

Strategie

Jörg Langer



Tiefer Winterschlaf. Ein Motto, dem sich diesen Monat die Strategiespiele beugen. Immerhin zieht sich der **Theme Park Manager** gut aus der Affäre; wer das Subgenre liebt, erhält routinierte Qualität. Vom auf den ersten Blick spannenden **Raub** hatten wir uns mehr versprochen – statt aufregende Banküberfälle live zu erleben, sehen Sie ein schmuckloses Fenster. Dafür konnte ich mit Markus Schwerdtel mehrere Tage lang **Empire Earth** probespieren – da kommt (leider erst im Herbst) ein echter Hammer auf uns zu, der sogar **Age of Empires 2** schlagen könnte.

Schwarz oder weiß? Diese Frage stellen wir uns aller Wahrscheinlichkeit im nächsten Monat, und zwar redaktionsweit. Denn außer Mick (der es sich aber sofort privat kaufen will) gibt es niemanden, der die Testversion von **Black & White** nicht zumindest ehrfürchtig berühren möchte. Ich persönlich bin immer noch skeptisch, ob Peter Molyneux' Team nun wirklich alles richtig gemacht hat. So viele Elemente in einem Spiel, das kann entweder ziemlich schief gehen oder aber genial werden! Ach ja, die **Siedler 4** werden nach vielen Verspätungen auch fürs nächste Heft erwartet – Sie sehen also, der Strategie-Winterschlaf ist schon in Kürze vorbei.

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	Siedler 3	Aufbauspiel	1/99	90%
5	Battlezone 2	3D-Strategie	12/99	89%
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	Patrizier 2	Wirtschaftssimulation	1/01	85%
15	Panzer General 4: Barbarossa	Taktikspiel	10/00	85%
16	Commandos	Echtzeit-Strategie	7/98	85%
17	Railroad Tycoon 2	Aufbauspiel	12/98	85%
18	Homeworld: Cataclysm	Echtzeit-Strategie	11/00	85%
19	Zeus	Aufbauspiel	12/00	84%
20	Dark Reign 2	Echtzeit-Strategie	8/00	83%
21	Seven Kingdoms 2	Echtzeit-Strategie	10/99	83%
22	Sacrifice	Echtzeit-Strategie	1/01	82%
23	Pizza Connection 2	Wirtschaftssimulation	12/00	82%
24	Ground Control	Echtzeit-Strategie	8/00	82%
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

Tests

Theme Park Manager	92
Raub	94



Von Achterbahn bis Zaster

Theme Park Manager

Beim Freizeitpark-Besuch mit Bullfrog geht es nicht nur ums Vergnügen, sondern auch um schnöden Mammon.

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

Noch unter der Führung von Peter Molyneux programmierte Bullfrog 1994 die damals bahnbrechende Vergnügungspark-Simulation **Theme Park**. Deren bekömmliche Mischung aus Knuddelgrafik und detailverliebtem Management zog viele Spieler in ihren Bann. Der Nachfolger **Theme Park World** bot Ende 1999 zwar schicke 3D-Grafik, aber nur wenig Langzeitmotivation. Mit **Theme Park Manager** versucht Bullfrog nun, diesen Fehltritt auszuwetzen. Neue Welten und Attraktionen sowie ein stark erweiterter Wirtschaftsteil sollen Sie an den Chefsessel Ihres Vergnügungsparks bannen. Nach den vier Themenbereichen im Vorgänger gibt es jetzt

aber nur drei neue Welten zu erobern: Die verrückte Welt der Erfindung im Stil von Jules Verne, das ewige Eis und die arabische Wüste warten darauf, von Ihnen bespaßt zu werden.

Schleudertrauma

Um zahlende Besucher in Ihren Park zu locken, brauchen Sie vor allem eines: spannende Attraktionen. Am beliebtesten sind beim vergnügungssüchtigen Volk natürlich wilde Achterbahnen. Neue Menschen-schleudern konstruieren Sie ganz simpel per Mausclick. Große Höhenunterschiede und Schikanen wie Loopings machen die Fahrt rasanter und erhöhen den Thrill-Faktor. Wenn Sie für den Bahnbau Ruhe

brauchen, dann konstruieren Sie in einem komfortablen Editor weitab vom Rummel Ihren künftigen Besuchermagneten. Von der herkömmlichen Schienenbahn bis hin zur Wasserrutsche stehen 18 Variationen bereit. Einmal entworfene Spaß-Würmer lassen sich abspeichern und in späteren Parks wieder einbauen. In übersichtlichen Menüs legen Sie fest, mit welcher Besucher-Auslastung und wie schnell die Post abgeht. Vorsicht: Wenn die Waggon immer am Limit arbeiten, wird die Schleuderstrecke sehr bald baufällig. Natürlich können Sie selbst eine Proberunde auf Ihrem Höllenritt wagen. Das wird aber nach der ersten Fahrt schnell langweilig. Außerdem



Im ewigen Eis gibt es auch eine **Schlittenfahrt**.

stört in der Ego-Perspektive das Logo eines Drucker-Herstellers.

