

Strategie

Jörg Langer



Der König besiegt die Rivalen. Nach den Top-Titeln des letzten Hefts (ganz zum Schluss segelte noch **Patrizier 2** heran) herrscht jetzt die fast erwartete Qualitäts-Flaute. Allenfalls **America** klang noch interessant genug, um ihm mehrere Seiten einzuräumen. Aber wir merkten beim Testen schnell, das es halt doch nicht so leicht ist, das Spielgefühl von **Age of Empires 2** zu erreichen. Features klauen und ein neues Szenario drumstricken reicht nicht. Hoffentlich erwartet den chinesischen **AoE 2**-Klon **Three Kingdoms** (siehe Preview) nicht ein ähnliches Schicksal.

Strategie 2001. Wenn Sie diese Zeilen lesen, habe ich zwei Wochen Weihnachtsurlaub hinter mir, den ich (vermutlich) zu weiten Teilen mit **Patrizier 2**, **AoE 2 Conquerors** und **Sudden Strike** verbracht habe, also einigen der größten Strategie-Hits 2000. Und was kommt in 2001? Ich freue mich vor allem auf **WarCraft 3** – drücken Sie bitte alle Daumen, dass es sich nicht auf 2002 verschiebt! Viel näher liegt die Taktik-Hoffnung **Commandos 2**. Aber auch von **Empire Earth** und **Praetorians** verspreche ich mir viel. Ach ja, und von Ensemble Studios und Westwood sollte es auch mal wieder Neues geben. Ich denke, 2001 wird ein Hammer-Jahr für Strategen!

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	Panzer General 4: Barbarossa	Taktikspiel	10/00	85%
15	Commandos	Echtzeit-Strategie	7/98	85%
16	Railroad Tycoon 2	Aufbauspiel	12/98	85%
17	Homeworld: Cataclysm	Echtzeit-Strategie	11/00	85%
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	01/01	82%
22	Pizza Connection 2	Wirtschaftssimulation	12/00	82%
23	Ground Control	Echtzeit-Strategie	8/00	82%
24	Sim City 3000	Aufbauspiel	3/99	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

Tests

America	88
Starfleet Command 2	90
Sternfahrer von Catan	92
Heroes Chronicles 3 & 4	93
Ground-Control-Addon: Dark Conspiracy	94
Kingdom under Fire	94
Wall Street Trader 2001	94
Space Empires 4	94

Im Western nichts Neues

America

Indianer und Westmänner stürmen Ihren PC. Erobern Sie als Echtzeitstrategie den Wilden Westen – Age-of-Empires-Look und beinharder Schwierigkeitsgrad inklusive.

Von einem großen Klassiker wie *Age of Empires 2* abzukupfern ist keine Schande. Umso besser, wenn die Entwickler ein für Echtzeitstrategen unverbrauchtes Szenario wie den Wilden Westen verwenden. In *America* bestreiten Sie als Indianer, Mexikaner, Bandit oder US-General je eine Kampagne mit sechs bis acht Einsätzen.

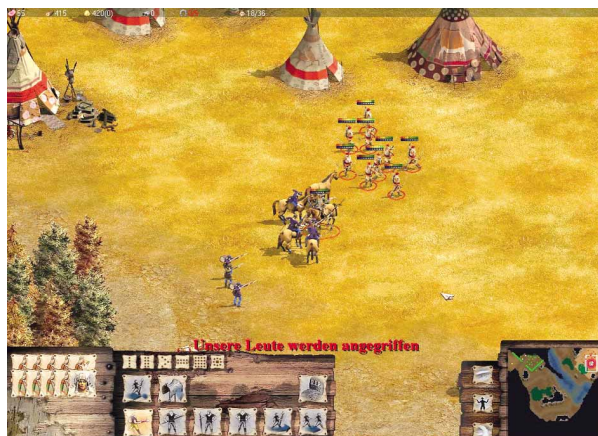
Bekannte Ressourcen

Wenn Sie *Age of Empires 2* kennen, werden Sie sich in *America* sofort zurechtfinden. Mit Lebensmitteln aus Ackerbau oder Jagd heuern Sie neue Zivilisten und Kämpfer an. Gold benötigen Sie, um besonders effektive Einheiten wie Revolverhelden anzuwerben.

