vom Wasser aus gefahrlos an. Seeschlachten zwischen mehreren Schiffen fallen wegen deren Schwerfälligkeit etwas langweilig aus. Bei Fähren ist nicht mehr auf Anhieb zu erkennen, wie viele Männer in einem Boot sitzen; erst ein Blick ins Menü erteilt darüber Auskunft.

Spezialisten gefragt

Neben dem niedrigen Träger- und Bauarbeiter-Pöbel tummeln sich auch mehrere Spezialisten. Geologen, Diebe und Pioniere befehligen Sie direkt. Letztere brauchen jetzt eine Schaufel, um Land »einzunehmen«. Frisch im Spezialisten-Kader sind die Gärtner, sie begrünen das verseuchte Land des Dunklen Volkes. Der Schutz der Männer mit dem grünen Daumen ist im Feindesland eine knifflige Aufgabe – schließlich mag Morbus umweltfreundliche Störenfriede gar nicht.

Technik-Check

Siedler 4 ist genügsam. Schon ab einem Pentium 200 mit 32 MByte RAM können Sie es gut spielen; obwohl das Spiel eine niedrigere Auflösung als 800 mal 600 nicht zulässt. Eine geringe Darstellungsqualität gibt es nur bei älteren Karten mit Nvidias TNT-Chip und erstaunlicherweise bei der Voodoo 3. Bei Letzterer ist die Grafik pixelig, da Sie den Texturfilter nicht aktivieren können.

RAM/Festplatte

Wir raten in jedem Fall zur Vollinstallation, die mit 370 MByte relativ wenig Platz verbraucht. Der Hauptspeicher sollte mindestens 32 MByte betragen, 128 MByte RAM sind optimal.

Tuning-Tipps

TIPP 1: Läuft Siedler 4 nicht flüssig, ist die Verringerung der Texturqualität ein probates Hilfsmittel für bessere Performance.

TIPP 2: Bei Rechnern mit wenig Hauptspeicher sollten Sie die Festplatte defragmentieren, damit die Auslagerungsdatei nicht zerstückelt wird. Besonders das Scrollen wird so schneller.

TIPP 3: Wenn Sie die Netzwerkanmeldung aktiviert haben, übernimmt das Spiel automatisch den Usernamen. Nur in der Datei »Gamesettings.cfg« können Sie den Spielernamen wieder ändern.

TIPP 4: Installieren Sie auf jeden Fall beide Patches von unserer Demo-CD, um sich Ärger beim Laden von Spielständen zu ersparen.

Die Performance-Tabelle

		TNT 1	Matrox G400	Voodoo 3	TNT 2	Geforce	Voodoo 5	Radeon	Geforce 2
P 200 MMX	640x480	■	■	■	■	■	■	■	■
	800x600	■	■	■	■	■	■	■	■
P II/300	800x600	■	■	■	■	■	■	■	■
AMD K6-2/450	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■
P III/500	800x600	■	■	■	■	■	■	■	■
Athlon 500	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■
P III/700	800x600	■	■	■	■	■	■	■	■
Athlon 700	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß ■ mäßig ruckelnd, noch spielbar ■ flüssiges Spielen möglich

In einer der vielen gerenderten Videosequenzen schleppen versklavte Siedler Mana-Bälle.

Gartenpflege

Minen fördern Erz und Kohle für Eisen. Daraus macht der Werkzeugschmied Schaufeln für die Gärtner, die dann das verseuchte Land begrünen.

Mit von der Partie sind auch die Priester. Mit genug Wein, Met oder Tequila als Opfergabe zerstören sie Gebäude oder bekehren gegnerische Soldaten. Einen besonders spaßigen Spruch beherrschen die Maya-Missionare, der dauerhaft eine Gruppe feindlicher Bogenschützen in Schmetterlinge verwandelt. In den oft recht hektischen Massenkämpfen sind manche Offensiv-Sprüche aber zu umständlich auszulösen, um sie sinnvoll rechtzeitig einzusetzen.

Konflikte und Allianzen

Jedem der Völker hat Blue Byte eine kleine Kampagne mit drei Einsätzen spendiert. Die wahre Herausforderung ist jedoch die vierte Reihe von Aufträgen, in der Sie mit wechselnden Völkern in zwölf Missionen gegen das Dunkle Volk vorgehen. Die Entwickler haben sich die Kritik der Spieler am harschen Schwierigkeitsgrad von Siedler 3 und dessen Missions-CDs zu Herzen genommen: Knüppelharte Überraschungsangriffe des KI-Gegners gibt es jetzt nicht mehr, dafür aber zwei Schwierigkeitsstufen. Kleine Unteraufgaben bringen Abwechslung: Wenn Sie mit Ihrem Priester einen Wikingerstamm besuchen, belohnen die Nordmänner Sie mit einer Schiffsladung Eisen und Waffen. Auf neun Einzelkarten üben Sie für die Kampagne oder siedeln ohne Gegner einfach drauflos. Leider ist ein Editor oder ein Generator für Zufalls-Karten erst für das kommende Addon geplant.

Für ein Aufbauspiel macht Siedler 4 gegen menschliche Gegner richtig Spaß. Nach der ruhigen Siedlungsphase geht es mit Armeen, Dieben und Zaubereien richtig zur Sache. Im lokalen Netzwerk und auf Blue Bytes Game Channel kämpfen bis zu acht Spieler gegeneinander oder im Team. Dabei verständigen Sie sich per Tastatur oder mit dem integrierten Sprach-Chat

Unübersichtlicher Streichelzoo

Dezent wurde die Bedienung verbessert. Fast jedes Bauwerk hat jetzt ein eigenes Menü, in dem Sie Aufträge erteilen. Per Pfeil-Button wechseln Sie zwischen Gebäuden gleichen Typs. Versprengte Spezialisten findet die Suchfunktion auf der gesamten Karte. Verwundete Soldaten markieren Sie per Knopfdruck und schicken sie ins Lazarett. In der Schachtel von Siedler 4 finden Sie im Gegensatz zum Vorgänger ein gedrucktes, gutes Handbuch.

Vom Wasser aus attackiert ein Kriegschiff den Turm.

