



Jörg Langer
joerg@gamestar.de

NEUE WERTUNG

KRITISCHER! Als wir in den letzten Monaten das neue Wertungssystem entwickelten, war immer wieder die Frage: Sollen wir kritischer werden, ist unser Wertungsschnitt in den letzten Jahren nicht zu sehr nach oben gegangen? Aber einfach überall was abziehen wollten wir auch nicht. Die Lösung kam dann von selbst: Bislang haben wir gerne mal über Schwächen in Einzelpunkten (Umfang!) hinweggesehen, wenn uns ein Spiel ansonsten sehr gut gefallen hat. Durch die zehn Kategorien, hinter denen wiederum objektive Kriterien stehen, geht das nicht mehr. Das trifft besonders einige »alte

Heroen« hart, die sakrosankt weit oben in den Hitlisten standen. Zum Beispiel **Civilization 3**.

TRANSPARENTER. Wundern Sie sich nicht über die Doppelkategorien in der Liste unten: Wie in jedem Genre sind auch in der Strategie einige Spalten zweifach belegt. Während etwa bei **WarCraft 3** die letzte Kategorie die Kampagne bewertet, ist damit bei **Port Royale 2** das Endlosspiel gemeint. Auf diese Weise können wir verschiedenen Untergenres gerecht werden und die Hitliste trotzdem übersichtlich halten.

ADE! Mit diesen Zeilen verabschiede ich mich als Strategie-Experte von Ihnen. Machen Sie's gut, und kaufen Sie weiterhin gute Strategiespiele – damit unser Lieblingsgenre auch in Zukunft mit Highlights wie **Die Sims 2** oder demnächst **Rome** bedacht wird!

INHALT

TESTS

Die Sims 2102
Medieval Lords110

GAMESTAR-STRATEGIE-CHARTS OKTOBER

Platz	Spiel	Genre	Firma	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balanc.	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Missionadesign // Starpositionen	KI	Einheiten	Kampagne // Endlos-Spiel	Kommentar
1	WarCraft 3	Echtzeit-Strategie	Blizzard	08/02 (93%)	93	8	10	10	10	10	9	10	8	10	8	08/03: Addon
2	C&C Generäle	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	10/03 (89%)	90	8	9	10	10	10	10	9	7	9	8	11/03: Addon
3	Die Sims 2	Aufbauspiel	Maxis	10/04 (89%)	89	7	10	8	8	8	10	9	9	10	10	
4	Panzers	Echtzeit-Strategie	CDV	07/04 (89%)	89	9	8	9	9	9	10	10	9	10	6	
5	Age of Mythology	Echtzeit-Strategie	Ensemble	11/02 (92%)	87	6	6	10	8	10	10	10	8	10	9	12/03: Addon
6	Medieval	Strategiespiel	Creative Assembly	10/02 (88%)	87	5	10	9	9	7	10	9	9	9	10	05/03: Addon
7	Rise of Nations	Echtzeit-Strategie	Big Huge Games	08/02 (89%)	86	6	7	9	7	10	9	8	10	10	10	07/04: Addon
8	Spellforce	Echtzeit-Strategie	Phenomic	01/04 (86%)	85	9	7	6	9	9	10	9	6	10	10	
9	Soldiers	Echtzeit-Taktik	Codemasters	08/04 (84%)	84	8	7	8	9	9	8	10	9	8	8	
10	Port Royale 2	Strategiespiel	Ascaron	06/04 (86%)	83	6	7	10	9	10	8	6	8	10	9	
11	Civilization 3	Strategiespiel	Firaxis	01/02 (91%)	83	4	6	10	5	8	10	10	10	10	10	
12	Empires: Die Neuzeit	Echtzeit-Strategie	Stainless Steel	11/03 (86%)	82	6	6	8	7	9	10	10	9	10	7	
13	Ground Control 2	Echtzeit-Strategie	Vivendi	07/04 (80%)	82	8	8	8	7	9	9	8	8	9	8	
14	Heroes of M&M 4	Strategiespiel	3DO	06/02 (86%)	81	5	6	10	8	10	10	9	7	9	7	
15	Anno 1503	Aufbauspiel	Sunflowers	12/02 (87%)	81	7	7	8	9	10	10	5	5	10	10	
16	Railroad Tycoon 3	Aufbauspiel	Take 2	12/03 (83%)	81	5	9	7	8	10	10	7	8	9	8	
17	Silent Storm	Runden-Taktik	Jowood	12/03 (81%)	81	7	9	6	7	9	10	8	8	10	7	09/04: Addon
18	Tropico 2	Aufbauspiel	Take 2	06/03 (88%)	80	5	9	10	8	10	10	7	5	9	7	
19	Black & White	Aufbauspiel	Lionhead	05/01 (85%)	80	8	7	7	10	8	9	8	10	5	8	'Kreatur-Erziehung
20	Stronghold Crusader	Echtzeit-Strategie	Firefly	11/02 (85%)	80	5	6	10	7	10	9	9	8	10	6	
21	Castle Strike	Echtzeit-Strategie	Data Becker	02/04 (83%)	80	7	8	7	6	10	9	9	6	9	9	
22	War of the Ring	Echtzeit-Strategie	Vivendi	12/03 (83%)	79	6	7	8	8	10	6	9	7	10	8	
23	Arena Wars	Echtzeit-Strategie	Take 2	09/04 (80%)	77	5	8	10	5	10	8	6	10	7	8	
24	American Conquest	Echtzeit-Strategie	CDV	02/03 (83%)	76	5	6	7	7	9	9	8	9	8	8	
25	Praetorians	Echtzeit-Taktik	Pyro	04/03 (84%)	76	4	8	8	7	8	10	10	8	7	6	

