



Gunnar Lott

gunnar@gamestar.de

WAS EINMAL GEHT, GEHT IMMER?

TYCOON-WAHN? Urgh. Auf den folgenden Seiten finden Sie Tests zu drei Spielen mit dem Wort »Tycoon« im Namen. Durchschnittswertung: 54,7%! Und Atari hat schon mal **Tycoon City: New York** für Ende des Jahres angekündigt. Argh! Wieder haben die sich offenbar heimlich absprechenden Marktforscher der Publisher einen »Trend erkannt« und sind entschlossen, ihn mit mittelmäßigen Spielen zu Tode zu reiten. Ich melde hiermit schon mal Patentschutz auf mein noch zu programmierendes Spiel **Tycoon Tycoon** an, mit dem meine noch zu gründende Firma Gunnar-Lott-Games sicher einen fetten Reibach machen wird. Seufz...

DIE SIMS MACHEN WEITER. Kaum mehr als ein halbes Jahr hat es gedauert, da liegt das erste Addon zu **Die Sims 2** vor – man kann Electronic Arts nicht vorwerfen, sie würden die gigantische Community nicht füttern. Wir stehen da nicht nach und veröffentlichen am 11.3.2005 ein eigenes Sonderheft zu **Die Sims 2**, ein fettes Paket für alle **Sims-Fans**: mit Hintergrundberichten, Tipps, Beschreibungen neuer Items und massenhaft Tools auf CD. Mehr Infos finden Sie auf Seite 154.

INHALT

TESTS:

Sims 2 – Wilde Campus-Jahre	80
Playboy - The Mansion	84
Oil Tycoon 2	86
School Tycoon	88
Galactic Civilizations Gold	89
Shopping Center Tycoon	90
Incadia	91
Murmeln und mehr	91

GAMESTAR-STRATEGIE-CHARTS APRIL

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedenkung	Umfang	Mission/Design // Starpositionen	KI	Einheiten	Kampagne // Endlos-Spiel	Kommentar
1	WarCraft 3	Echtzeit-Strategie	Vivendi	Blizzard	08/02 (93%)	93	8	10	10	10	9	10	10	8	10	8	08/03: Addon
2	C&C Generäle	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	EA Pacific	10/03 (89%)	90	8	9	10	10	10	10	9	7	9	8	11/03: Addon
3	Siedler 5	Aufbauspiel	Ubisoft	Blue Byte	01/05	89	10	7	9	10	8	10	9	9	9	8	
4	Rome – Total War	Strategiespiel	Activision	Creative Assembly	11/04	89	8	10	8	9	7	10	9	8	10	10	
5	Die Sims 2	Aufbauspiel	Electronic Arts	Maxis	10/04	89	7	10	8	8	8	10	9	9	10	10	
6	Panzers	Echtzeit-Strategie	CDV	Stormregion	07/04 (89%)	89	9	8	9	9	9	10	10	9	10	6	
7	Age of Mythology	Echtzeit-Strategie	Microsoft	Ensemble	11/02 (92%)	87	6	6	10	8	10	10	8	10	9	9	12/03: Addon
8	Schlacht um Mittelamerika	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	EA Pacific	01/05	86	9	10	9	8	8	10	7	7	9	9	
9	Rise of Nations	Echtzeit-Strategie	Microsoft	Big Huge Games	08/02 (89%)	86	6	7	9	7	10	9	8	10	10	10	07/04: Addon
10	Spellforce	Echtzeit-Strategie	Jowood	Phenomic	01/04 (86%)	84	8	7	6	9	9	10	9	6	10	10	
11	Soldiers	Echtzeit-Taktik	Codemasters	Best Way	08/04 (84%)	84	8	7	8	9	9	8	10	9	8	8	
12	Dawn of War	Echtzeit-Strategie	THQ	Relic	11/04	83	8	9	9	9	10	8	9	6	9	6	
13	Port Royale 2	Strategiespiel	Take 2	Ascaron	06/04 (86%)	83	6	7	10	9	10	8	6	8	10	9	
14	Civilization 3	Strategiespiel	Atari	Firaxis	01/02 (91%)	82	3	6	10	5	8	10	10	10	10	10	
15	Ground Control 2	Echtzeit-Strategie	Vivendi	Massive	07/04 (80%)	82	8	8	8	7	9	9	8	8	9	8	
16	Empires: Die Neuzeit	Echtzeit-Strategie	Activision	Stainless Steel	11/03 (86%)	81	5	6	8	7	9	10	10	9	10	7	
17	Full Spectrum Warrior	Echtzeit-Taktik	THQ	Pandemic	11/04	81	8	9	8	9	8	8	7	7	8	9	
18	Rollercoaster Tycoon 3	Aufbauspiel	Atari	Frontier	12/04	81	10	9	8	9	7	8	7	8	8	7	
19	Armies of Exigo	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	Black Hole	01/05 (81%)	82	9	8	4	10	8	10	10	4	10	9	
20	Anno 1503	Aufbauspiel	EA/Sunflowers	Maxdesign	12/02 (87%)	80	6	7	8	9	10	10	5	5	10	10	
21	Heroes of M&M 4	Strategiespiel	Ubisoft	3DO	06/02 (86%)	81	5	6	10	8	10	10	9	7	9	7	
22	Knights of Honor	Globalstrategie	Sunflowers	Black Sea	11/04	81	6	8	8	9	9	7	9	8	9	8	
23	Railroad Tycoon 3	Aufbauspiel	Take 2	PopTop	12/03 (83%)	80	4	9	7	8	10	10	7	8	9	8	
24	Silent Storm	Runden-Taktik	Jowood	Nival	12/03 (81%)	80	6	9	6	7	9	10	8	8	10	7	09/04: Addon
25	Evil Genius	Echtzeit-Strategie	Vivendi	Elixir	11/04	80	7	8	8	9	8	9	8	8	7	8	

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



School's out? Von wegen!

DIE SIMS 2 WILDE CAMPUS-JAHRE

Wen juckt die Pisa-Studie? Schicken Sie Ihre Sims auf die Uni – Lernstress, WG-Parties und irre Kommilitonen garantiert.

Studenten genießen in der Öffentlichkeit keinen besonders guten Ruf: Sie feiern wilde Partys, verbringen mehr Zeit auf der Campus-Wiese als im Hörsaal und liegen dem Staat nur auf der Tasche. Alles

und das Geld können Sie gut gebrauchen – für eine Studenten-Party vielleicht...