Die neue, verbesserte Grafik-Engine bringt die kunterbunten Landschaften noch schöner auf den Monitor. Die Detailverliebtheit ist etwas mit den Grafikern durchgegangen: Oft verwirrt die Vielzahl an Vögeln, Karnickeln und Schmetterlingen auf dem Bildschirm. Die gerenderten Videosequenzen zwischen manchen Missionen sehen nicht nur gut aus, sondern wurden auch stimmig synchronisiert. Die Soundeffekte im Spiel passen gut zum Geschehen, werden beim Scrollen über die Gebäude aber recht abrupt aus- und eingeschaltet. MS

Markus Schwerdtel

Komplexer Aufbauspaß

Da mag Mick noch so mäkeln, mir gefällt Siedler 4. Die neu hinzugekommenen Features machen richtig Sinn. Die Zoom-Funktion benutze ich ständig, um meinen Untertanen auf die Finger und in die Lager zu schauen. Endlich ist auch der überflüssige Speerträger im Ruhestand, um seinen schlagkräftigen Kollegen Platz zu machen. Besonders gefällt mir der grobschlächtige Wikinger-Axtkämpfer, der feindliche Zivilgebäude einfach platt macht. Und mit dem Dunklen Volk habe ich einen bitterbösen Feind, gegen den ich meine Mannen ohne Gewissensbisse schicken darf. Schade nur, dass mir der Wechsel auf die Dunkle Seite verwehrt bleibt. Außerdem ärgert mich die geringe Zahl an Einzelkarten.

Stundenfresser

Trotz des von den Kollegen monierten Mangels an echten Innovationen bekommt das Spiel eine hohe Wertung. Warum? Es macht einfach Spaß! Stunden vergehen wie im Flug, wenn ich an meiner Stadt feile und alle Abläufe optimiere. Die ausgeklügelten Missionen wecken meinen Ehrgeiz. Den Schergen des Dunklen Volkes muss doch beizukommen sein!

Mick Schnelle

Grafisch zu bieder

Jaja, das unverwüstliche Siedler-Konzept macht mir auch noch beim vierten Mal Spaß. Aber bei weitem nicht mehr so viel wie in Teil 3. Das liegt vor allem an der hausbackenen Grafik. Die versprochene 3D-Karten-Unterstützung macht sich überhaupt nicht bemerkbar. Und die Unterschiede zum Vorgänger muss ich mit der Lupe suchen. Wie gut Aufbauspiele aussehen können, demonstriert Peter Molyneux sehr eindrucksvoll mit Black & White. Fürs nächste Mal muss Blue Byte unbedingt die überholte Grafik entrümpeln.

Die Siedler 4

Genre: Aufbauspiel | Anspruch: Fortgeschrittene, Profis | Sprache: Deutsch
Entwickler: Blue Byte | 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 (1 Spieler)
Ein Spieler pro Original | Mulitplayer-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 233 MHz	CPU mit 350 MHz	CPU mit 500 MHz
32 MByte RAM	64 MByte RAM	128 MByte RAM
210 MByte Installationsgröße	370 MByte Installationsgröße	370 MByte Installationsgröße

ALTERNATIVEN

Cultures (85%, GS 10/00)
Wikinger suchen in der neuen Welt nach magischen Artefakten. Langwierig, aber motivierend.

Die Völker (81%, GS 6/00)
Siedler-Klon mit Amazonen, Insekten und blauhäutigen Aliens. Kurzweilige Missionen.

WERTUNG

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

88% SPIELSPASS

Vierte Auflage des unverwüstlichen Knuddel-Klassikers.

Betriebsausflug per Transporterstrahl

Star Trek Away Team

Commandos in Föderations-Uniform: Fünf wagemutige Offiziere schleichen über fremde Welten, um ein finsteres Geheimnis der Sternenflotte zu lüften.

WWW

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

Im Tipps-Teil: Taktiken

Der Dienst bei der Sternenflotte ist mitunter ganz schön öde: Wache schieben, hin und wieder einen Plasma-Phasenmodulator kalibrieren und dreimal täglich Replikator-Mampf. Kein Wunder, dass sich hoch qualifizierte Spezialisten freiwillig für Missionen auf fremden Planeten melden. Zumal die Sterblichkeitsrate der wagemutigen Außendienstler seit den Tagen von Captain Kirks Rothemden merklich zurückgegangen ist. Im Echtzeit-Taktikspiel Star Trek Away Team übernehmen Sie die Führung eines solchen Trupps von Offizieren. Das Oberkommando beauftragt Sie mit der Aufklärung mysteriöser Vorfälle rund um eine Verschwörung auf höchster Ebene der Sternenflotte. Glücklicherweise stehen Ihnen Föderations-Altstars wie Data oder Worf beratend zur Seite.

Commander Schleicher

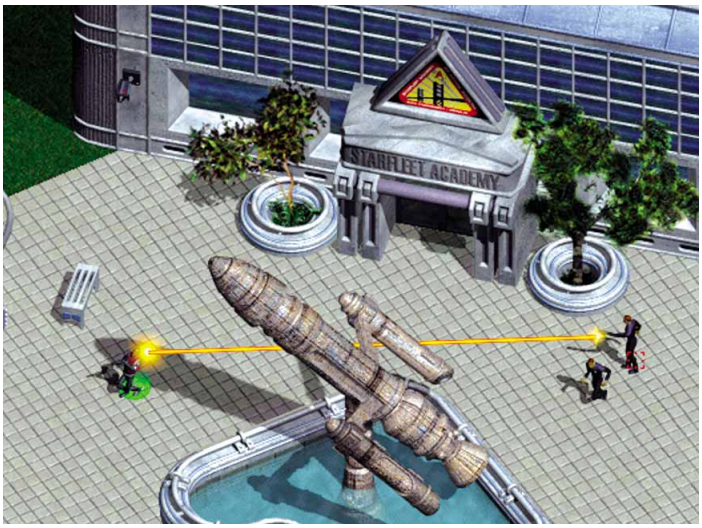
Ähnlich wie in Pyro Studios' Commandos sind in Away Team nervöse Zeigefinger fehl am Platz. Nur mit Vorsicht, Schleichen und vor allem richtigem Timing holen Sie in den beschränkt zoombaren 2D-Levels für die Föderation die Kartoffeln aus dem Feuer. Zuschaltbare Sichtkegel verraten, welchen Bereich Wachen und Überwachungskameras gerade im Blickfeld haben. Nicht entdeckt zu werden hat für Ihr Team bei allen Aufträgen oberste Priorität.