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



Ein zweites Leben

DIE SIMS 2



Es menscht wieder am PC: Im Heim-Baukasten von Maxis erleben Sie über Sims-Generationen hinweg die ganze Palette menschlicher Gefühle.

Chronisch klamm, aber Ansprüche stellen: Mama will einen neuen Herd, Papa endlich einen iPod, das Baby braucht unbedingt den Deluxe-Wickeltisch – blöd, dass das Konto mal wieder leer ist. Obendrein gibt's auch noch Zoff mit den schnöseligen Nachbarn, das Familienoberhaupt bandelt mit dem Kindermädchen an und in der Küche bricht Feuer aus. Solche geballten Ladungen Unglück gibt's normalerweise nur in schlechten Seifenopern – oder im famosen **Die Sims 2**.

Im Aufbauenspiel von Maxis erschaffen Sie einzelne Sims oder gleich eine ganze Familie, um sie trotz der Tücken des Alltags durch ein glückliches Leben zu führen. Das grundsätzliche Spielprinzip lassen die Designer also im Vergleich zum Vorgänger

unangetastet. Kein Wunder, schließlich gehört **Die Sims** (mit seinen sieben Addons) zu den meistverkauften Computerspielen aller Zeiten. Allerdings hat sich das inzwischen in die Electronic-Arts-Familie eingegliederte Entwicklerstudio jede Menge einfallen lassen, um alte und neue Fans zu begeistern.

Polygon-Adonis

Sie starten mit einer vorgefertigten Familie oder erschaffen einen neuen Sim. **Die Sims 2** lässt Ihnen dabei fast völlig freie Hand: Neben Haartracht oder Augenfarbe dürfen Sie sogar die Breite der Nasenflügel verändern oder der Figur per Schieberegler ein Doppelkinn verpassen. Dazu kommt eine riesige Auswahl von Klamotten für Freizeit, feierliche Anlässe

oder einen Freibadbesuch. Zum Schluss bestimmen Sie noch Lebensziel (Glück, Familie, Ruhm, Reichtum und Ruf) und Sternzeichen. Ersteres beeinflusst später die Wünsche, letzteres die Charaktereigenschaften.

Einem Ehepaar verhelfen Sie per Mausklick zu Nachwuchs und dürfen dabei das Alter des Kindes bestimmen – der Sprössling kann komischerweise sogar älter sein als seine Eltern. Bis zu acht Sims fassen Sie zu einer Familie zusammen, per Menü bestimmen Sie die Verwandtschaftsverhältnisse. Ärgerlich: Egal, ob Single oder Großfamilie, das Startkapital beträgt immer schlappe 20.000 Simoleons, die Währung des Spiels. Das ist ab drei Personen jedoch viel zu wenig für ein Heim mit genügend Zimmern.

FACTS

- 3 vorgefertigte Städte
- 5 Altersstufen
- 8 Berufsweige mit je 10 Jobs
- über 500 Objekte
- 42 Schieberegler zur Charaktergenerierung



Vater Traumtänzer porträtiert seinen Sohn und sammelt Kreativpunkte, den Bildausschnitt legen Sie selber fest!



Wenn Mama dem Kleinen Sprechen beibringt...



... erfüllen sich beide dadurch einen Wunsch.