Drei Unis, ein Ziel

Wilde Campus-Jahre erweitert das Hauptprogramm um einen

etwa zwölf Echtzeit-Stunden umfassenden Lebensabschnitt. Ist Ihr jugendlicher Sim im Begriff, erwachsen zu werden, dürfen Sie ihn in einer von drei Universitäten einschreiben. Wenn Sie aus dem Hauptprogramm gerade keinen Sim im richtigen Alter haben, kein Problem: Wählen Sie einfach aus vorgefertigten Studenten, oder erschaffen Sie gleich einen neuen. Zu diesem Zweck gibt's viele neue Klammotten und Frisuren. Sie dürfen Ihren Sim sogar tätowieren.

Die staatliche Sim-Uni, das Wüsten-College La Fiesta-Tech

und die noble Akademie Le Tour unterscheiden sich nur optisch und spielen sich alle gleich. In den Nachbarschaften gibt's alles, was das Studentenherz begehrt: Bibliotheken, Cafés, Einkaufspassagen, Verbindungshäuser und Wohnheime. In ein solches lassen Sie Ihren Sim zu Beginn einziehen oder suchen sich je nach Größe des Geldbeutels ein einzelnes Haus.

Von der Mama in die WG

Am ersten Tag im Wohnheim muss sich der Sim für ein Zimmer entscheiden. Die Wahl fällt



In der Studentenverbindung der Sim-Uni können Sie recherchieren, College-Arbeiten schreiben oder einfach nur entspannen.



Ein Koch bereitet in der Wohnheim-Küche rund um die Uhr für alle Studenten schmackhaftes Essen zu.

schwer: das mit einem Schreibtisch samt Computer oder doch lieber eines mit Kleiderschrank und Spiegel? Typisch für einen Studenten reicht das Geld anfangs kaum für eine vernünftige Einrichtung. Das ist auch nicht nötig, denn in den Wohnheimen werden Küche, Wohnzimmer sowie Bad von allen genutzt und sind voll ausgestattet. Sie müssen also nicht wie in **Die Sims 2** zuerst einen Kühlschrank, Esstisch nebst Stühlen und einen Fernsehsessel kaufen. In den Gemeinschaftsräumen ist immer etwas los: Ihre Kommilitonen hören Musik, recherchieren in Büchern, sitzen quatschend auf dem Boden oder essen zusammen zu Mittag. Und in der Küche bereitet ein Berufskoch nahezu rund um die Uhr für alle leckere Speisen

zu. Sie dürfen aber jederzeit auch selber an den Herd. Nett: Die Toiletten sind mit rosa beziehungsweise blauen Türen versehen und dürfen nur vom jeweiligen Geschlecht betreten werden. Auf ein prickelndes Techtelmechtel unter der Dusche müssen Sie also verzichten.

Rauchende Köpfe

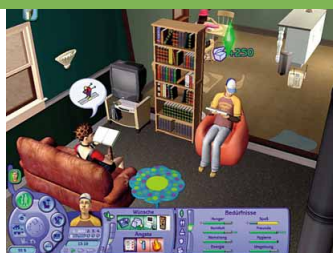
Elf Studienfächer stehen zur Auswahl, von naturwissenschaftlichen Bereichen wie Physik und Biologie bis hin zu Psychologie, Kunst oder BWL. Je nach Fach unterscheiden sich die Ziele, die Ihr Sim bei seinen Charakterwerten erreichen muss. Philosophen etwa legen Wert auf Logik und Sauberkeit, während Kunststudenten hohe Charisma- und Kreativitätswerte benötigen. Wie bei Beförde-

rungen in **Die Sims 2** steigen die Erwartungen mit jedem der acht Semester an. Sie müssen also stets die Werte Ihres Sims auf dem geforderten Level halten. Doch damit nicht genug: Die Universität erwartet in jedem Halbjahr neben drei bis vier Aufsätzen auch eine College-Arbeit, die Sie an einem Computer schreiben. Dafür braucht Ihr Schützling schon mal einen halben Sim-Tag. Aber keine Angst, Sie dürfen jederzeit pausieren. Zu guter Letzt müssen Sie regelmäßig die zwei- bis dreistündigen Vorlesungen besuchen, damit die Noten im grünen Bereich bleiben. Dabei verlässt der Sim die Nachbarschaft, und das Spiel stellt auf Zeitraffer. So viel zu lernen? Keineswegs: Ihr Sim büffelt höchstens sechs Stunden am Tag.

WIE DER MODERNE SIM STUDIERT



In jedem Semester muss der Sim neben einigen Hausarbeiten eine College-Arbeit schreiben. Das macht er entweder in der Bibliothek oder am heimischen PC.



Bei der gemeinsamen Recherche mit Kommilitonen lernt es sich leichter. Ganz nebenbei steigt der Sympathiewert, und der Sim verliert nicht so schnell die Lust.



Wie bei der Beförderung im Hauptprogramm steigen mit jedem Semester die Charakterwert-Ansprüche, die der Sim je nach Studienfach erfüllen muss.



Sim-Studenten unterhalten sich auch gerne auf dem Boden.



Der Campus ist detailliert gestaltet, aber ziemlich steril.

Zum Fressen gern

Wilde Campus-Jahre bedient sich nahezu jedes Studenten-Klischees: Im erweiterten Möbelinventar etwa gibt's Plüsch-Sofas, knallige Sixties-Tapeten

NEUE, AUSGEFALLENE GEGENSTÄNDE



Die Kuh-Pflanze versorgt den Sim mit Lebenselixir. Aber nur, wenn Sie sie regelmäßig füttern.



Mit Rockinstrumenten können Sie eine Studentenband gründen und so Geld verdienen.



An öffentlichen Automaten gibt's Unterhaltungselektronik wie etwa einen MP3-Player.

und Hobby-Gegenstände wie Billardtische, Spielautomaten oder Rockinstrumente. Mit Letzteren können Sie sogar eine Uni-Band gründen und in den Clubhäusern auftreten. Zudem kaufen Sie auf öffentlichen Grundstücken wie dem Einkaufszentrum an Automaten MP3-Player oder Handys. Genügend Laufbahnpunkte vorausgesetzt, können Sie sich die besonders abgefahrene Kuhpflanze zulegen. Die versorgt Ihren Sim mit wertvollem Lebenselixir. Aber nur, wenn Sie sie ausreichend füttern – zur Not mit verhassten Studienkollegen.