Burger und Spiele

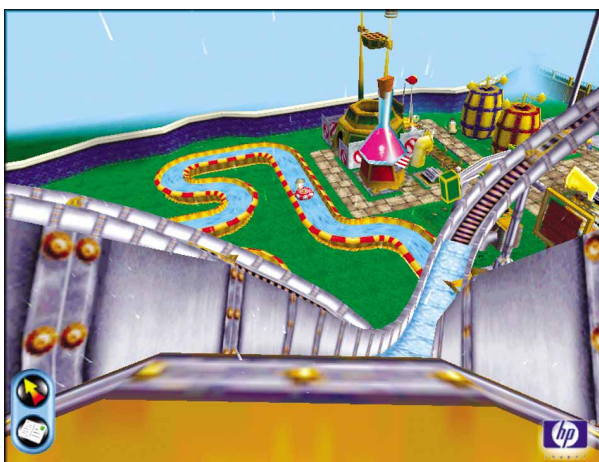
Selbstverständlich ist den nach Zerstreuung lechenden Parkgästen eine armselige Achterbahnfahrt nicht genug. Deshalb stehen noch eine Vielzahl weiterer Belustigungen zur Verfügung, etwa Karussells, 3D-Kinos und Kartbahnen. Mit Spielen wie Büchsenwerfen oder Schießbuden sorgen Sie für den kleinen Kick zwischendurch, vorausgesetzt Sie spendieren anständige Preise bei vernünftigen Gewinnchancen. Besucher mit robusten Mägen stürmen nach der Achterbahnfahrt die – hoffentlich vorhandenen – Imbiss- und Getränkebuden. Der Standort dieser Fast-Food-Spenders hat großen Einfluss auf deren Einkünfte: Direkt neben einer Toilette macht ein Hotdog-Stand nur mäßigen Umsatz. Ein paar Büsche zwischen den Gebäuden wirken hingegen als appetiterhaltende Raumteiler.

Zielvorgaben

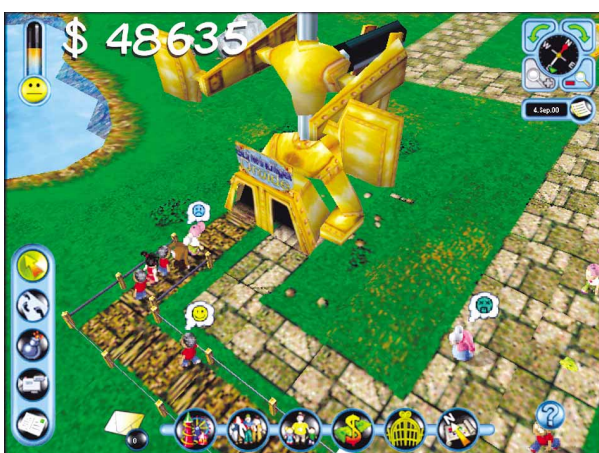
Als Kirmes-Manager wirtschaften Sie nicht in die eigene Ta-



Achterbahnen wie die wilde **Rasende Rakete** verursachen bei empfindlichen Besuchern einen flauen Magen.



Dreiste Werbung: In der Ego-Perspektive nervt das Logo von Hewlett-Packard.



Warteschlangen wie diese sollten Sie vor den Rides tunlichst vermeiden.

sche: Ihr Boss Mr. Maybury verfolgt jeden Ihrer Schritte und belohnt Sie bei Erfolg mit Beteiligungen an der Theme Park AG. Zusätzlich vergibt er Auszeichnungen für Besucherrekorde oder die schnellste Achterbahn. Leider gönnt Ihnen der Aufsichtsrat der AG die Gunst des alten Herrn nicht und stellt Sie immer wieder vor Spezialaufgaben: Mindestens 20 Besucher pro Monat müssen beispielsweise ein Karussell benutzen, oder Ihre Mitarbeiter dürfen drei Monate lang nicht strei-

ken. Erst nach Erfüllung solcher Ziele schalten Sie mit goldenen Eintrittskarten neue Fahrgeschäfte frei. Auch Bauplatz für neue Attraktionen gibt es nicht einfach so: Erst wenn Ihre Forscher zum Beispiel eine Brücke erfunden haben, steht die Wiese am anderen Flussufer als Baugrund zur Verfügung. Scheitern Sie zu oft, ist das Spiel zu Ende. Die Aufträge sind im Spiel aber oft eher lästig als motivierend, zumal sie entweder viel zu einfach oder zu schwer sind. Sie sollen die gesamten schimmelgefährdeten Hotdog-Bestände verschauern? Mit einer einfachen Preissenkung auf eine Mark lösen Sie das Problem im Nu.