Holz dient zum Bau; bei den Banditen verwenden Sie es außerdem dazu, um mit Hilfe einer Schnapsbrennerei flüssige Nahrung herzustellen. Eingefangene oder gezüchtete Pferde stärken die Kampfkraft darauf sitzender Kämpfer oder ziehen Kutschen, die Gold aus Minen zur Basis transportieren. Indianer verlegen per Gaul sogar ihr ganzes Dorf.

Blauröcke im Vorteil

Die Anleitung rät Ihnen, mit der Indianer-Kampagne zu beginnen und sich erst langsam über Mexikaner und Banditen bis zur US-Armee vorzuarbeiten. Tatsächlich aber haben die US-Truppen eine so hohe Überlegenheit über alle anderen Völ-



Blauröcke greifen unser Dorf an. Tapfer verteidigen sich die Krieger.

ker, dass sich Erfolgserlebnisse in der Blauröcke-Kampagne am schnellsten einstellen. *America* ist trotz seines variablen Schwierigkeitsgrads sehr schwer. Schon

in der allerersten Indianermision (die eigentlich als Einstieg dienen soll) überrennen die gegnerischen Einheiten Sie in kürzester Zeit, sofern Sie nicht von Anfang an genau das Richtige getan haben. Zeit zum Experimentieren bleibt nicht. Gemächlicher, aber nicht leichter starten Sie als Mexikaner. Es vergehen etliche Minuten, bis Sie endlich die geforderten zwölf Rinder gezüchtet und zehn Gewehre gekauft haben. Wenn Sie dann jedoch ungeduldig werden und nicht noch ein weiteres halbes Stündchen in den Aufbau einer schlagkräftigen Truppe investieren, werden Sie vom Gegner in Grund und Boden gekämpft.

Rüstung im Saloon

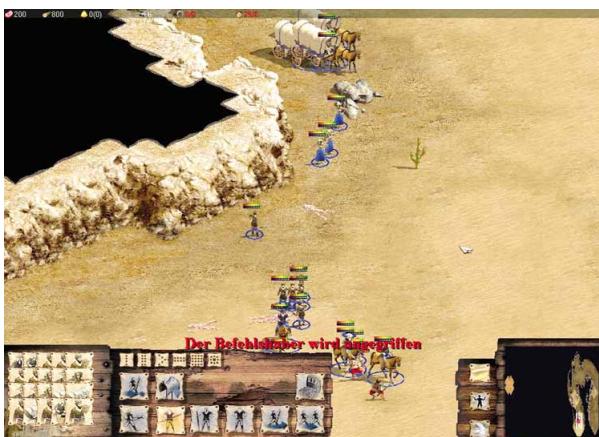
Von wenigen Ausnahmen abgesehen, müssen Sie in jeder Mission sehr viel Zeit in den Auf- und Ausbau einer funktionierenden Siedlung investieren. Besonders gute Kämpfer wie Trapper bekommen Sie nur in extra für die Rekrutierung gebauten Hütten, Waffen- und Rüstungs-Upgrades in Saloons und Hotels. Daneben müssen



Unsere Mexikaner auf dem Vormarsch. Die beiden dunklen Gestalten in der Mitte sind Nonnen, die unsere Truppen heilen.



Einmal ineinander geknallt, kann man die angreifenden **Desperados** kaum noch von den Soldaten unterscheiden.



Der Treck nach Westen: Als **Vorhut** kümmern sich die Blauröcke um die Feinde.

Sie stets die aktuellen Ziele im Auge behalten, die sich auch schon mal ändern. So sollen Sie in einer Mission eigentlich nur einen Siedlertreck zu einem bestimmten Punkt auf der Landkarte begleiten. Nach einer fast ereignislosen Reise durch einen

Canyon werden Sie aufgefordert, beim Stadtbau zu helfen. Ein paar zähflüssige Minuten später kündigen sich mexikanische Milizen an, welche die Siedlung zerstören wollen.