Überredungskünstler

Neben den aus dem Hauptprogramm bekannten Wünschen gibt's in **Wilde Campus-Jahre** nun Einfluss-Wünsche. Die sind mit einem blauen Rahmen gekennzeichnet und bescheren Ihrem Sim bei Erfüllen Macht über seine Kommilitonen. So können Sie etwa einen Zimmernachbarn dazu zwingen, für Sie die Hausaufgaben zu erledigen. Sie wollen zwei Sims miteinander verkuppeln? Kein Problem: Überreden Sie Ihren schüchternen Kumpel einfach, seiner Herzensdame den Rücken zu kraulen. Damit Ihr Einfluss überhaupt steigt, müssen Sie jedoch immer eine Mindestanzahl an Freunden haben. Gut für Sim-Profis: Anders als im Hauptprogramm ist das Knüpfen von Beziehungen deutlich schwieriger geworden, und Wünsche sind auch zu Beginn schon eine Herausforderung.

Job gesucht!

Zwar müssen Sie weder Studiengebühren noch Miete zah-

len, dennoch brauchen Sie viel Geld. Schließlich wollen Rechnungen bezahlt und Wünsche erfüllt werden. Kohle bekommt der Sim entweder von den Eltern als Taschengeld überwiesen oder durch einen Job im Fitnesscenter, Restaurant oder der Bücherei. Alternativ können Sie auch als Nachhilfelehrer tätig werden. Die Nebenverdienste bringen jedoch kaum Bares ein, weshalb ein Stipendium die sinnvollste Lösung ist. Das wird von der Schulleitung nach jedem Semester ausgezahlt – aber nur, wenn die Noten Ihres Sims die Unterstützung auch rechtfertigen. Wer keine Lust aufs Lernen hat, tritt einfach einem geheimen Studentenbund

MARKUS SCHWERTTEL markus@gamestar.de

Schon beim Test des Hauptprogramms hatte ich Angst vor dem zu erwartenden Addon-Reigen aus dem Hause EA. Doch wenn alle Erweiterungen so gut und umfangreich sind wie diese, dürfen es ruhig wieder sieben Stück werden. Die Sims-Uni macht mir wesentlich mehr Spaß als mein eigenes (abgebrochenes) Studium es je geschafft hat. Egal, ob als braver Streber oder mieser Notenhacker: Ab in den Hörsaal!

»Sims cum laude«



DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

So soll ein Addon sein! Denn mehr vom Alten bringen, das kann jeder. Entwickler Maxis stopft jedoch so viele gute Ideen in das ohnehin schon fast perfekte Spielprinzip, dass es schwer fällt, alle aufzuzählen. Die Studenten-Atmosphäre passt, das neue Einflusswunsch-System funktioniert, und die Erweiterung ist anspruchsvoller als das Hauptprogramm. Was will man noch mehr?

»Reichlich Studentenfutter«



bei. Mit dessen Rechnern kann sich der gewiefte Sim ins Uni-Netzwerk hacken und seine Noten künstlich anheben. **DM**

► HOTLINE: (0190) 754 464 1,24€/Min

WILDE CAMPUS-JAHRE AUFBAUSPIEL-ADDON

PUBLISHER Electronic Arts / Maxis RELEASE (D) 10.03.2005
SPRACHE Deutsch CA. PREIS 30 Euro
AUSSTATTUNG DVD-Box, 2 CDs, 20 Seiten Handbuch USK ohne Beschr.

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
VERGLEICHBAR MIT											

Die Sims (87, GS 03/00) Ähnlich motivierender Vorgänger in 2D. Singles (65, GS 04/04) Abwechslungsarmer, zu kurzer Sims-Klon.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	Geforce 6600/GT	1,8 GHz Intel	2,4 GHz CPU
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1500+ AMD	XP 2200+ AMD
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900	512 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	3,0 GB Festpl.	3,0 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800		
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ liebevolle Details + Animationen - steriler Campus	7 / 10
SOUND	+ coole Studenten-Musik + niedrigliches Simtisch	10 / 10
BALANCE	+ anspruchsvollere Wünsche - schweres Kontakte-Knüpfen	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ stimmiges Studentenflair + witzige Uni-Klischees	9 / 10
BEDIENUNG	+ Grundbedürfnisse erfüllt der Sim alleine - Bau-Modus	8 / 10
UMFANG	+ drei Unis + mehr Interaktion + neuer Lebensabschnitt	10 / 10
STARTPOSITIONEN	+ individuelle Studenten + tolle Gemeinschaftsräume	9 / 10
KI	+ selbstständige Sims - seltene Wegfindungsprobleme	9 / 10
EINHEITEN	+ neue Gegenstände und Kleider + Einfluss-Wünsche	10 / 10
ENDLOSSPIEL	+ sehr spannendes und herausforderndes Studentenleben	10 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 20 Minuten SOLO-SPASS 30 Stunden MULTIPLAYER-SPASS -

FAZIT: GROSSE, IDEENREICHE SIMS-2-ERWEITERUNG.



Hugh Hefners heiße Hasen

PLAYBOY THE MANSION

Hurra! Amerikas berühmtestes Sex-Imperium öffnet seine Pforten und bietet Ihnen einen lukrativen Job als Chefredakteur und Lebemann – wenn Sie denn durchhalten.



Hier geht's heiß her: Binnen weniger Minuten haben Sie mit romantischem Gesülze jede Frau auf die Couch gezogen.

Einmal Hugh Hefner sein! Der Job des **Playboy**-Herausgebers ist noch vor Müllwagenfahrer oder Pilot der Traum Beruf jedes sechs... äh, sechszehnjährigen Jungen. Ubisoft erfüllt Ihnen jetzt diesen Wunsch. Endlich können Sie (zumindest auf dem Bildschirm) mit Bunnys flirten, Partys schmeißen und die eine oder andere junge Dame auf dem Mobiliar vernaschen. Ach ja, ein Heft müssen Sie auch noch jeden Monat produzieren, und das ist in etwa so spannend wie Häschen zählen vorm Einschlafen.