Zufriedene Menschen

Richtig viel Geld kommt nur dann in die Park-Kasse, wenn möglichst alle Besuchergruppen zufrieden sind. Kinder wollen Luftballons kaufen und Clowns auf den Straßen sehen;

Teenager und Erwachsene fahren vor allem auf Achterbahnen ab; Senioren vergnügen sich am liebsten bei Spielen oder Spaziergängen in der hoffentlich gepflegten Parklandschaft. Zu wilde Fahrgeschäfte oder unfaire Spiele verderben den anspruchsvollen Goldeseln aber schnell Magen und Laune. Besonders allergisch sind Ihre Gäste gegen überfüllte Abfalleimer oder schmutzige Toiletten.

Putzpersonal und Gärtner halten den Park deshalb in Schuss, Sicherheitsleute fangen Rowdys und befördern Störenfriede vor die Tür. Besonders wichtig sind Mechaniker, die angeschlagene Konstruktionen wieder renovieren. Natürlich stellt Ihr Personal auch Forderungen: Ohne einen Aufenthaltsraum und regelmäßige Gehaltserhöhungen haben Sie schnell einen Streik am Hals. Leider sind Ihre Leute ziemlich unselbstständig, sodass Sie die Faulpelze immer wieder mit der Nase auf anfallende Arbeiten stoßen müssen. Das nervt nach einiger Zeit gewaltig und wird auch durch Zuweisen fester Arbeitsbereiche für die Bediensteten kaum erleichtert.

Ruckelige Rundfahrt

Schon **Theme Park World** lief nur auf High-End-Rechnern flüssig. Auch der Nachfolger verlangt trotz der nahezu identischen, über ein Jahr alten Engine wieder schnelle Prozessoren.

Unter 400 MHz setzen sich die Achterbahnen nur unspielbar schleppend in Bewegung.

Optimiert wurde dagegen die Steuerung. Die unübersichtlichen Buttons des Vorgängers wichen einem durchdachten Menü, mit dem sich alle Aktionen schnell ausführen lassen. Das war auch nötig, um auf die im Zehn-Sekunden-Takt hereintickernden Nachrichten reagieren zu können. Selbst gebaute Achterbahnen lassen sich per E-Mail verschicken. Das ist leider nur ein Gimmick; wir hätten lieber einen echten, vielleicht kooperativen Mehrspieler-Modus. **MS**

Markus Schwerdtel



Entgleiste Achterbahn

Mit dem Nachfolger zu Theme Park World hat es sich Bullfrog zu leicht gemacht. Die gleiche hardwarehungrige Engine, nur drei neue

Welten und unausgeglichene Aufgaben trüben den Management-Spaß. Nach Sim City 3000 veröffentlicht Electronic Arts schon zum zweiten Mal ein kaum verändertes Spiel mit Addon-Charakter zum Vollpreis. Außerdem stört mich die Werbeeinblendung in der Ego-Perspektive gewaltig.

Trotz aller Kritikpunkte ist Theme Park Manager aber immer noch eine interessante Wirtschaftssimulation. Das Szenario ist zwar nicht mehr ganz unverbraucht, lockt aber immer noch an die Maus. Die Neugier auf neue Fahrgeschäfte siegt immer wieder aufs Neue. Wer den Vorgänger noch nicht hat und einen ausreichend schnellen Rechner besitzt, kann sich jetzt als Spaß-Verwalter versuchen.



Schnelle Fahrten bedeuten schnelle Abnutzung.

Theme Park Manager

Genre:	Wirtschaftssimulation	Preis:	ca. 80 Mark
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	Hersteller:	Electronic Arts
Sprache:	Deutsch	Festplatte:	ca. 350 MByte
Multiplayer:	Einer	Spieler:	Einer pro Original
3D-Karten:	<input type="checkbox"/> Voodoo 1 <input type="checkbox"/> Voodoo 2 <input checked="" type="checkbox"/> Voodoo 3 <input checked="" type="checkbox"/> Riva TNT <input checked="" type="checkbox"/> Riva TNT2 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce <input checked="" type="checkbox"/> Matrox G400 <input checked="" type="checkbox"/> Rage 128		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/450	Pentium III/600	Pentium III/750
128 MByte RAM, 12fach CD 3D-Karte	128 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte	256 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik		Gut
Sound		Befriedigend
Bedienung		Gut
Spieltiefe		Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden	

Rummelplatz-Strategie mit kleinen Schwächen.