Party bei den Sommernachtraums: Während Titania im Whirlpool ihre Beziehung mit Norbert pflegt, bandelt auf der Tanzfläche ihr Sohn mit der hübschen Hernia an, um sich so einen Wunsch zu erfüllen. Das Menü unten verrät, welche Verhältnisse die Sims zu ihren Mitmenschen pflegen. (1600x1200)

Auf gute Nachbarschaft!

Wenn die Familie fertig ist, suchen Sie sich ein schönes Städtchen, um dort einzuziehen. Drei Siedlungen – mit hirnrissigen deutschen, zum Glück veränderbaren Namen – sind schon enthalten. Dort residieren 13 vorgefertigte Familien, die Sie durch eine besondere, schwierige Lebenssituation lotsen können, ähnlich den Einzelszenarios in Echtzeit-Strategiespielen.

Im idyllischen Schönsichtingen (Original: Pleasantview) wohnen zum Beispiel fünf Familien wie die Grusels oder die allein erziehende Mutter Braun mit ihren zwei Kindern. In Merkwürdighausen (Strangetown) leben die militärbegeisterten Grunzens oder eine wissenschaftsbegeisterte Studentin, die ein Alien-Baby großziehen muss. Shakespeare-Fans kommen dagegen in Veronaville auf ihre Kosten: Dort liegen die Familien Kappe und Motti im Zwist, deren Kinder Romeo und Julia ineinander verliebt sind.

Zusätzlich zu den vorgefertigten gibt's 14 völlig unbebaute Städte, in die Sie neue Häuser oder Verzierungen wie Bäume setzen können. Wer mag, schmückt die Nachbarschaften mit Bäumen, Brunnen oder Regenbögen.

Besuch im Freibad

Damit die Sims nicht in ihren Häusern gefangen sind, können sie jederzeit ein Taxi rufen und ihre Nachbarn besuchen. Oder sie laden ihre Kumpels per Telefon zu sich ein. Zusätzlich gibt's wie in den diversen Add-ons zu **Die Sims** Gemeinschaftsgrundstücke, zu denen Sie reisen können. Im Stadtpark oder Freibad schließen die Sims neue Bekanntschaften und erholen sich. Eine Übersichtskarte der ganzen Stadt sieht hübsch aus und dient als Spielstand-Browser, frei herumlaufen dürfen die Sims darin aber nicht. Sobald Sie einen Haushalt auswählen, wird eine Nahansicht geladen. Ein Import-Tool für Städte aus **SimCity 4** wollen die Entwickler noch nachliefern.

Ich will, ich will, ich will!

Die Sims haben grundlegende Bedürfnisse: Sie müssen essen, schlafen, pinkeln, wollen in einer schönen Umgebung woh-

nen und regelmäßig etwas Spaß haben, zum Beispiel mit Videospiele. Acht solcher Kategorien addieren sich zu einem Launenwert – je höher, desto besser. In **Die Sims 2** kommen



Genügend Geld vorausgesetzt, basteln Sie im Baumenu ein Traumhaus für Ihre Sims. Zwar hatte Maxis für **Die Sims 2** einen überarbeiteten Baumodus versprochen, in der Praxis ist er jedoch genauso umständlich wie der des Vorgängers: Die gesamte Wohnung ist in Kästchen unterteilt, unter Umständen verbauen Sie Ihren Sims den Weg. Im unübersichtlichen Objektmenü sind die gewünschten Gegenstände nur schwer zu finden und oft in unpassende Kategorien eingeordnet. So steckt die Kinderschaukel bei den Spezialobjekten statt beim Spielzeug.

spezielle Wünsche dazu, abhängig von Alter und Lebenssituation: Ein Teenager etwa träumt von einem neuen Teleskop, eine erwachsene Frau dagegen sehnt sich nach einem Baby. Sobald Sie einen dieser Wünsche erfüllen, steigt der Laufbahnbalken und der Bürger meldet ein neues Bedürfnis an. Genau

da liegt ein kleiner Schwachpunkt des Wunschsystems: Vor allem zu Beginn einer Partie lässt sich der Sim problemlos zufrieden stellen, weil zumindest eine seiner Ambitionen recht bescheiden ausfällt (etwa ein paar Blumen). Für Profis ist die Anfangsphase deshalb etwas zu einfach. Erst wenn Sie

die stellenweise kostspieligen Wünsche einer ganzen Familie koordinieren müssen, wird **Die Sims 2** zur Herausforderung.