Hugh im Zentrum

In **Playboy The Mansion** dreht sich im wahrsten Sinne alles um Mister Hefner. Denn egal, wie sie die Kameraperspektive auch verändern, Hugh im schicken Hausmantel bleibt stets im Mittelpunkt. So wandeln Sie

(quälend langsam) durch sein Anwesen samt Pool, kaufen Schreibtische fürs Personal und stellen Bedienstete ein. Darunter Journalisten und Fotografen, die auf Anfrage in den Tiefen der CPU Artikel schreiben oder Bildreportagen anfertigen. Komplizierter wird's bei den restlichen Zutaten, die Sie für eine vollständige Ausgabe brauchen. Essays und Interviews bekommen Sie nur von Prominenten, die Sie auf eigens dafür geschmissenen Partys erst mal kennen lernen müssen. Dazu unterhalten Sie sich durch eingeblendete Gesprächs-Blasen à la **Sims** mit den Leuten, bis die grünen Balken im Bereich Bekanntschaft, Business oder Romantik hoch genug angestiegen sind. Erst dann erklären sich die Herrschaften bereit, für Sie die geforderten Artikel zu schreiben. Schließlich brauchen

Sie natürlich noch ein Centerfold (das berühmte Klapp-Poster) mit einem eigens engagierten Playmate sowie eine Promifrau, die sich nach gutem Zureden mehr oder weniger bekleidet für das Cover ablichten lässt. In beiden Fällen müssen Sie selbst zur Kamera greifen

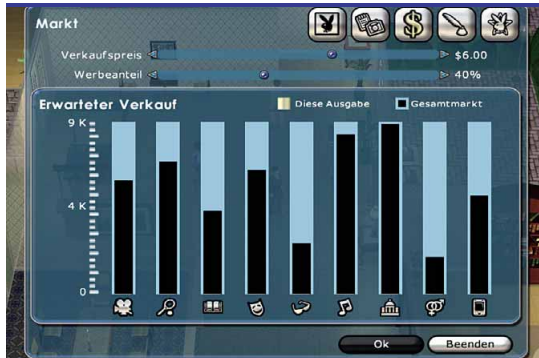
und 24 Fotos per Mausklick machen. Allerdings ändern weder Kleider noch Posen die Bewertung der Bilder. Selbst mit dem Rücken zur Kamera fotografierte Shots bekommen ein gutes, auflagensteigerndes Rating.

Fummelbusch und Fliesenlegen

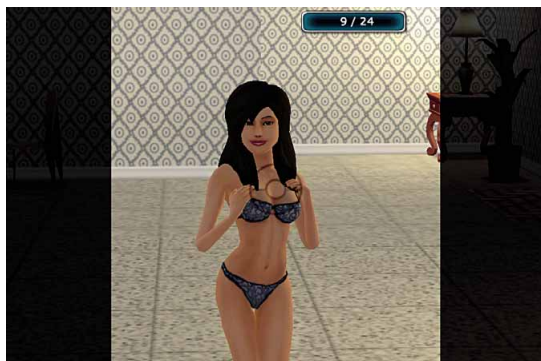
Haben Sie alle Zutaten für eine vollständige Ausgabe zusammen, geht das Heft in Druck, um wenige Sekunden später Geld in die Hefnerschen Kassen zu spülen. Denn schließlich muss das Personal bezahlt und das Haus in Schuss gehalten werden. Außerdem können Sie immer wieder neue Gegenstände kaufen, die jedoch nur wenig am Spielverlauf ändern. Der Fummelbusch eignet sich immerhin noch für ein paar Turnübungen mit einer zuvor per Romantik-Quasselei eingeseiften Schönheit. Teppiche, Fliesen oder Säulen dienen dagegen nur der Optik und sind eigentlich überflüssig. Genauso unnötig sind die Aufgaben, die Sie immer wieder erhalten. Mal sollen sie sich eine Freundin suchen (die steht ab dann jederzeit zum Sex bereit), ein anderes



Die Ladebildschirme enthalten spannende Infos zur Playboy-Historie.



Hässlich, aber informativ: die begehrtesten Heft-Themen.



Beim Foto-Shooting zählen weder Model noch der Hintergrund.



Durch gutes Zureden haben wir einen Freund gewonnen, der jederzeit ins Haus bestellt werden kann.

Mal gilt es einen Vertrag mit einem Wirtschaftsboss abzuschließen. Ähnlich wie beim Artikeleintreiben absolvieren Sie minutenlang öde Gespräche mit den betreffenden Personen, bis deren grüner Zuneigungsbalken randvoll ist – schon ist die Aufgabe gelöst. Manchmal dauert es eine geschlagene Ewigkeit, bis der jeweilige Gesprächspartner reagiert. Immerhin gibt's für erledigte Missionen Punkte, die Sie gegen Extrageld oder einen plötzlich auftretenden Liebesrausch sämtlicher Gäste eintauschen können.

Jeden Tag 'ne Andere

So geht es tagaus, tagein weiter: Ausgabe produzieren, Aufgaben erledigen (man kann sie auch ignorieren) und in der Zwischenzeit versuchen, mög-

lichst jede Frau auf dem Sofa oder sonst wo flachzulegen. Nach und nach kann Hugh dabei immer mehr Mädels überreden, als Freundin ins Mansion einzuziehen. Allerdings wollen die Damen regelmäßig bezahlt werden – Liebe ist eben auch im Hause Hefner nicht kostenlos. Ach ja, etwas Feintuning geht doch: Zumindest, wenn Sie über eine gewisse optische Resistenz verfügen. Denn in den schaurig-schönen Menüs versteckt sich eine Balkengrafik, die anzeigt, welche Themen von Politik über Musik bis zu Sport gerade am gefragtsten sind. Wenn Sie bei der Vergabe neuer Artikel diese Inhalte vorgeben, verkauft sich das nächste Heft besser und Sie werden noch reicher und können noch mehr nutzlose Tische, Stühle oder Pflanzen

kaufen. Mehr Spaß macht das dann allerdings nicht.

Immerhin sind die Fummel-szenen nett animiert – Ausblendungen wie bei den Sims gibt es nicht. Dafür wirken die Texturen sehr grob (schönen Gruß von den Konsolenversionen), wodurch Haus und Poolbereich eher an eine schlecht zusammengezimmerne Puppenstube erinnern als an das be-

rühmte Playboy Mansion. Die Leutchen brabbeln in den Gesprächen ein unverständliches, aber immerhin drollig klingendes Kauderwelsch genau wie ihre berühmten Sims-Verwandten. Musikalisch gibt's nichts zu meckern. Egal ob gepflegter Jazz, Rock oder Rap: die Mücke stört nicht – gewinnt aber auch keinen Originalitätspreis. **MIC**

► HOTLINE: (0190) 882 421 10 1,86 EURO/MINUTE

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Ich bin ja immer noch neidisch auf den Kollegen Schwerdtel, der letztes Jahr mal auf einer echten Playboy-Party in Hefners Mansion war. Allerdings, so versichert mir der verheiratete Kollege, ging es dort (typisch Amis eben) deutlich züchtiger zu als auf meinen virtuellen Gelagen. Doch an denen hat man sich schnell satt gesehen. Das eigentliche Spiel lauert zwischen den grünen Beziehungsbalken und den grauisigen Textmenüs. Monat für Monat führen Sie immer wieder dieselben langatmigen Gespräche, um an Interviews oder Essays heranzukommen. Glauben Sie mir, so öde ist das Zeitschriftengeschäft ja nicht mal bei uns. Schade, statt einer spritzigen Sims-Alternative ist Ubisofts Wirtschaftssimulation so überflüssig wie ein angejahrter Playboy im roten Hausmäntelchen.