Die Bediensteten der Sternenflotte tragen offensichtlich schwere Stiefel. Beim Gehen oder Laufen erzeugen sie einen Heidenlärm, der ebenfalls die Gegner auf den Plan ruft. Da hilft nur lautloses, aber nervig langsames Schleichen. Mit Schallgranaten führen Sie Feinde in die Irre oder locken sie in einen Hinterhalt. Leider wird das Spiel bei gleichzeitig eingeblendeten Sichtlinien und Schallwellen etwas unübersichtlich. Sollten Sie trotz aller Umsicht die Aufmerksamkeit der Wachen auf sich ziehen, dann lassen Sie eben Phaser sprechen. Viele Aufträge müssen Sie aber völlig unentdeckt und ohne Waffengewalt absolvieren.

Frontschweine

Ein Außenteam ist nur so gut wie seine Mitglieder. Deshalb wählen Sie vor jedem Auftrag aus einem Pool von 17 Offizieren die Idealbesetzung. Die Männer und Frauen rekrutieren sich aus den Bereichen Kommando, Technik, Medizin, Wissenschaft und Sicherheit. Viele Ihrer Leute beherrschen Spezialfähigkeiten außerhalb ihres eigentlichen

Auf dem romulanischen Außenposten kommt es zum Feuergefecht. Die Überwachungskamera unten ruft Verstärkung für die Gegner herbei.



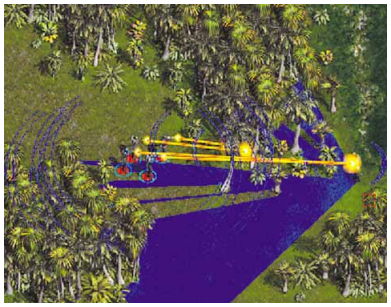
Vor dem Eingang zur Sternenflotten-Akademie lässt Captain Refelian sein Leben.

Auch in Gebäuden sind Sie unterwegs, um Sicherheitsanlagen lahm zu legen.

Bereiches. So ist die andorianische Medizinerin Sirta mit dem Phaser mindestens genauso schnell wie mit dem Hypospray. Auf jeden Fall müssen Sie alle Mitglieder des Außenteams auch wieder sicher nach Hause bringen. Stirbt einer Ihrer Untergebenen, ist die Mission verloren.

Voller Rucksack

Natürlich gehen selbst die härtesten Jungs der Sternenflotte nicht ohne entsprechende Ausrüstung ins Feld. Neben dem Standard-Phaser und -Tricorder schleppen Ihre Untergebenen ein ganzes Arsenal technischer Spielzeuge mit sich herum, abhängig von ihren besonderen Fähigkeiten. Der Indianer Freedman und die Bolianerin Yraxis besitzen zum Beispiel ein Gerät, mit dem sie aus wild wuchernden Sträuchern Heiltränke gewinnen können. Dafür tragen fast alle Mitglieder der Sicherheitsabteilung ein Scharfschützengewehr. All diese Gegenstände sind nicht nur nette Gimmicks, sondern zum Bestehen der Missionen unbedingt nötig. Das nur umständlich bedienbare Inventar der Helden ist deshalb umso ärgerlicher.


Bei einem Phaserkampf entsteht jede Menge Lärm (blaue Kreise), der weitere Gegner anlockt.

Meuterer und Admiräle

Als Mitglied im Away Team kommen Sie ganz schön rum: Klingonische Monde, romulanische Außenposten, ein von Meuterern besetztes Föderations-Schiff und sogar Borg-Würfel sind Ihr Einsatzgebiet. Ein paar besonders kitzlige Missionen warten im Hauptquartier der Sternenflotte bei San Francisco: Sie sollen einen Admiral entführen, der angeblich doppeltes Spiel betreibt. Die Wachen des Rädelsführers sind zwar Verschwörer, aber immer noch Ihre Kollegen. Deshalb stellt das Außenteam die Phaser vorsichtshalber auf Lähmen.

Genau wie in Baldur's Gate 2 können Sie das Spiel jederzeit unterbrechen, um in Ruhe zu überlegen und Befehle zu erteilen. Bei jedem der teilweise sehr schweren Aufträge erwarten Sie primäre und sekundäre Ziele. Letztere müssen Sie aber nicht um jeden Preis lösen.

Zu fünft im Weltall

Grafisch hat Away Team wesentlich weniger zu bieten als auf der spielerischen Seite. Die Karten sind zwar recht detailliert, ein paar Farben mehr hätten aber sicher nicht geschadet. Dafür klingen die Soundeffekte beim Beamen oder Phasern absolut originalgetreu.

Wenn möglich, sollten Sie sich zusammen mit Freunden in das Weltraumabenteuer stürzen: Away Team hat einen sehr gelungenen Koop-Modus für bis zu fünf Mitspieler. MS

Markus Schwerdtel

Mission erfolgreich!

Ein Commandos-Klon im Star-Trek-Universum? Ja, und zwar ein guter! Auch ohne das stimmige Szenario wäre Away Team ein schönes Spiel. Die Missionen sind sehr gut ausgedacht, alle Charaktere und Gegenstände haben eine Daseinsberechtigung. Selbst nach dem zehnten Fehlschlag probiere ich eine Mission gerne noch mal, um endlich an die geheimen Dokumente der Verschwörer zu kommen. Besonders spaßig ist der Mehrspieler-Modus: Zusammen mit Commander Steinlechner habe ich so manchem Romulaner heimgeleuchtet.

Lebloser Dschungel

Leider macht die etwas schlichte Präsentation viel von der Trek-Atmosphäre wieder zunichte. Besonders beim Zoomen pixeln die Helden stark auf. Auch hätte ich mir besonders in den Außenlevels ein paar mehr Details gewünscht, etwa Tiere. Dafür ist die Steuerung, bis auf das leicht missglückte Inventar, gut gelungen.