Panzerknacker am PC

Raub

Das organisierte Verbrechen übernimmt Ihren PC. Gehen sie als Boss einer Ganoven-Bande mit Hightech-Equipment auf virtuelle Raubzüge.



So werden **Einbrüche** verübt: Unsere Crew befindet sich im Casino. Der obere Balken zeigt die verbleibende Zeit an, der untere, wie lange Ihre Leute noch brauchen.

Die Briten von Virgin Interactive appellieren an das Schlechte im PC-Spieler: Als Edelganove sollen Sie in Echtzeit mithilfe eines gemischten Spezialisten-Teams gewagte

Diebstähle durchführen. Doch statt Ihre Nerven stellt das Strategiespiel **Raub** eher Ihre Geduld auf die Zerreißprobe.

Balken-Bruch

Am Anfang steht Ihre winzige Spielfigur, die Sie mittels Maus dirigieren, noch allein in der Isolierung. Doch schon in der ersten Motel treffen Sie auf einen willigen Kumpanen, der Ihnen seine Tresorknackerkünste anbietet – gegen Bares, versteht sich. Dieses »Startkapital« organisieren Sie durch Einbrüche in ungesicherte Wohnwagen. Sobald Ihr Pixeldieb einen Camper betritt, wird ein Menü eingeblendet, in dem sich zwei Balken von links nach rechts bewegen. Erreicht die untere Anzeige den rechten Rand vor der oberen, haben Sie alle Sicherheitsvorkehrungen erkundet und beginnen den Einbruch.



Im **Gefängnis** steckt ein Teammitglied, das befreit werden soll.

Doch auch den sehen Sie nicht selbst, sondern verfolgen lediglich seinen Verlauf anhand zweier nun von links nach rechts wandernder Balken. Der Bruch war erfolgreich, wenn der untere Balken zuerst leer ist.

Die Wahl der Waffen

Ähnlich unspektakulär verlaufen sämtliche Coups im Spiel. Allerdings können Sie die Erfolgchancen wesentlich steigern, indem Sie bis zu fünf Waffen- oder Elektronik-Spezialisten mitnehmen. Natürlich müssen Sie die Jungs und Mädels zuvor mit dem richtigen Equipment ausstatten. Das reicht von der Schrotflinte über Metalldetektoren bis hin zu Laserschneidern. Diese praktischen Gegenstände kaufen oder stehlen Sie in örtlichen Heimwerkerläden. Doch Vorsicht: Die meisten davon sind gut gesichert. Meist ist der Einbruch in eine Bank viel lohnender.

Mission en masse

Während die Raubzüge unspektakulär sind, entpuppen sich die Stadterkundungen als recht abwechslungsreich. Zu motivieren weiß vor allem die Hintergrundstory, in die etliche Aufträge der Kategorie »Spioniere einen Syndikatsboss aus, und klau ihm die Monateinnahmen« gebettet sind. In Bars treffen Sie auf Informanten, die Ihnen in kargen Textfenstern Hinweise geben, wo Sie dringend benötigte Codekarten bekommen oder wann sich ein bestimmter Gangsterboss wo aufhält. Auf Mausklick können Sie jederzeit Waffen ziehen und Feuergefechte mit der Polizei oder anderen Gangs beginnen. Allerdings lösen Sie damit automatisch Alarm aus, der erst nach einer gewissen Zeit wieder abklingt. Da die in einigen Missionen echte Mangelware ist, sollten Sie Gewalt nur in Notfällen anwenden. **MIC**

Mick Schnelle



Steriles Verbrechen

Das größte Manko von **Raub** ist, dass man die eigentlichen Einbrüche nicht sieht. Die müden Balken sind da kaum ein adäquater Ersatz.

Allerdings lebt das Spiel auch von der Hintergrundstory und den damit verbundenen Mini-Missionen. Und ich habe mich mehrfach dabei ertappt, wie ich mich zufrieden zurückgelehnt habe, wenn meine Truppe ein wertvolles neues Teammitglied aus dem Knast befreien konnte. Allerdings hätte eine Speichermöglichkeit während der Einsätze extrem gut getan. Mangels Alternativen ist **Raub** einen zweiten Blick wert.

Raub

Genre: Strategie-Spiel
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Multiplayer: Nicht vorhanden

Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Virgin Interactive
Festplatte: ca. 150 MByte
Spieler: Einer pro Original

3D-Karten: ☐ Voodoo 1 ☐ Voodoo 2 ☒ Voodoo 3 ☒ Riva TNT
☒ Riva TNT2 ☒ Geforce ☒ Matrox G400 ☒ Rage 128

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 233 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/300 64 MByte RAM, 6fach CD	Pentium II/400 64 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden

Story-lastiges Einbruchsspiel ohne rechten Pfiff.