»Wenig Play für den Boy«



PLAYBOY THE MANSION WIRTSCHAFTSSIMULATION

PUBLISHER Cyberlore/Ubisoft RELEASE (D) 17. 2. 2005
 SPRACHE Deutsch CA. PREIS 45 Euro
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 CD, 21 Seiten Handbuch USK ab 16 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 FORTGESCHRITTENER PROFI

VERGLEICHBAR MIT Sims 2 (89, GS 10/04) Hervorragende Lebens-Simulation.
 Singles (65, GS 04/04) Sehr kurze Partner-Flirterei in schöner Optik.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	Geforce 6600/GT	800 MHz Intel	1,5 GHz Intel	1,8 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	800 MHz AMD	XP 1300+ AMD	XP 1600+ AMD
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900	128 MB RAM	256 MB RAM	256 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	1,2 GB Festpl.	1,2 GB Festpl.	1,2 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ gut animierte Sexspielchen - grausam hässliche Menüs	6 / 10
SOUND	+ Jazz, Rap, Rock – für jeden Geschmack was dabei	7 / 10
BALANCE	- dieselben Gesprächsthemen führen stets zum Ziel	5 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Partyflair dank Möpse-Mäusen - kaum Abwechslung	5 / 10
BEDIENUNG	+ Menüs übersichtlich - keine freie Kamera	5 / 10
UMFANG	+ zahlreiche Missionen + freies Spiel	6 / 10
MISSIONEN	- Ziele der Missionen unterscheiden sich kaum	5 / 10
KI	- Figuren reagieren oft sehr langsam	5 / 10
EINHEITEN	- Gegenstände wirken sich nur optisch aus	4 / 10
KAMPAGNE	+ motivierender Einstieg... - ...dann ändert sich nichts mehr	6 / 10

PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten - SOLO-SPASS 6 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS —

FAZIT: VIEL GESCHWAFEL, WENIG SEX.



Reichtum auf Pump

OIL TYCOON 2

»Investier' in Öl«, heißt es. »Das ist leicht verdientes Geld!«
Humbug! Das ist der reinste Stress – Pausen sind nicht drin.

Dezember 1941: Japan bombardiert Pearl Harbour, die USA treten in den Zweiten Weltkrieg ein. Prima! Jetzt steigt der Ölpreis, der US-Abteilung des GameStar-Konzerns winken Riesengewinne – wenn die Japaner nur mal aufhören würden, Tanker zu versenken! So beginnt »Pearl Harbour«, eines der 17 guten Szenarios von **Oil Tycoon 2**. In der Wirtschaftssimulation führen Sie einen Ölkonzern, spekulieren an der Börse und reißen sich Ölquellen unter den Nagel.

Zeit ist Öl

Die Stärke von **Oil Tycoon 2** liegt im Endlosspiel. Dort leiten Sie Ihr Unternehmen von 1900 bis 2000. Schauplatz ist die ganze Welt: Per Mausekursor zoomen Sie stufenlos von der Übersichtskarte bis zum einzelnen Bohrturm. Um an Arbeiter zu kommen, spendieren Sie Städten Krankenhäuser und Schulen, in reichen Orten errichten Sie Raffinerien und Tankstellen. Teile für Bohrschiffe und -türme kaufen Sie oder stellen sie selber her – wobei Sie den Kram erst erforschen müssen. Das Schwarze Gold selbst fließt vom Bohrturm zum Depot im Hafen, von dort bringt es ein (geleaster oder eigener) Tanker zur Raffinerie, die das Öl kauft. Die bis zu fünf berechenbaren KI-Konzerne machen's genauso.

So weit, so ordentlich. Das Wirtschaftssystem (samt Aktienhandel) von **Oil Tycoon 2** funktioniert gut. Die Bedienung hingegen nicht. An verschachtelte Menüs können Sie sich gewöhnen, richtig schlecht dagegen ist die Pausenfunktion. Zwar dürfen Sie jederzeit stoppen, können dann aber keine Befehle erteilen. Zu Beginn macht das noch nichts, große Firmen werden aber zur Übersichtlichkeit-Hölle. Wenn gleichzeitig eine Ölquelle versiegt, das Produktionszentrum neue Bohrturmbauteile fertig stellt, Algerien



In Marseille errichten wir Raffinerien, die ein Segel-Tanker mit Öl beliefert.

Bohrkonzessionen ausschreiben und die Depots von Dubai überlaufen, dann verliert jeder den Überblick. Zumal selbst auf der langsamsten Stufe pro Sekunde

ein Spieltag vertickt. Geruhssame Magnaten lassen die Finger vom **Oil Tycoon 2**. Wer Hektik mag, gibt ihm 'ne Chance. **GR**

► HOTLINE: (0190) 706 136 1,24 €/Min



In der niedrigsten Zoomstufe sehen Sie die Welt...



...in der höchsten sogar einzelne Bohrtürme.

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Endlich Pause. Jetzt kann ich in Ruhe Kaffee trinken. Oder die Zeitung lesen. Oder mal austreten. Nur eins kann ich nicht: Befehle erteilen! Wie können die Entwickler bei einem so komplexen Spiel eine so grausame Pausenfunktion einbauen?! Dabei machen sie doch vieles richtig: Das Wirtschaftssystem funktioniert, die Grafik verursacht nicht gleich Augenkrebs und das Ölbohrer-Szenario ist interessant und angenehm unverbraucht. Schade drum!

»Ich will 'ne Pause!«



OIL TYCOON 2 WIRTSCHAFTSSIMULATION

PUBLISHER	East Entertainment / Dartmoor	RELEASE (D)	14.2.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	35 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 CD, 11 Seiten	USK	ohne Beschr.