Techniker Verov befreit einen pixeligen klingonischen Wissenschaftler aus dem romulanischen Kraftfeld.

Star Trek Away Team

Genre: Echtzeit-Strategie | Anspruch: Fortgeschrittene, Profis | Sprache: Deutsch
Entwickler: Activision | Publisher: Activision, (01805) 22 51 55 | Preis: ca. 90 Mark

MULTIPLAYER
Internet (0 Spieler) | Netzwerk (5 Spieler) | Modem (0 Spieler) | an ein PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original | Mulitplayer-Modi: Cooperative

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 450 MHz	CPU mit 550 MHz
64 MByte RAM	64 MByte RAM	128 MByte RAM
400 MByte Installationsgröße	400 MByte Installationsgröße	400 MByte Installationsgröße

ALTERNATIVEN
Commandos (85%, GS 7/98)
Realistisches Weltkriegs-Szenario. Weniger Charaktere, aber schönere Grafik und tolle Levels.

Gunlok (74%, GS 1/01)
Endzeit-Taktik mit Robotern. Probleme mit Perspektive und Steuerung schaden dem Spielspaß.

WERTUNG

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

81% SPIELSPASS

Atmosphärische Trek-Strategie mit spannenden Missionen.

Historische Chinaböller

Three Kingdoms

Im alten China herrscht Chaos. Übernehmen Sie die Führung und vereinen Sie die drei gespaltenen Königreiche.

Martin Deppe

Komplexer Geheimtipp

In Three Kingdoms steckt so viel drin, dass allein schon der Wirtschaftspart ein eigenes Spiel rechtfertigen würde: Arbeiter mit Erfahrungs-Boni, jede Menge Produktions-Upgrades und wichtige Versorgungslinien für die kämpfende Truppe. Dabei habe ich teilweise so viel zu tun, dass ich einen Rundenmodus herbeisehne – zumal ab drei eigenen Städten schon mal die Übersicht flöten geht. Mein Tipp: Spielen Sie die Missionen jeweils am Stück. Denn nach einem Tag Pause hat man schnell vergessen, welche Einheit wo warum was macht.

China, im zweiten Jahrhundert nach Christus: Ein Aufstand der Bauern wird von der Han-Dynastie blutig niedergeschlagen. Trotzdem zerfällt das Reich in drei Teile. 1200 Jahre später beschrieb Luo Guanzhong die dramatischen Ereignisse in seinem Buch **Romance of the Three Kingdoms**. Nochmals gut 600 Jahre darauf brachte Koei ein gleichnamiges, rundenbasiertes Strategiespiel heraus. Jetzt nahm sich das chinesische Studio Overmax des Szenarios an. In seinem Echtzeit-Titel **Three Kingdoms: Im Jahr des Drachen** liegt es an Ihnen, die drei Teilstaaten zu erobern und das Land wieder zu vereinen. Diese gewaltige Aufgabe erstreckt sich über drei Kampagnen mit je 14 Missionen.

Krieg der Städte

Premiere in der Echtzeit-Strategie: Three Kingdoms spielen Sie auf zwei Karten gleichzeitig. In der Detailansicht bauen Sie Ihre Stadt, in der Umgebungsansicht bewegen Sie Ihre Truppen gen Feindsiedlung. Um bei mehreren eigenen Städten nicht die Übersicht zu verlieren, gibt's zwei Landkarten am unteren Bildschirmrand: Die linke zeigt die Detailansicht der jeweils angewählten Siedlung. In der Weltkarte rechts sehen Sie die Umgebung der Städte, die hier als Festungen dargestellt sind.

Die Missionen beschränken sich meist auf die Eroberung feindlicher oder die Unterstützung verbündeter Städte. Im Gegensatz zu den meisten Genre-Konkurrenten sollten Sie keine einzelnen Gebäude zerdeppern: Die Eroberung einer feindlichen Siedlung bringt Ihnen viel mehr. Die zusätzlichen Steuereinnahmen sind außerdem die einzige Möglichkeit, an Extra-Gold zu kommen. Um eine Sied-

Die Gebäude und Landschaften sehen im Gegensatz zu den mäßig animierten Spielfiguren schick aus; die Icon-Leiste ist aber viel zu groß geraten.

Mit Sturmleitern stürmen wir die feindlichen Mauern. Oben rechts startet ein Drachenflieger.

lung einzunehmen, müssen Sie ihre Verteidiger erledigen sowie ihr Gerichtsgebäude stark beschädigen und stürmen. Die Angriffe sind unspektakulär; sobald Sie eine Bresche in die Stadtmauer geschossen haben, arten sie in Massenschlachten aus. Dabei dürfen Sie jederzeit im Pausen-Modus Befehle geben. Tapfere Krieger gewinnen zudem an Erfahrung und Stärke.

Drei Chinesen mit Befehlsgewalt

Anfangs wählen Sie einen der drei zerstrittenen Regenten. Ihre Entscheidung wirkt sich jedoch kaum aus, denn jedes Reich besitzt bis auf geringfügige Unterschiede die gleichen Einheiten und Gebäude. Wenn Sie Ihren König in die Schlacht schicken, kommt sogar etwas Zauberei ins Spiel: Der Held kann Truppen heilen oder kurzzeitig stärker machen. Bei Überland-Märschen sollten Sie die Armeen stets mit Versorgungswagen ausstatten, die Nahrung mitführen – bei hungrigen Kriegern sinkt die Kampfkraft dramatisch.

Auf den ersten Blick beginnt Three Kingdoms wie herkömmliche Echtzeit-Spiele: Ihre Arbeiter bauen Erz ab, fällen Bäume und errichten Gebäude. Doch in bestimmten Gebäuden können Sie die Malocher zu Spezialisten befördern. Wenn Sie etwa eine Farm bauen und Arbeiter hineinschicken, tut sich zunächst nichts – die Burschen warten auf Ihre Berufsberatung. So entscheiden Sie, wer Felder bestellt und wer Schweine züchtet. Der Clou dabei: Je länger ein Untertan einen speziellen Job ausübt, desto mehr Erfahrung gewinnt er. Mit der steigen auch seine Fähigkeiten; ein altgedienter Schweinehirt liefert schneller Fleisch als sein neuer Azubi. Ob Winzer, Handwerker oder Koch, Berufstreue führt zu steigender Erfahrung.