Angst vor Spinnen

Zu den Wünschen (es gibt zu jeder Zeit immer vier) kommen bei jedem Sim noch drei Ängste. Das sind Ereignisse, die Sie um

jeden Preis vermeiden sollten. Einer fürchtet sich zum Beispiel vor Kakerlakenplagen (Kammerjäger engagieren), ein zweiter vor Feuer (Brandmelder installieren). Doch nicht alle Befürchtungen sind mit Geld und Shoppingtours zu verhindern. Trennungsängsten oder Furcht vor peinlichen Situationen kön-

CHAOS BEI CALIENTES: EIN TAG IM LEBEN DER SCHWESTERN DINA UND NINA CALIENTE.



Dina hat sich endlich ein Herz gefasst und macht (der Emanzipation sei Dank) dem reichen Mortimer einen Heiratsantrag. Im Whirlpool kommen sich die beiden näher.



Ein Einbrecher schleicht sich ins Haus und klagt Ninas kostbare Hantelbank. Dina ruft per Telefon die Polizei, das Diebesgut ist jedoch trotzdem futsch.



Feuer in der Küche, eine von Dinas schlimmsten Ängsten wird wahr! Als endlich die Feuerwehr kommt, ist der Kühlschrank nur noch Asche.



Bei all der Aufregung hat Dina vergessen zu essen, sie ist verhungert. Gevatter Tod überprüft ihre Identität und ruft per Handy den himmlischen Abschleppdienst...



Per Lebenselixier (kostet 20.000 Laufbahnpunkte) verzögert Opa Alteisen seinen Tod bis zu fünfmal.



Die Frau von Herrn Hübsch ist im Büro, jetzt kann er in Ruhe am Pool mit dem Hausmädchen anbandeln.

nen Sie nur mit Gesprächsgeschick und umsichtigen Befehlen begegnen. Wenn eine der Ängste doch mal real wird, ist das Spiel deshalb nicht aus. Der Sim setzt sich lediglich total niedergeschlagen auf den Boden, weil seine Stimmung in den Keller saust. Aus dem Nichts erscheint dann ein Psychiater, der ihn wieder auf die Beine stellt. Den Launenbalken müssen Sie allerdings selber wieder aus dem roten Bereich heben.

Veränderte Bedürfnisse

Wünsche und Ängste sind nicht fix, sondern ändern sich – oft sogar täglich. Dadurch kann es passieren, dass Sie längere Zeit auf ein Teleskop sparen, Ihr Sim das Gerät aber eines Morgens gar nicht mehr haben will. Zum Glück lässt sich per Mausclick entweder ein Wunsch oder ei-

ne (unwahrscheinliche) Befürchtung »feststellen«, damit Sie in Ruhe vorausplanen können.

Trotz kleiner Balance-Mängel ist das Wunschsyste ein sinnvolles Spielelement. Denn anders als in **Die Sims** leben Sie jetzt nicht mehr ins Blaue, sondern haben stets ein konkretes Ziel vor Augen. Die Motivation, »nur noch einen neuen Freund zu gewinnen«, lässt Stunden im Nu verrinnen. Bei Erfolg steigt der Laufbahnbalken in den Gold- oder gar Platinbereich – profane Alltagsbedürfnisse sind dann weniger wichtig. Außerdem gibt's für jeden erfüllten Wunsch spezielle Belohnungspunkte, für die Sie neun Bonusgegenstände kaufen können. Ein Geldbaum wirft zum Beispiel bis zu 100 Simoleons pro Tag ab – wenn Sie ihn regelmäßig gießen. Und in der Liebeswanne

fällt es viel leichter, die hübsche Nachbarin zu verführen...

Takt und Anstand

In **Die Sims 2** haben Sie bei Gesprächen wesentlich mehr Auswahlmöglichkeiten und Nuancen. Je besser Ihr Sim seine Nachbarn und Freunde kennt, desto mehr darf er mit ihnen anstellen – vom zurückhaltenden Händedruck bis zum freundschaftlichen Rangeln. Vorsicht bei der Brautschau: Wer zu scharf rangeht, fängt sich statt eines Eherings ein blaues Auge ein.