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	PROFI
------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	-------

VERGLEICHBAR MIT School Tycoon (61, GS 04/05) Originelleres Szenario, spielerisch Standard.
Shopping Center Tycoon (43, GS 04/05) Langweiliger Einkaufszentren-Bau.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	1,2 GHz Intel	1,6 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Radeon 9000	1,2 GHz AMD	XP 1600+ AMD	XP 1800+ AMD
Geforce 4 Ti	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	410 MB Festpl.	410 MB Festpl.	410 MB Festpl.
Radeon X600			
Geforce 6800			

LAUTSPRECHER Stereo ☐ 2 vorne, 2 hinten ☐ 5.1 ☐ 6.1

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

FAZIT Solide Wirtschaftsgerangel zwischen bis zu sechs Magnaten über Direct IP.
MODI wie Einzelspiel

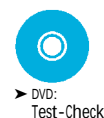
BEWERTUNG

GRAFIK	stufenloser Zoom	Städte	Landschaft	6 / 10
SOUND	Tycoon-typische Dudelmusik	schwache Sounds		4 / 10
BALANCE	Startpositionen	Berater	unübersichtlich	6 / 10
ATMOSPHÄRE	historische Missionen	gesichtslose Gegner		7 / 10
BEDIENUNG	sinnlose Pausenfunktion	verschachtelte Menüs		3 / 10
UMFANG	ganze Welt als Schauplatz	Missionen und Endlosspiel		8 / 10
Missionsdesign	historisch angehaucht	ähnlicher Spielablauf		6 / 10
KI	frei von Aussetzern...	...aber wenig überraschend		5 / 10
Gebäude	Einzelteile herstellen	Straßen- und Pipeline-Bau		8 / 10
Endlosspiel	Forschung	Börse	diverse Startpositionen	7 / 10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten SOLO-SPASS 10 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 6 Stunden

FAZIT: SPANNENDES ÖLGESCHÄFT MIT GRAUSIGER BEDIENUNG.



Wieder auf der Penne

SCHOOL TYCOON

Nicht fürs Leben, für die Schule lernen wir. Das beweist uns dieses Aufbauspiel – mit Erfolg.

Wenn Schulen im echten Leben so funktionieren würden wie in **School Tycoon** – jeder von uns würde eine eröffnen. Da plätschert nämlich mächtig Kohle in Ihre Tasche, nur weil ein paar Kiddies in leeren Zimmern vor leeren Tischen sitzen und mäßig motivierten Lehrern lauschen.

Schulgebühren

In **School Tycoon** können Sie aus zwei Spielmodi wählen. In beiden geht es darum, einen gut laufenden Schulbetrieb mit Turnhalle, Kantine, Freizeitarealen und natürlich Klassenzimmern aus dem Boden zu stamp-

fen, um Schüler anzulocken. Das Wichtigste dabei ist, die verwöhnte Schülerbande stets bei Laune zu halten: Die Racker wollen schöne Wege, Blumen auf dem Pausenhof, leckeres Essen, an jeder Ecke ein Klo und Lehrer, die Spaß verstehen. Sonst suchen sie sich eine neue Lehrstätte, und das elterliche Schulgeld hört auf zu fließen.

Im Herausforderungsmodus erledigen Sie Teilziele wie »Verdiene 50.000 Dollar in 21 Tagen« oder »Erreiche innerhalb der nächsten 42 Tage eine Schülerzahl von 100«. Im Modus »Schnelles Spiel« wählen Sie aus drei Szenarios (Land, Strand,



Mit der Klassenzimmer-Kamera überprüfen Sie die Stimmung der Schüler.

Stadt) und errichten dort ohne Zeit- und Leistungsdruck ein Lernparadies. Zig krakeelende Schüler und Naturkatastrophen wie Erdbeben oder Feuersbrünste erschweren Ihnen in beiden Modi die Aufbau-Arbeit.

Grinseköpfe

Die Schule präsentiert sich im echten Leben oft genug als ein eher trister Ort. **School Tycoon** nimmt sich daran ein Beispiel. Die Grafik ist zweckmäßig, aber sehr veraltet. Nett hingegen: Sie können in jedes Gebäude reinzoomen und die Stimmung in den Klassenzimmern genau unter die Lupe nehmen. Fröhliche Smileys über den Köpfen der Schüler signalisieren Spaß, traurige Unwillen. Andere Icons geben Aufschluss darüber, was

den Lausern fehlt – etwa eine Musikklass, weitere Toiletten oder ein Knabberzeugautomat.

Der Sound beschränkt sich auf das typische preiswert zusammengeklappte Einheits-Minimalgedudel, das nach spätestens 20 Minuten nervt. **PET**

➤ HOTLINE: (0190) 873 268 36 1,86 EURO/MIN



In der Schülerzeitung lesen Sie positive oder negative Berichte über die neuesten Veränderungen.



Wenn ein Feuer ausbricht, brauchen Sie Wartungspersonal, das die Schäden beseitigt.

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

School Tycoon ist weder innovativ noch besonders hübsch. Aber es macht trotzdem zwischendurch immer mal wieder Spaß. Vielleicht liegt es am nur zu vertrauten Szenario. Wenn meine mit Akribie aufgebaute Superschule einem Erdbeben oder Feuer zum Opfer fällt, kann ich mir ein Grinsen nicht verkneifen und muss hart mit mir ringen, die Schäden zu beseitigen. School's out. Forever!

»Hurra, die Schule brennt!«



SCHOOL TYCOON AUFBAUSPIEL

PUBLISHER Take 2 / GS-Software RELEASE (D) 28. 2. 2005
 SPRACHE Deutsch CA. PREIS 15 Euro
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 CD, 20 S. Handbuch USK ohne Beschr.

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 FORTGESCHRITTENER PROFI

VERGLEICHBAR MIT Oil Tycoon 2 (60, GS 04/05) Netze Variante, bekanntes Szenario.
 Shopping Tycoon (43, GS 04/05) Liebloser überflüssiger Tycoon-Terror.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	800 MHz Intel	1,0 GHz Intel	1,4 GHz Intel
Radeon 9000	800 MHz AMD	1,0 GHz AMD	XP 1200+ AMD
Geforce 4 Ti	128 MB RAM	256 MB RAM	256 MB RAM
Rad. 9500/9600	500 MB Festpl.	500 MB Festpl.	500 MB Festpl.
Radeon X800/X850			
Radeon X600			
Geforce 6800			
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ abwechslungsreiches Gebäude - manchmal zu kleinteilig	6 / 10
SOUND	- schnell nervendes Billig-Geklimpere	3 / 10
BALANCE	+ sacht ansteigender Anspruch + drei Schwierigkeitsgrade	8 / 10
ATMOSPHERE	+ nettes Highschool-Ambiente - manchmal etwas steril	6 / 10
BEDIENUNG	+ gute Benutzerführung + übersichtliche Menüs + Tutorial	7 / 10
UMFANG	+ 24 Einzel-Missionen + Endlosspiel	7 / 10
MISSIONSDSIGN	- sehr ähnliche Aufgaben	4 / 10
KI	+ Schüler reagieren adäquat und prompt auf Veränderungen	6 / 10
GEBÄUDE	+ vielfältige Möglichkeiten, die Schule zu gestalten	7 / 10
ENDLOSSPIEL	+ renitente Schüler, Erdbeben und Feuer bringen Abwechslung	7 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten SOLO-SPASS 10 Stunden MULTIPLAYER-SPASS —

FAZIT: NETTE VARIANTE DES TYCOON-SPIELPRINZIPS.