Erobern Sie neutrale Dörfer, um sich von diesen zusätzliche Steuereinnahmen zu sichern.

Städte sind auf der Umgebungsansicht als Festungen dargestellt, die Sie betreten können.

Tödliche Papierflieger

Wenn Sie Arbeiter in Kasernen schicken, erhalten Sie wenig später tapfere Soldaten. Diese Trainingslager gibt's in drei Ausführungen: für Schwertkämpfer, Bogenschützen und Pikeniere. In Ställen züchten Sie Pferde, die jeder Truppentyp besteigen kann. Arbeiter und Truppen lassen sich im Forschungszentrum mehrfach upgraden, um ihre Effizienz, Angriffs- und Verteidigungsstärke zu erhöhen. Hier erforschen Sie auch neues Kriegsgerät. Mit Sturmleitern überwinden Sie Burgmauern, Katapulte perforieren die Bollwerke, und überdimensionale, bemannte Papierflieger beharken den Feind aus der Luft.

Um für Sicherheit und stetiges Wachstum Ihrer Bevölkerung zu sorgen, sollten Sie ausgewählte Krieger zu Offizieren für Sicherheit, Wissenschaft und Opfer ernennen. So können Sie nur mit einem Wissenschafts-Offizier besonders gute Upgrades erforschen.

Zweischneidiges Grafikschwert

Die Grafik punktet vor allem wegen der detaillierten Gebäude und ihren korrekten Größenverhältnissen zu den Untertanen. Letzteres hat aber einen Nachteil: Bei der kleinsten Auflösung (640 mal 480) sehen Sie gerade mal ein Bauwerk komplett. Erst bei 1024 mal 768 behalten Sie den Überblick. Dummerweise belegt die riesige Iconleiste ein sattes Viertel des Bildschirms. Weiter Kritikpunkt sind die mäßig animierten Einheiten.

Witzig: Ihre Befehle bestätigen die Einheiten auch in der getesteten deutschen Version in knappem Kantonesisch. Man versteht zwar genauso wenig wie seinerzeit bei den WarCraft-Orks, weiß aber, dass der Befehl angenommen wurde. Die Soundeffekte sorgen mit guten Bau- und Kampfgeräuschen für gute Atmosphäre – im Gegensatz zur lahmen deutschen Sprachausgabe bei Intro, Missions-Briefings und Zwischensequenzen in der Spielgrafik. PK

Paul Kautz

Strategiewolf im Schafspelz

Three Kingdoms ist für mich ein klassisches Spiel der Kategorie »macht spontan Spaß, sieht einfach aus und wird später ganz schön komplex«. Das ist genau die Art sich entwickelnder Spieltiefe, die ich mag, zumal auch noch Grafik und Sound größtenteils stimmen.

Schade allerdings, dass einige gute Ideen nur halbherzig umgesetzt wurden, besonders der umständliche Städte-Transfer könnte einfacher sein. Außerdem will ich die Hotkeys für Gebäude selbst definieren – statt vorgegebene Tasten auswendig zu lernen. Echtzeit-Strategen, die damit leben können und selbst bei komplexen Spielen locker die Übersicht behalten, werden den Kauf aber sicher nicht bereuen.

Three Kingdoms

Genre: Echtzeit-Strategie | Anspruch: Fortgeschrittene | Sprache: Deutsch
Entwickler: Overmax | Publisher: Eidos, (0190) 51 00 51 | Preis: ca. 80 Mark

MULTIPLAYER

Internet (8 Spieler) | Netzwerk (8 Spieler) | Modem (2 Spieler) | an 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original | Mulitplayer-Modi: Gegeneinander, Teamplay

HARDWARE-KONFIGURATION

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

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 166 MHz	CPU mit 233 MHz	CPU mit 300 MHz
32 MByte RAM	64 MByte RAM	128 MByte RAM
210 MByte Installationsgröße	340 MByte Installationsgröße	340 MByte Installationsgröße

ALTERNATIVEN

Age of Empires 2 (93%, GS 11/99)
Bessere Grafik und spannendere Missionen mit stark unterschiedlichen Völkern – die Echtzeit-Referenz.

Cossacks (73%, GS 12/00)
Schwerere, aber auch abwechslungsreichere Missionen mit sehr vielen unterschiedlichen Nationen.

WERTUNG

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

74% SPIELSPASS

Komplexe Echtzeitschlachten mit Detailmacken.

Insel-Duell

Hostile Waters

Pazifik-Kreuzfahrt einmal anders: Statt sich auf dem Sonnendeck zu ahlen, legen Sie als Kommandant und Pilot in einer Person komplette Inseln in Schutt und Asche.

Heiko Klinge

Sympathischer Außenseiter

Eine Warnung vorweg: Um mit Hostile Waters etwas anfangen zu können, müssen Sie sowohl Action- als auch Strategiespiele mögen. Ich habe mich gern auf beide Genre-Stühle gesetzt, da die Inselgefechte vor Überraschungen in Story und Spiel nur so strotzen. Natürlich ärgern mich die fehlenden Beschreibungen bei der Strategie-Karte. Aber jede Mission spielt sich vollkommen anders, und ständig gibt es etwas Neues zu entdecken – das motiviert ungemein. Deswegen sollten Sie Hostile Waters eine Außenseiter-Chance gewähren.

Langeweile kann bekanntlich tödlich sein, selbst in Zeiten kollektiven Friedens. Also gründen im Jahr 2032 arbeitslose Despoten und Diktatoren kurzerhand eine Selbsthilfe-Gruppe, die von Pazifik-Inseln aus die Weltbevölkerung mit Raketen-Angriffen terrorisiert. Die Regierung schickt Sie im 3D-Strategiespiel Hostile Waters mit dem reaktivierten Schlachtschiff-Oldtimer Anteus auf Schurken-Jagd. Im Verlauf der spannenden Geschichte müssen Sie jedoch feststellen, dass die Terroristen nur Vorboten einer weitaus schlimmeren Bedrohung sind.

Fehlende Einheiten- und Objekt-Bezeichnungen erschweren die Planung auf der Strategie-Karte.