Gut für das Zusammenleben sind alle Gruppenaktivitäten. Egal, ob Whirlpool oder Spielkonsole, gemeinsam verbrachte Zeit steigert den Spaßwert und vertieft Bekanntschaften. Wie gut die Sims miteinander auskommen, hängt von ihren Interessen ab. Wenn sich beide Gesprächs-



Wenn eine der Ängste wahr wird, taucht automatisch ein Psychater auf, der den Sim wieder auf die Beine stellt.

partner zum Beispiel für Politik oder Kultur begeistern, schließen sie schnell Freundschaft – der erste Schritt auf dem Weg zum Liebespaar. Zeitung und Fernsehen steigern das Wissen des Sims in insgesamt 18 Gesprächsgebieten.

Wenn ich groß bin...

Im Vorgänger gab es nur Babys, Kinder und Erwachsene, **Die Sims 2** bietet dagegen gleich fünf Altersstufen, vom Baby bis zum Senior. Die Länge jedes Lebensabschnitts ist auf eine bestimmte Anzahl von Sims-Tagen limitiert, das Baby-Alter zum Beispiel auf fünf, die Teenager-Zeit auf 16 Tage. Eine Sims-Stunde dauert eine Echtzeit-Minute, ein volles Sims-Leben damit rund 30 Stunden. Wenig Zeit für ein erfülltes Dasein, zumal die Tage mit Bedürfnis-Befriedigung, Arbeit und Besuchen vollgestopft sind. Zudem spielen Sie rund ein Drittel davon mit Zeitbeschleunigung – wer will seinem Schützling schon beim Schlafen zusehen.

Beim Wechsel in einen neuen Abschnitt feiern die Sims gern, bei Bürgern in der Familien- oder Ruf-Laufbahn ist so eine Party sogar einer der zu erfüllenden Wünsche. Also sollten Sie tunlichst eine Torte kaufen und die Nachbarn einladen. Eine Geburtstagsfeier ist ein so genannter »Big Life Moment«, ein Wen-



Fehlplanungsfolgen: Weil Mama vor Erschöpfung im Bad eingeschlafen ist und den Weg zum Klo versperrt, hat der ältere Sohn in die Hosen gemacht. Und das Baby spielt in der selbst verschuldeten Pfütze.

depunkt im Leben eines Sims, für den es als Belohnung eine kleine Zwischensequenz gibt. Dazu gehören auch Hochzeiten und natürlich jede Geburt. Schließlich sorgt der Nachwuchs dafür, dass Sie Ihre Sim-Familie über Generationen spielen können.

Planschen im Gen-Pool

Wenn sich zwei Sims ganz doll lieb haben, schicken Sie die beiden in ein Doppelbett oder den Whirlpool. Nur dort erscheint

die Gesprächsoption »Baby machen«. Wer jetzt eine wilde Sexszene erwartet, wird enttäuscht: Im Gegensatz zu den freizügigen Paaren in **Singles** pflanzen sich die Sims züchtig unter der Decke fort – nackte Haut gibt's (wie beim Duschen oder bei Toilettenbesuchen) nicht zu sehen. Nach einer Schwangerschaft von drei Sims-Tagen – komplett mit Morgenübelkeit und Fressattacken – landet schließlich der Klapper-

storch. Das neue Baby ähnelt in Aussehen und Charakter den Eltern, dem Gen-System von **Die Sims 2** sei Dank. Dadurch lassen sich zum Beispiel leicht alle Blondschöpfe in einem Haus einer Familie zuordnen. Völlige Klarheit über Verwandtschaftsverhältnisse bringt der jederzeit einblendbare Stammbaum.

Sportler oder Soldat

Zehn Karrierepfade stehen erwachsenen Bürgern offen, einen

DIE FÜNF ALTERSSTUFEN



Lebensphase	Baby	Kind	Teenager	Erwachsener	Rentner
Sims-Zeit	5 Tage	9 Tage	16 Tage	30 Tage	ca. 15 Tage
Realzeit	2 Stunden (ohne Pause/Zeitraffer)	3 Stunden, 36 Minuten	6 Stunden, 24 Minuten	12 Stunden	ca. 6 Stunden
Typischer Wunsch	Laufen lernen	gute Schulnoten	erster Kuss	Kinderwunsch	dem Tod enttrinnen
Typische Angst	Verlust der Eltern	Furcht vor Insekten	Unbeliebtheit	Scheidung	Krankheit
Beschreibung	In dieser Phase ist Ihr Sim ganz auf die Fürsorge seiner Eltern angewiesen, die ihn füttern und wickeln müssen.	Als Kinder sind die Sims extrem wissbegierig und schließen Freundschaften. Sorgen Sie für Kontaktmöglichkeiten!	In diesem schwierigen Alter knüpfen Sims erste zarte Bande, die vielleicht sogar ins Erwachsenenleben reichen.	Die längste Periode im Sims-Leben, in der sie Kinder bekommen und Karriere machen. Jetzt Geld fürs Alter sammeln!	Der Tod rückt näher, per Lebenselixier können Sie jedoch pro Schluck (insgesamt fünfmal) drei Extratage herauschlagen.