GALACTIC CIV.

Galaktischer Gewissenskrieg – als Gold-Edition mit Addon.



Unsere Fregatten attackieren ein Sonnensystem der bösen Drengin-Aliens (rot).



DVD:
Test-Check

Kaum fliegt die Menschheit ins All, kommen Aliens angeschwirrt – auch im Strategiespiel **Galactic Civilizations Gold** (enthält die Erweiterung **Altarian Prophecy**). Rundenweise führen Sie die Erdlinge an und legen deren Gesinnung fest. Wenn Sie etwa eine bereits bewohnte Welt besiedeln, können Sie die Ureinwohner versklaven (bringt Arbeitskräfte) oder nur umsiedeln (verringert Industrieproduktion). Diese Wahl sorgt für Atmosphäre und beeinflusst Ihre Beziehungen zu den sieben anderen Völkern. Böse Reiche stehen später im Spiel einer Allianz der Guten gegenüber. Falls sie so weit kommen. Denn die zufälligen Startpositionen sind

oft unfair – wir mussten bis zu 20 Mal neu starten, um genügend bewohnbare Welten in der Nähe der Erde zu finden und nicht direkt neben erzbösen Feinden zu beginnen. Zudem spielt die KI ab der dritten von acht Schwierigkeitsstufen extrem aggressiv. **Galactic Civilizations** richtet sich daher an frustresistente Profis. Die schätzen das Diplomatiesystem (Welten laufen zu einflussreichen Rassen über) und den ausgeklügelten Technologiebaum. Kämpfe verlaufen automatisch, der Verlierer verpufft – zu simpel.

Das Addon **Altarian Prophecy** bietet einen Feldzug mit neun Missionen und einen Kampagnen-Editor. Beides solide, aber nebensächlich. Denn die Stärke von **Galactic Civilizations** liegt im Endlosspiel. Dort gibt's allerdings stellenweise Leerlauf, und Sie müssen Runden wegklicken – bis etwa Todessterne erforscht oder Werften gebaut sind. **GR**

► HOTLINE: (040) 514 840 23 STANDARDTARIF

MICHAEL GRAF

micha@gamstar.de

Leerlauf? Stellenweise. Miese Startpositionen? Ständig. Zu aggressive KI? Ja. **Galactic Civilizations** birgt Frustpotential – mir gefällt's dennoch. Weil ich gerne mit einer bösen Killerrasse durchs All ziehe und Schwächlinge unterjochte. Die Gesinnungswahl bringt Würze ins Spiel und wirkt sich tatsächlich aus – auf Beziehungen, Technologiebaum, Musik und sogar das Interface. Da auch das Diplomatiesystem stimmt, können Profis einen Blick riskieren.

»Mal böse sein«



GALACTIC CIVILIZATIONS GOLD

GENRE: Rundenstrategie
PUBLISHER: Vidsis / Stardock
CA. PREIS: 30 Euro
ANSPRUCH: Profis

MINIMUM: 400 MHz,
128 MB
PREIS/LEISTUNG: SEHR GUT



Ich bin doch nicht blöd

SHOPPING CENTER TYCOON

Das ist mal eine effektive Abschreckung: Mit Bäh-Grafik, Schnarch-Sound und Gähn-Spielkonzept vereint dieses Spiel gleich drei Kardinalfehler.

All die Schnäppchenpreise, Mehrwertsteuer-Rabattaktionen und Geiz-ist-Geil-Kampagnen können nichts daran ändern: Der Einzelhandel flautet vor sich hin. Doch das bessert sich jetzt dank Ihnen: Als **Shopping Center Tycoon** errichten und managen Sie ein

Einkaufsparadies – sofern Sie nicht vorher, auch ohne Bettenabteilung, eingeschlafen sind.

Grafik aus dem Sonderangebot

Waaaaah! Von welchem Entwickler-Flohmarkt stammt denn diese Grafik-Engine? Ist ja schön, dass man sein zu Beginn völlig leeres Einkaufszentrum bequem in 3D zoomen und drehen kann. Nur spätestens wenn Sie das erste Geschäft platzieren wollen, vergraut der hässliche Schuhkarton-Look jede Lust am Weiterspielen. Das Ganze wirkt wie eine unsauber aus Pappe geschnittene Puppenstube, durch die ein paar hampelige Polygone staksen und vorgeben, Kunden oder Wartungspersonal zu sein. Gut versteckt am unteren Bildschirmrand lauert ein fitzlig-kleinteiliges Menü, das die automatisch erwirtschafteten Gewinne und Verluste der angesiedelten Läden samt eingenommener Miete auflistet. Nicht zu vergessen die Bewertung Ihrer Einkaufspassage durch die Kunden und die Kriminalitätsrate. Letztere senken Sie, indem Sie ein paar scheußlich animierte Wachleute anheuern. Fortan



Unser mies texturiertes Shopping-Center sieht aus wie ein schlecht geklebtes Puppenhaus.



Sämtliche Menüs sind extrem kleinteilig geraten.



Auch aus der Nähe hässlich: Müllmänner beim Fegen.

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Ich frage mich ernsthaft, wie der Shopping Center Tycoon jemals einen Publisher gefunden hat. Jeder, der das Ding nur fünf Minuten sieht, will es nicht spielen. Wer es doch tut, langweilt sich nach kurzer Zeit zu Tode. Lassen Sie sich vom vermeintlich günstigen Preis nicht blenden: Dieses Spiel ist kein Schnäppchen. Behalten Sie Ihr Geld, manchmal ist Geiz eben tatsächlich geil.