Schlachtschiff-Tuning

20 Jahre Frieden sind Ihrem Kahn nicht gut bekommen. Und so verbringen Sie die ersten Missionen hauptsächlich damit, das Kriegsschiff wieder auf Vordermann zu bringen. Durch diesen Story-Kniff erlernen Sie nach und nach die Funktionen des Spiels und werden nie überfordert. Über den vollen Satz an Befehlen und Einheiten verfügen Sie erst in der letzten Mission.

Die Anteus ist Ihre Kommandozentrale und rührt sich im Verlauf eines Einsatzes nicht vom Fleck. Während das Kampfgeschehen pausiert, können Sie hier bis zu zehn Einheitentypen (vom Amphibien-Panzer bis zum Hubschrauber) bauen und mit Waffensystemen ausstatten. Einzige Ressource ist Altmetall, das zerstörte Objekte hinterlassen. Auf einer schmucklosen strategischen Karte schicken Sie per Wegpunkte-System Ihre Untergebenen in die Schlacht. Fehlende Einheiten- und Objekt-Beschreibungen erschweren dabei jedoch erheblich die taktischen Überlegungen. Im Echtzeit-3D-Modus betrachten Sie das Geschehen aus der Sicht Ihrer Truppen. Von hier aus geben Sie den Kollegen weitere Befehle oder klemmen sich selbst hinter das Steuer.

Schlauer schießen

Prunkstück von Hostile Waters ist neben der stimmungsvollen Story vor allem das extrem abwechslungsreiche Missionsdesign, das graue Zellen und Reflexe gleichermaßen beansprucht. Beispielsweise müssen Sie in einer Mission Ihr im Reparatur-Dock liegendes Schlachtschiff verteidigen. Das gelingt jedoch nur, wenn Sie per Transporthubsxchrauber strategisch geschickt die stationären Geschütze platzieren und sich persönlich um die gefährlichen Bomber kümmern.

Grafisch macht die Insel-Tour einen durchwachsenen Eindruck. Gebäude und Einheiten bestehen nur aus wenigen Polygonen und sind hässlich texturiert. Dafür dürfen Sie fast alles zerstören. Bombastische Explosionen und eine realistische Physik-Engine setzen Ihre Abriss-Arbeiten effektvoll in Szene. HK

Die stark gepanzerte Radar-Station ist mit konventionellen Waffen nicht zu knacken. Abhilfe schafft ein herbeitransportierter Tanklaster, den Sie als Brandsatz nutzen.

Hostile Waters

Genre: Action-Strategie | Anspruch: Fortgeschrittene, Profis | Sprache: Deutsch
Entwickler: Rage | Publisher: Koch Media, (0180) 558 57 95 | Preis: ca. 90 Mark

MULTIPLAYER

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

HARDWARE-KONFIGURATION

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

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 350 MHz	CPU mit 600 MHz	CPU mit 800 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	128 MByte RAM
428 MByte Installationsgröße	558 MByte Installationsgröße	629 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

ALTERNATIVEN

Battlezone 2 (89%, GS 11/99)
Bessere Grafik, aber wesentlich Action-orientiertere Missionen, inzwischen als Budget-Titel erhältlich.

Urban Assault (77%, GS 10/98)
Ähnlich komplex, aber schwache, sterile Atmosphäre. Mittlerweile völlig veraltete Grafik.

WERTUNG

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

79% SPIELSPASS

Innovativer Action-Strategie-Mix mit tollen Missionen.

Blitzschlag

Katastrophales Sudden-Strike-Addon.

Bei der völlig anspruchslosen Schafjagd sitzt Ihnen nur die Zeit im Nacken.

Mit Sudden Strike gelang CDV ein beeindruckender Einstieg ins Echtzeitstrategie-Genre. Bevor die offizielle Missions-CD Sudden Strike Forever in die Läden kommt, kassieren die Karlsruher mit dem »inoffiziellen« Addon Blitzschlag noch mal ab. Für stolze 50 Mark bekommen Sie gerade mal 8 Solomissionen. Deren Qualität rangiert zwischen mäßigem Durchschnitt und »Hab ich so schon mal gesehen«. Höhepunkt ist die sterbenslangweilige Jagd auf Schafe! Der einzige Feind dabei: ein straffes Zeitlimit. Nicht weiter erwähnenswert sind die zwölf Mehrspielereinsätze. Damit die CD nicht zu leer ist, hat CDV noch sämtliche Patches, ein paar uninteressante Mods und Videos beigelegt. Dazu gibt es ein paar mies aufgelöste Bilder von General Patton und anderen Kriegshelden. Insgesamt ein höchst unergiebiges Pack. Wer Sudden Strike mag, sollte auf das offizielle Addon warten. MIC

Mick Schnelle

Missionen zum Abgewöhnen

Was soll das denn? Blitzschlag merkt man die Gier nach der schnellen Mark deutlich an. Das beginnt bei der billig gemachten HTML-Oberfläche und endet bei den überflüssigen und öden Missionen. Für 50 Mark darf man deutlich mehr erwarten, als acht halbgare Einsätze der Marke Lieblos. Lassen Sie sich vom offiziell aussehenden Blitzschlag-Schriftzug und dem Covertext nicht täuschen: Dieses Addon-Pack ist weder »ultimativ« noch »spannungsgeladen«. Finger weg von diesem Nepp!

Sudden Strike: Blitzschlag

Genre: Echtzeit-Addon | Anspruch: Fortgeschrittene | Sprache: Deutsch
Entwickler: Handy Games | Publisher: CDV, (0180) 529 92 66 | Preis: ca. 50 Mark

MULTIPLAYER

Internet (12 Spieler) | Netzwerk (12 Spieler) | Modem (2 Spieler) | an 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original | Mulitplayer-Modi: Deathmatch

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 400 MHz
32 MByte RAM	64 MByte RAM	64 MByte RAM
2 MByte Installationsgröße	2 MByte Installationsgröße	2 MByte Installationsgröße

WERTUNG

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

25% SPIELSPASS

Halboffizielles Sudden-Strike-Addon ohne Spielwert.

TV Star

Quiz-Show mit mieser Quote.