Kampf-Knäuel

Das Problemkind in **America** sind die Kämpfe. Zwar haben die Entwickler auch hier schamlos bei **Age of Empires 2** abgekupfert, inklusive kampfkraftiger Helden und Formationen. Doch wenn zwei feindliche Verbände aufeinander stoßen, verknäulen sie sich augenblicklich. Beide Parteien sind dann so lange nicht mehr zu trennen, bis eine Seite gewonnen hat. Da Sie Freund und Feind so gut



Als **Büsche** getarnt, haben sich die Indianer an einen einsamen Trapper herangearbeitet.

wie nicht auseinander halten können (vor allem Banditen und US-Soldaten), fällt es Ihnen schwer, einzelnen Einheiten gezielt Befehle zu geben. Wenn im Gewühl der Anführer das Zeitliche segnet, kann das in einigen Einsätzen das vorzeitige Aus bedeuten.

An den Missionen sind meist mehr Parteien beteiligt, als die Szenario-Beschreibung vermuten lässt. Manche verhalten sich neutral, andere bekämpfen Sie und Ihre Gegner. Unfreiwillig komisch wird es, wenn sich Indianer zur Tarnung als hüpfende Buschkolonie fortbewegen. **MIC**

Jörg Langer



Kopieren allein reicht nicht

America ist wahrlich ein waschechter Klon von **Age of Empires 2**. Kaum eine Option haben die Entwickler beim Kopieren vergessen. Es

gibt Helden, Handel und das bekannte ausgefeilte Ressourcensystem. Aber das alles ist seelenlos und lässt mich ebenso kalt wie die ellenlangen Missionen. Die Atmosphäre der epischen AoE-Schlachten erreicht America nie.

Außerdem patzt das Spiel bei den unübersichtlichen Kämpfen. Stets regiert Hektik vor überlegter Planung. Was nützen mir Formationen beim Partisanenkampf der Indianer oder Banditen? Wer gute Echtzeit-Strategie entwickeln will, muss sich schon etwas anstrengen. Brav alle Vorgaben kopieren ist eindeutig zu wenig.

Mick Schnelle



Verschenktes Szenario

Data Becker hat bei America das große Potenzial dieses tollen Szenarios verschenkt. Fast schon sklavisch an die berühmte Vorlage **Age of**

Empires 2 gekettet, entwickelt das Spiel nicht die nötige Eigenständigkeit, um die vorhandenen Möglichkeiten auszunutzen. Kämpfe um wohlverteidigte Wagenburgen, spannende Anschlagaktionen an Forts oder mal ein echtes Duell à la High Noon gibt es nicht.

Ärgerlich auch, dass die Atmosphäre von der dahinplätschernden, Western-untypischen Musik kräftig gedämpft wird. AoE-Profis, die nach einem Wildwest-Szenario suchen, können sich wegen des heftigen Schwierigkeitsgrades dennoch auf den Weg nach Westen machen.

America

Genre: Echtzeit-Strategie
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch
Multiplayer: 2 (ser.), 8 (LAN), 8 (www)

Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Data Becker
Festplatte: ca. 480 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 II/300 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/400 64 MByte RAM, 8fach CD	Pentium III/500 64 MByte RAM, 8fach CD

Grafik		Befriedigend
Sound		Ausreichend
Bedienung		Gut
Spieltiefe		Befriedigend
Multiplayer		Befriedigend

Uninspirierter AoE-2-Klon im Wilden Westen.



Treckige Raumschlachten

Starfleet Command 2

Die Sternenflotte braucht Sie als Captain mit Strategie- und Simulationserfahrung.



Nach zwei Phasertreffern am Heck fliegt der Bird of Prey nicht mehr weiter, sondern auseinander.

Zwei abgekämpfte Streiter umkreisen sich und teilen Schlag um Schlag aus. Der größere setzt voll auf seine Reichweite. Der andere fährt kurze, aber harte Attacken auf die linke Seite des Gegners. Nach dem sechsten Treffer macht sich die-

se Taktik bezahlt: Der Widersacher explodiert. Mission geschafft, die USS GameStar hat wieder mal gesiegt.