»Tiefschlaf statt Kaufrasch«

sinkt die Verbrechensquote langsam aber stetig gegen Null. Reinigungskräfte sorgen dafür, dass die Läden nicht verschmutzen. Wer mag, kann ein paar Dekorgegenstände aufstellen, wodurch die Kundenwertung steigt. Verborgenen in einem winzigen Untermenü finden Sie den Bereich Forschung: Hier werten Sie Ihr Personal auf.

Öde Städtereise

Die Spielpackung wirbt frech mit London, Paris und Berlin als Standorte für Ihren Konsumtempel. Spielerisch wirkt sich das jedoch überhaupt nicht aus.

Unterschiede im Kaufverhalten oder Warenangebot fehlen. Lediglich das Hintergrundbild variiert von Stadt zu Stadt. Ebenfalls sehr wenig Abwechslung gibt's innerhalb der zwölf Missionen: Stets müssen Sie einen bestimmten Wert für Sicherheit, Beliebtheit oder Umsatz erreichen. Das klingt so langweilig, wie es sich spielt. Binnen weniger Sekunden heuern Sie Angestellte an, stellen wahllos Geschäfte auf und warten ab, bis das Ziel erreicht ist. Noch schnarchiger ist nur das völlig vorgabenlose Endlosspiel. **MIC**

► HOTLINE: (01901) 450 890 0,62 EURO/MINUTE

SHOPPING CENTER TYCOON WIRTSCHAFTSSIMULATION

PUBLISHER Kochmedia/Fantastic.TV
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 CD, 12 Seiten Handbuch

RELEASE (D) 4. 2. 2005
CA. PREIS 30 Euro
USK ohne Altersbeschr.

GEEIGNET FÜR

EINSTIEGER	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
VERGLEICHBAR MIT Rollercoaster Tycoon 3 (81, GS 12/04) Toddschicke 3D-Rummel-Simulation. Zoo Tycoon 2 (53, GS 01/03) Biedere Zooverwaltung, die sich wie von selbst spielt.										

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	800 MHz Intel	1,0 GHz Intel	1,4 GHz Intel
Radeon 9000	800 MHz AMD	1,0 GHz AMD	1,4 GHz AMD
Geforce 4 Ti	128 MB RAM	256 MB RAM	256 MB RAM
Rad. 9500/9600	450 MB Festpl.	450 MB Festpl.	450 MB Festpl.
Radeon X800/X850			
Radeon X600			
Geforce 6800			

LAUTSPRECHER Stereo ☐ 2 vorne, 2 hinten ☐ 5.1 ☐ 6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	➔ mäßig texturierte, sterile Polygon-Gebäude	4 / 10
SOUND	➔ liebloses Durchschnittsgedudel	3 / 10
BALANCE	➔ sehr leicht ➔ keine Spezialaufgaben für Profis	4 / 10
ATMOSPHÄRE	➔ mäßige Präsentation drückt die Atmosphäre	4 / 10
BEDIENUNG	➔ alle wichtigen Daten auf einen Blick ➔ Menüs zu kleinteilig	6 / 10
UMFANG	➔ zwölf längere Missionen ➔ Endlosspiel	6 / 10
MISSIONSDSIGN	➔ Missionen spielen sich gleich	3 / 10
KI	➔ keine Aussetzer der CPU-Automatik	5 / 10
GEBÄUDE	➔ 34 verschiedene Geschäftstypen	6 / 10
ENDLOSSPIEL	➔ keinerlei Abwechslung	2 / 10

PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten SOLO-SPASS 3 Stunden MULTIPLAYER-SPASS —

FAZIT: GNADENLOS LANGWEILIGE SHOPPING-TOUR.

► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK B28

► DVD:
Test-Check

43

SPIELSPASS

INCADIA

Denksport im Dschungelcamp.



Hämmer räumen alle Steine gleicher Farbe ab.



DVD:
Test-Check

Sie stapeln bunte Klötzchen. Und ernten Punkte, wenn Dreierreihen gleichfarbiger Steine verpuffen. Alles nur geklaut? Stimmt: **Incadia** ist ein Klon des Denkspiel-Klassikers **Columns**. Ein gelungener Klon, denn **Incadia** entfaltet den gleichen Suchtfaktor wie das Vorbild und fesselt bei jeder Partie von Neuem. Der Grund ist das bewährte Denkspiel-Muster:

Simple Spielprinzip, leicht zu erlernen, schwer zu meistern. Die Herausforderung wächst stetig: Bald purzeln die Bauteile immer schneller und Sie haben nur einen Herzschlag lang Zeit, die Farben zu sortieren – spannend. Zudem bietet **Incadia** sinnvolle Neuerungen wie Dynamitstangen, die komplette Reihen sprengen. Problem: Erfahrene Denkspieler lösen die mageren 40 Levels (20 Arcade und 20 mit lahmmer »Story«) in nur drei bis fünf Stunden. Also eher ein Fall für die Highscore-Jagd in der Mittagspause. **GR**

INCADIA	
GENRE	Denkspiel
PUBLISHER	Comport / Snowstep
CA. PREIS	15 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	300 MHz, 64 MB
PREIS/LEISTUNG	BEFRIEDIGEND



MURMELN & MEHR

Vier Gewinnt als langweilige Solospieler-Version.



Eine Reihe aus fünf gleichen Kugeln löst sich auf.



DVD:
Test-Check

Die Knochelei **Murmeln und mehr** von Publisher Magnussoft ist mal wieder ein gutes Beispiel dafür, dass nicht jedes Gesellschaftsspiel auch auf dem Bildschirm funktioniert – in diesem Fall **Vier Gewinnt**. Der Witz am Klassiker: Man spielt immer gegeneinander. In **Murmeln und mehr** geht das nicht. Stattdessen verteilt der Computer die Kugeln zufäl-

lig auf dem schmucklosen 2D-Brett, während Sie in jeder Runde fünf gleichfarbige Bälle verbinden müssen. Ist eine Reihe komplett, verschwindet sie und es hagelt Punkte. Zwar gibt's drei Schwierigkeitsstufen und das Zeitspiel, jedoch schrecken miese Grafik und Murks-Soundeffekte schon nach wenigen Minuten ab. Extras wie Joker-Kugeln oder Bomben, die etwa alle blauen Bälle wegsprenken, helfen dem langweiligen Titel auch nicht mehr. Holen Sie lieber das spaßigere Original aus dem Schrank. **DM**

MURMELN UND MEHR	
GENRE	Denkspiel
PUBLISHER	Magnussoft
CA. PREIS	8 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	800 MHz, 32 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	UNGENÜGEND