Peinliche Video-Sequenzen begleiten die uninspirierten Frage-Duelle.

Anders als in der Big Brother-dominierten Realität haben im Quizspiel TV Star von Infogrames nur Show-Talente mit einem umfangreichen Allgemeinwissen glänzende Karriereperspektiven. Als unbedeutende Reinigungskraft verbessern Sie im Fernsehstudio und auf Szene-Parties Ihren (in Punkten bewerteten) Ruf. Dazu verbreiten Sie Gerüchte über Konkurrenten und korrigieren fehlerhafte Nachrichten.

Wenn Sie genügend Punkte für die nächste Stufe der Karriereleiter gesammelt haben, können Sie Ihren jeweiligen Vorgesetzten zu einem Frage-Duell herausfordern. Die Studio-Thematik (wie Sport, Seifenoper oder Literatur) bestimmt dabei die Kategorie. Bei einem Sieg steigen Sie eine Position auf und arbeiten sich so bis zum Produzenten hoch. Dabei bleiben Sie stets allein; karrierehungrige Mehrspieler-Fans gucken sprichwörtlich in die Röhre. HK

Heiko Klinge

Star ohne Glamour

Eigentlich gar keine so schlechte Idee, einem simplen Quiz-Spielchen eine sinngebende Rahmenhandlung zu verpassen. Doch was nützt das, wenn bei den Fragen derart geschlampt wird? Wegen der strengen Kategorien-Unterteilung treten Wiederholungen schon nach kurzer Zeit auf, und die Übersetzung spottet jeder Beschreibung. Im Vergleich zu den Konkurrenten You don't know Jack und Wer wird Millionär? wirkt Infogrames' TV Star einfach unprofessionell.

TV Star

Genre: Strategie | Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene | Sprache: Deutsch
Entwickler: Monte Cristo | Publisher: Infogrames, (01905) 10 550 | Preis: ca. 90 Mark

MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler) | Netzwerk (0 Spieler) | Modem (0 Spieler) | an einem PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original | Mulitplayer-Modi: Nicht vorhanden

HARDWARE-KONFIGURATION

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

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 166 MHz	CPU mit 233 MHz	CPU mit 300 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	128 MByte RAM
460 MByte Installationsgröße	460 MByte Installationsgröße	460 MByte Installationsgröße

WERTUNG

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

40% SPIELSPASS

Solo-Quizspiel mit eklatanten Übersetzungsmängeln.

Chessmaster 8000

Schachmatt den Großmeistern.

Auch im Dschungel-Look macht Schach Spaß.

Egal ob Sie nun Einsteiger oder bereits Profi auf dem Schachbrett sind – Chessmaster 8000 von Mattel Interactive hat für jeden etwas zu bieten. Allerdings müssen Sie die englische Sprache beherrschen, denn nur das umfangreiche Handbuch ist auf Deutsch. Dann können Sie sich als Einsteiger mit dem umfangreichen Schach-Tutorial beschäftigen, das Ihnen nicht nur die Grundlagen beibringt, sondern Sie auch mit Eröffnungsstrategien und Spielvarianten vertraut macht. Weiteres Wissen verbirgt sich in der Bibliothek, wo Sie sich berühmte Partien anschauen können. Für den Nachwuchs gibt es einen Kidsroom, der ebenfalls ein Tutorial und KI-Gegner enthält, jedoch kindgerecht verpackt ist.

Erfahrene Schach-Cracks dürfen sofort in allen Spielstärken antreten. Vom Anfänger bis zum Großmeister reicht die Palette. Wenn Ihnen das noch nicht reicht, basteln Sie sich den Gegner selber zusammen. PET

Genre:	Schachspiel
Publisher:	Mattel Int., (089) 61 30 92 35
Preis:	ca. 80 Mark
Anspruch:	Einsteiger, Fortg., Profis
Spieler:	Einer
Sprache:	Englisch
Minimum:	CPU mit 233 MHz, 64 MByte RAM, 3D-Karte

83 % SPIELSPASS

Wirst Du Milliardär?

Mäßiges Ratespielchen ums große Geld.

Bis zu vier Ratefüchse dürfen an einem PC nacheinander über folgendem grübeln: Wirst Du Milliardär? 15 Fragen aus insgesamt 1.800 stehen dem künftigen virtuellen Krösus dabei im Weg (zum Vergleich: Wer wird Millionär? hat nur 1.000). Sie bedienen das Quiz per Maus oder Tastatur, wahlweise auch unter Zeitdruck. Die Grafik beschränkt sich auf die Fragebildschirme sowie hässliche Renderszenen. Ihre Antworten auf die moderaten bis schwierigen Aufgaben dürfen Sie sich mit drei Jokern vereinfachen. Zur Sicherheit können Sie ein einziges Mal den bislang gewonnenen Geldbetrag einfrieren. Auch die Akustik bleibt bescheiden, mehr als ein leises Publikum und einen gelangweilten deutschen Moderator gibt's nicht. Solo verliert das Spiel schnell an Reiz, in der Gruppe macht es eine zeitlang Laune – auch wenn natürlich der Popularitätsbonus von Wer wird Millionär? fehlt. PK

Der Weg zur virtuellen Milliarde ist recht leicht.

Genre:	Ratespiel
Publisher:	Egmont Interactive, (05207) 99 50
Preis:	ca. 50 Mark
Anspruch:	Einsteiger
Spieler:	Einer bis vier
Sprache:	Deutsch
Minimum:	CPU mit 166 MHz, 16 MB RAM

55 % SPIELSPASS

Starpeace

Dunkler Stern am Spielehimmel.

Im Menüchaos suchen wir Rohstofflieferanten.