Hexen im All

Starfleet Command 2 ist wie sein Vorgänger ein simulationsbetontes Strategiespiel. Als Angehöriger der Sternenflotte drückt die Ihnen ein Schiff in die Hand. Mit diesem durchstreifen Sie auf einer simplen Hexfeld-Karte das **Star Trek**-Universum zu Zeiten Captain Kirks. In manchen Hexagon-Sektoren warten Zufalls-Aufträge – je weiter Sie von der Erde weg sind, desto gefährlicher die Jobs. So müssen Sie etwa in Erdnähe ein einzelnes Schiff erledigen, das eine Station angreift; kein Problem mit Feuerunterstützung der Basis und angedockter alliierter Raumer. In der Neutralen Zone kriegen Sie's schon mit schwereren Kalibern in Form klingonischer Flotten zu tun.

Die Einsätze selbst spielen auf einer 2D-Karte. Schiffe, Stationen, Planeten und Asteroiden sind zwar in 3D dargestellt,

Sie können aber nicht nach »oben« oder »unten« steuern. Aktionen bestimmen Sie im stets eingeblendeten, komplexen Menü, Flugrichtung und Zielerfassung per Klick in die 2D-Karte. Eine Enterprise ist nun mal kein Fahrrad, deshalb müssen Sie sich mit einer Fülle von Schaltern plagen. Schon die Photonentorpedos sind eine Wissenschaft für sich: Wollen Sie die Geschosse normal bestücken oder überladen, einzeln abfeuern oder lieber gebündelt?

Star Puck

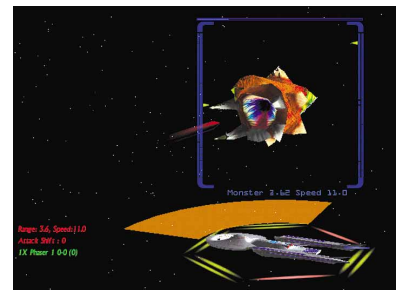
Für erledigte Aufträge gibt's Prestigepunkte, mit denen Sie Ihren Kahn reparieren und Ersatzteile nachbestellen. Oder Sie gönnen sich gleich einen neuen Raumer – bis hin zum großen Enterprise-Vetter. Ganz tapfere Kommandanten leisten sich mehrere Schiffe auf einmal; mit den Begleitschiff-Befehlen kommt dann aber die endgültige Icon-Flut.

Sie dürfen sich auch auf die Brücken anderer Trek-Raumer setzen und klingonische Birds of Prey oder romulanische Pöt-

te lenken. Bis zu sechs Trekkies bephasern sich im Internet oder Netzwerk. Neben gängigen Modi wie Deathmatch oder »Last Ship flying« können Sie eine Partie Hockey starten: Dann müssen Sie einen Riesen-Puck per Traktorstrahl in die gegnerische Basis befördern. **MD**



Auf der öden Sektorenkarte suchen Sie Missionen.



Für zerlegte Raummonster hagelt's Prestigepunkte.

Martin Deppe



Lahme Brücke

Wenn ich mir die aktuellen Voyager-Folgen anschau, wird mir eins klar: Die Entwickler von **Starfleet Command 2** haben keinen Fernseher. Anders kann ich mir nicht erklären, warum viele der PC-Schlachten so zäh ablaufen. Minutenlanges Beharren grüner Schilde, bis sie endlich erröten, ist nicht sehr dramatisch. Zudem fehlt mir wieder eine echte Kampagne. Allerdings ist der Reiz zum Weiterspielen hoch, weil ich mir endlich ein dickes Schiff in Enterprise-Größe kaufen will.

Wenn Sie Trekker sind, simulationslastige Strategie mögen und den ersten Teil noch nicht haben, sollten Sie **Starfleet Command 2** auf Ihre Platte beamen. Als Alternativen empfehle ich Ihnen **Star Trek Armada** (Echtzeit-Strategie) und **Klingon Academy** (Weltraumspiel) – die sind in ihren Bereichen deutlich besser.

Starfleet Command 2

Genre: Echtzeit-Strategiespiel
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Multiplayer: Sechs (LAN, www)
3D-Karten: Voodoo 1, Voodoo 2, Voodoo 3, Riva TNT, Riva TNT2, Geforce, Matrox G400, Rage 128

Minimum	Standard	Optimum
Pentium III/500 64 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/350 128 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium III/500 192 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut

Raumschlachten für Trekker mit Simulations-Faible.



Schlafmützen im All

Die Sternfahrer von Catan

Als Brettspiel sind die Sternfahrer von Catan ein echter Erfolg, doch auf dem Weg zum PC verlieren sie den Spielwitz.

Mick Schnelle

Lahm und träge

Mir ist klar, dass Die Sternfahrer von Catan als Brettspielumsetzung nicht mit normalen Eroberungsspielen zu vergleichen ist. Doch dann hätten die Entwickler

auf den schnarchnasigen Echtzeitmodus verzichten sollen. Bis meine Schiffe eine Welt erreichen oder ein paar dringend benötigte Rohstoffe eintrudeln, vergehen Minuten, ohne das irgendetwas passiert. Eine Zeitbeschleunigung hätte hier Wunder wirken können.

Und warum ist die Spielgrafik so öde, warum sind die 3D-Zwischensequenzen so langweilig? Zudem sind die CPU-Gegner nicht besonders spielstark. Was die Sternfahrer rettet, ist das sehr ansprechende Spieldesign, welches auch eine schlechte Umsetzung nicht richtig zerstören kann. Mein Tipp: Trommeln Sie ein paar Freunde zusammen, und spielen Sie das Brettspiel. Zum Üben langt aber auch die PC-Fassung.



Die meiste Zeit verbringen Sie auf der schmucklosen und nur sehr karg animierten Sternkarte.

Klaus Teubers **Die Siedler von Catan** genießt mittlerweile Klassikerstatus. Auch der Nachfolger **Die Sternfahrer von Catan** ist ein Erfolg auf dem Pappbrett. Dessen PC-Umsetzung wird den hohen Ansprüchen aber nicht gerecht.

Auf Rohstoffjagd

Das Spielprinzip ist ein wenig komplexer als beim **Ur-Catan**. Sie schicken in Echtzeit Koloni-

sierungsschiffe aus, die nach minutenlangem Reise Planeten auf deren Rohstoffgehalt untersuchen. Lohnt sich der Abbau, verwandeln Sie das Schiff in eine Förderstation. Fortan bekommen Sie von dort in regelmäßigen Abständen entweder Eisen, Nahrung, Spirit oder Handelswaren geliefert. Damit bauen Sie neue Schiffe, die ihrerseits wieder neue Welten kolonisieren.

Drei menschliche oder CPU-gesteuerte Parteien machen Ihnen die Weltraum-Entdeckung streitig. Bei Bedarf können Sie mit Ihnen dringend benötigte Waren tauschen. Daneben können Sie neutrale Völker für sich einnehmen, indem Sie über Handelsschiffe Kontakt aufnehmen. Die Händlergilde räumt Ihnen ein günstigeres Tauschverhältnis ein, Diplomaten verhelten Ihnen zu extra Prestigepunkten. Besonders nützlich sind die

Technos, welche die Kampfkraft Ihrer Schiffe verbessern. Denn im All lauern angriffslustige Piraten. Neben Handels- und Kolonieschiffen errichten Sie Raumstationen, wodurch sich

lange Anflugwege erübrigen. Die spartanische Spielgrafik lehnt sich eng an die Brettspielvorlage an. Lediglich die Menüs zum Bau und Handel verbergen sich hinter Polygon-Gestalten. **MIC**



Hinter den vier Beratern verbergen sich die Menüs.

Die Sternfahrer von Catan

Genre:	Strategie	Preis:	ca. 90 Mark
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	Hersteller:	Ravensburger Interactive
Sprache:	Deutsch	Festplatte:	ca. 830 MByte
Multiplayer:	2 (ser.), 4 (www)	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/300 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/400 64 MByte RAM, 8fach CD	Pentium III/450 64 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend

Reichlich langatmige Brettspielumsetzung.



Heroes Chronicle. 3+4

Spannende Kampagnen, leider zu teuer.



Tarnum, der Beherrscher der Elemente, muss die Stadt der Wasserwesen erobern.