Wenn ein Spiel den Käufer an den Bildschirm fesselt, ist das normalerweise ein gutes Zeichen. Nicht so bei der Online-Wirtschaftssimulation Starpeace von Infogrames. In Echtzeit bauen Sie als Firmengründer auf einem fremden Planeten Filialen und Fabriken, kümmern sich um deren Angestellte und bringen Ihre Waren und Dienstleistungen unter's Sternenvolk. Ein sich ständig veränderndes Verhältnis von Angebot und Nachfrage erfordert täglich Ihre volle Aufmerksamkeit. Zwei Wochen Starpeace-Missachtung auf Mallorca können schon den Bankrott Ihres virtuellen Handelsunternehmens bedeuten. Wenn der Verbleib am heimischen Rechner nur mit einer Extraportion Spielspaß belohnt würde! Ein überkomplexes Wirtschaftssystem samt katastrophaler Menüführung zerstört diese Hoffnung. Sparen Sie den Kaufpreis und die monatlich anfallenden 20 Mark Gebühren lieber für den nächsten Urlaub. HK

Genre:	Wirtschaftssimulation
Publisher:	Infogrames, (01905) 10 550
Preis:	ca. 90 Mark
Anspruch:	Profis
Spieler:	ca. 400
Sprache:	Deutsch
Minimum:	CPU mit 233 MHz 32 MByte RAM

28 % SPIELSPASS

Oil Tycoon

Öl-Bohren für Rechenschieber.

Der Persische Golf ist eines von 18 Gebieten, die Sie im Auge behalten müssen.

Wer seine Heizkostenabrechnung bekommen hat, weiß: Mit Öl ist viel Geld zu machen. Am PC können Sie auch selbst am schwarzen Gold mitverdienen. Als angehender Oil Tycoon kaufen Sie Bohrrechte rund um den Globus, errichten Fördertürme und verschachern das Erschürfte auf den Weltmärkten. Entweder rundenweise oder in Echtzeit heuern Sie in schmucklosen Menüs Arbeiter an, mieten oder kaufen Equipment und chartern Tanker. Das so verdiente Bare wandert in Produktionsstätten für Bohrgestänge oder Laboreinrichtungen.

Per Forschungsbaum bieten sich neue Arbeitsmethoden wie Hydrocracken zur Erforschung an. Dadurch können Sie das Öl selbst destillieren und das gewonnene Heizöl oder Benzin Gewinn bringend weiter verscherbeln. Das Gleiche versuchen bis zu vier Konkurrenten, die allesamt auch an der Börse notiert sind. MIC

Mick Schnelle

Ödes Ölgeschäft

Die ersten paar Minuten spielen sich noch ganz interessant. Motiviert lege ich meine erste Quelle an, baue eine Pipeline und verschiffe mein Öl nach Rotterdam. Doch dann stellt sich schnell Routine ein. Es ist immer dasselbe: Gebiet auf der Weltkarte aussuchen, Bohrrechte erwerben, Quelle bauen und so weiter. Bei 18 Gebieten ist die Übersicht schnell futsch. Zudem erreicht man viele dringend benötigte Menüs erst umständlich durch mehrere Klicks auf der Karte. Kein empfehlenswertes Spiel.

Oil Tycoon

Genre: Wirtschaftsspiel | Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene | Sprache: Deutsch
Entwickler: Blackstar Interactive | Publisher: Blackstar Inter., (06241) 934940 | Preis: ca. 80 Mark

MULTIPLAYER
Internet (0 Spieler) | Netzwerk (0 Spieler) | Modem (0 Spieler) | an 1 PC (5 Spieler)
5 Spieler pro Original | Mulitplayer-Modi: Abwechselnd ziehen

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 400 MHz
32 MByte RAM	64 MByte RAM	64 MByte RAM
180 MByte Installationsgröße	180 MByte Installationsgröße	180 MByte Installationsgröße

WERTUNG

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

48% SPIELSPASS

Kreuzbiedere, unübersichtliche Wirtschaftssimulation.

Age of Sail 2

Langatmige Gefechte auf hoher See.

Schiffe verkeilen sich im Eifer des Gefechts gelegentlich ineinander.

Das russische Entwicklerteam Akella entführt Sie mit Age of Sail 2 ins Zeitalter der Segelschiffe. Stolze 128 Einzelmissionen und vier Kampagnen lang steuern Sie größere Flotten von bis zu 60 Schiffen in Gefechte. Die sind allesamt echten Seeschlachten zwischen 1775 bis 1820 nachempfunden. Alle Schiffe wurden in 3D modelliert, die Crews bestehen aus winzigen Pixeln, die übers Deck huschen. Durch Anklicken geben Sie den Klippern Richtungsbefehle und weisen Ziele zu. Auf Wunsch suchen sich die Schiffe auch selber Gegner und eröffnen das Feuer automatisch. Besonders wichtig für das Tempo der Kähne ist die Windrichtung. Eingefärbte Flächen zeigen Ihnen an, wohin und wie weit die starren Kanonen schießen können. Auf einigen Küstenabschnitten liegen bewaffnete Forts, die selbstständig in die laufenden Gefechte eingreifen. MIC

Mick Schnelle

Nur für Historiker

Age of Sail 2 leidet, wie schon die Burning-Steel-Reihe, unter der Langatmigkeit der Seeschlachten. Trotz Zeitbeschleunigung dauert es eine Weile, bis Sie all Ihre Schiffe auf die richtige Position dirigiert haben und das Feuer eröffnen können. Währenddessen sind Sie dazu verdammt, die mittelprächtige 3D-Grafik zu ertragen. Wer an historischen Seeschlachten interessiert ist, wird an Age of Sail 2 durch die gute KI dennoch Spaß haben. Wem dieses Faible abgeht, ist der altertümlichen Seegefechte schnell müde.

Age of Sail 2

Genre: Strategie | Anspruch: Fortgeschrittene, Profis | Sprache: Englisch (Dt. i. V.)
Entwickler: Akella | Publisher: Take 2, (01805) 30 45 25 | Preis: ca. 90 Mark

MULTIPLAYER
Internet (16 Spieler) | Netzwerk (16 Spieler) | Modem (2 Spieler) | an 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original | Mulitplayer-Modi: wie Solo

HARDWARE-KONFIGURATION
Voodoo 2 | TNT | G400 | Voodoo 3 | TNT 2 | Geforce | Voodoo 5 | Radeon | Geforce 2

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU 300	CPU 400	CPU 500
32 MByte RAM	64 MByte RAM	64 MByte RAM
286 MByte Installationsgröße	286 MByte Installationsgröße	286 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

WERTUNG

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

55% SPIELSPASS

Sehr beschauliche Segelschiff-Strategie.