Vor zwei Ausgaben haben wir die ersten beiden Spiele der **Heroes Chronicles** getestet, jetzt sind die zwei restlichen Kampagnen erhältlich. In **Clash of the Dragons** müssen Sie wie

im Vorbild **Heroes 3** rundenweise mit dem unsterblichen Helden Tarnum gegen Drachen aller Arten kämpfen. Dabei wird innerhalb der acht Szenarios eine spannende Geschichte um Liebe und Spionage erzählt. Bei **Masters of the Elements** dirigieren Sie den Helden mit seinen Begleittruppen durch vier Elementar-Ebenen und lernen dabei, mit Feuer-, Luft-, Wasser- und Erdmagie umzugehen.

Die Story ist jedes Mal spannend und abwechslungsreich, doch die Taktikkämpfe unterscheiden sich überhaupt nicht vom umfangreichen, fast zwei Jahre alten Urprogramm. Die Spiele selbst sind zwar eigenständig, enthalten aber weder den Mehrspielermodus noch die Karten-Editoren.

JS

Jörg Spormann

Kostspieliges Vergnügen

Eine tolle Story, packende Missionen und alle Neuerungen aus den Addons sind in den Heroes Chronicles enthalten. Doch warum gibt es nicht alle vier Epen als ein Zusatzpaket? So wird man als Spieler gezwungen, viermal in Tasche zu greifen, um in den Genuss der ganzen Geschichte zu kommen. Wer nur Geld für einen Teil investieren will, hier meine Favoritenliste: 1. Clash of the Dragons, 2. Conquest of the Underworld, 3. Masters of the Elements und 4. Warlords of the Wasteland.

Heroes Chronicles 3 + 4

Genre: Strategiespiel
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Englisch
Multiplayer: Nicht vorhanden
Preis: jeweils ca. 60 Mark
Hersteller: 3DO
Festplatte: ca. 220 MByte
Spieler: Einer pro Original

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

Pentium 133 32 MByte RAM, 4fach CD
 Pentium 233 MMX 64 MByte RAM, 16fach CD
 Pentium II/266 128 MByte RAM, 24fach CD

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

Tolle Story, aber einzeln viel zu teuer.



Dark Conspiracy

Günstiges Addon für Ground Control.

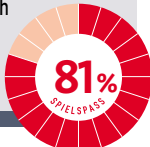


Die **Phoenix-Grenadiere** werfen Brandgranaten.

Das 3D-Echtzeit-Strategie-spiel **Ground Control** konnte in unserem Test immerhin 82% erringen. Zum Schnäppchenpreis von 10 Mark können Sie in den 15 neuen Missionen des Addons **Dark Conspiracy** erneut in den Konflikt auf Krig-7B eingreifen. Neben der Crayven Corporation und dem Orden der neuen Dämmerung kämpft jetzt noch die pyromanisch veranlagte Phoenix-Fraktion um kostbare Alien-Artefakte. Die Kontrahen-

ten aus dem Hauptprogramm greifen dabei auf ein erweitertes Arsenal an Vehikeln und Waffen zurück. Kleine Mechs und explosive Granaten erleichtern den Waffengang. Statt die Einheiten in Kasernen zu bauen befördern Sie die Truppen per Landungsschiff in das Einsatzgebiet. Frische Landkarten und ein neuer Spielmodus erfreuen Netzwerk-Strategen. Gespeichert wird leider wieder nur zwischen den Missionen. **MS**
→ Test des Hauptprogramms Heft 8/2000

Genre:	Echtzeit-Strategie
Preis:	ca. 10 Mark
Hersteller:	Havas
Anspruch:	Profis
Spieler:	Acht (LAN, www)
Sprache:	Deutsch
Minimum:	
Pentium II/450	
64 MByte RAM	



Kingdom under Fire

Ödes Orkvermöbeln.

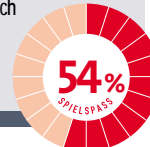
Ein friedliches Fantasyreich wird von einer großen Ork-Armee bedroht. Die einzige Hoffnung: ein paar Heroen, die sich mit ihren Mannen den Grünhäuten in wilden Echtzeitschlachten entgegenstellen. In einigen Zwischenmissionen dürfen Sie mit einem einzelnen Helden in dunklen Verliesen auf Schatzsuche gehen und Monster verprügeln. Kommt Ihnen das irgendwie bekannt vor? Richtig, **Kingdom under Fire** bedient sich fröhlich bei den Klassikern **WarCraft 2** und **Dia-blo**. Dank mieser Grafik, einer schlechten KI und der fehlenden Speicherfunktion erreicht das Spiel jedoch nicht ansatzweise die Qualität der berühmten Vorbilder. Der schon zu Beginn sehr hohe Schwierigkeitsgrad sorgt für zusätzlichen Frust. Schade um die interessanten Ansätze, nämlich der annehm-



Unübersichtliche **Echtzeit-Hektik** in einer Orkfestung.

baren Story und der consequenten Kombination aus Rollenspiel und Echtzeit-Strategie. **HK**

Genre:	Echtzeit-Strategie
Preis:	ca. 90 Mark
Hersteller:	Cryo
Anspruch:	Profis
Spieler:	Acht (LAN, www)
Sprache:	Deutsch
Minimum:	
Pentium II/233	
32 MByte RAM	



Wall Street Trader 2001

Zahlschieben für Freizeit-Börsianer.



Durch Manipulationen sinkt der Kurs von **AOL**.

Das Haifischbecken der Hochfinanz überleben nur die abgebrühtesten Broker. Das weiß auch Milliardärstöch-chen Juliette Flemming und bit-tet Sie, die Verwaltung von Pappas Erbe zu übernehmen. An den Börsen von New York, London und Tokio spekulieren Sie mit Aktien und Optionen, um eine von sieben Aufgaben zu erfüllen. Durch geschickte Transaktionen müssen Sie zum Beispiel Microsoft aus dem Browser-

Markt kegeln oder der Automobil-Industrie auf die Sprünge helfen. Sogar komplizierte Termin-geschäfte sind möglich. Als alter Börsenhase bedienen Sie sich auch unlauterer Mittel und streuen Gerüchte, um Aktienkurse zu beeinflussen. Sämtliche Fach-ausdrücke werden im Tutorial oder in der Online-Hilfe erklärt, leider nicht immer für Laien ver-ständlich. Im Gegensatz zu an-deren Börsenspielen holt sich das Programm keine echten Kur-se aus dem Internet. **MS**

Genre:	Wirtschaftssimulation
Preis:	ca. 70 Mark
Hersteller:	Monte Cristo
Anspruch:	Fortgeschrittene
Spieler:	Vier (LAN, www)
Sprache:	Deutsch
Minimum:	
Pentium 133	
32 MByte RAM	



Space Empires 4

Endlose Ödnis im All.

Knapp an der Shareware vor-beigerutscht ist **Space Em-pires 4**, das Weltraum-Koloni-sierungs-Spiel von Shrapnel Games. Rundenweise erforschen Sie Raumsektoren, entwickeln neue Technologien und bauen eine Raumflotte. Klingt span-nend, spielt sich aber todöde.

Schnell sehen Sie den Menü-wald vor lauter Icons nicht mehr. Da hilft auch das ellenlange Text-tutorial nicht viel weiter. Selbst einfachste Befehle wie das Ent-senden eines Raumjägers ent-puppen sich als schier unlös-bare Aufgabe, die sich in den Weiten der unzugänglichen Steuerung verliert. Spannungsfördernden Spielelemente wie zum Beispiel Zufallsereignisse fehlen genauso, wie die Moti-vation, nach einer gespielten Par-tie eine zweite zu starten. Wer Spaß an dem Spielprinzip hat, ist bei **Master of Orion 2** erheb-



Weißt Du, wie viel **Icons** stehen...

lich besser aufgehoben. **Space Empires 4** ist ein klarer Fall für den Weltraumfriedhof. **MIC**

Genre:	Strategie
Preis:	ca. 100 Mark
Hersteller:	Shrapnel Games
Anspruch:	Profis
Spieler:	Einer
Sprache:	Englisch
Minimum:	
Pentium 200	
32 MByte RAM	