Ein Taxi bringt Ihre Sims zu öffentlichen Grundstücken wie dem Freibad oder zu den Nachbarhäusern.

Job suchen sie sich entweder aus der Zeitung oder im Internet. Zwar können Sie die Sims nicht ins Büro begleiten, haben aber trotzdem Einfluss auf den beruflichen Erfolg. Denn nur wer ausgeruht und glücklich antritt, leistet gute Arbeit. Zudem zwingen kleine Dialogboxen Sie immer wieder zu Entscheidungen: Soll eine Wahlkampfheldin (Politiker-Karriere) eine Rede noch mal korrigieren oder ihrem Chef einfach

hinlegen? Bei ersterem gibt's eine Beförderung, bei letzterem werden Sie zum Kopierdienst degradiert. Dummerweise ist nicht immer klar, wie so eine Entscheidung ausgehen wird. Zudem gibt es so viele dieser Fragen, dass sich die Antworten kaum auswendig lernen lassen. Beruflicher Erfolg hat nicht nur Einfluss auf das tägliche Einkommen: Wer im Job gut ist, freut sich zudem über spezielle Gegenstände. Spitzensportlern

winkt ein Sandsack, Soldaten robben über ihren eigenen Trainingsparcour im Garten.

Sim-Sensenmann

Nach rund 24 Echtzeit-Spielstunden geht's in den Ruhestand. Wie lange der dauert, hängt von den bisher gesammelten Laufbahnpunkten ab. Denn für schlappe 20.000 davon können Sie sich ein Lebenselixier leisten. Das schenkt einem oder mehreren Sims bis

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Seifenopern öden mich an: Vorhersehbare Dialoge, langweilige Charaktere, miese Schauspieler. Vielleicht gefällt mir Die Sims 2 deshalb so gut. Denn hier bin ich der Regisseur. Jeder Tag liefert neue spannende Erlebnisse, und die sympathischen Chaoten meiner kleinen Familie wachsen mir mit jedem der toll inszenierten Big Life Moments mehr ans Herz.

Auch für Aufbau-Experten

Übrigens: Auch Anno- und Tropico-Fans dürfen die Sims beruhigt einziehen lassen, denn unter der knuffigen Schale steckt ein überraschend anspruchsvolles Aufbauspiel mit spannenden Missionen. Denn die 13 Familien-Szenarios sind großartig designed, jedes konfrontiert mich mit neuen Sims-Herausforderungen. Am besten gefällt mir die Studenten-WG in Merkwürdighausen, die ein Alien-Baby großziehen muss. Von mir aus kann der verregnete Herbst jetzt kommen – meine Sims haben noch große Pläne!



»Eine ideale PC-Seifenoper«

TECHNIK-CHECK

AUFLÖSUNG

Wenn Sie die Auflösung ändern, sollten Sie ein Auge auf die Bildwiederholrate werfen. Manchmal stellt das Spiel nämlich Frequenzen ein, die Ihr Monitor vielleicht nicht unterstützt – und übernimmt sie fraglos. Nur auf Radeon-Karten dürfen Sie mit »Smooth Edges« die Ecken und Kanten Ihrer Sims runden.

RAM/FESTPLATTE

Laut EA fühlen sich die Sims schon auf PCs mit 256 MByte RAM heimisch – doch dann nerven sie mit langen Ladezeiten. 512 MByte und eine schnelle CPU verringern die Wartezeit, ideal ist ein volles GByte Speicher. Auf der Festplatte belegen die Sims rund 3 GByte.

TUNING-TIPPS

- 1 Mit dem Ausschalten der Spiegeleffekte (»Reflections«) steigt Ihre Framerate um bis zu 30 Prozent.
- 2 Auf ATI-Karten können Sie zusätzliche Leistung gewinnen, indem Sie die »Smooth Edges« reduzieren. Nachteil: So sehen Ihre Sims wesentlich kantiger aus.
- 3 Mit dem Heruntersetzen der Schatten erhalten Sie durchschnittlich 10 Prozent mehr Frames, ohne viel an visueller Qualität einzubüßen.
- 4 Die Lichtberechnung in Die Sims 2 ist sehr Hardware-intensiv: Wenn Sie »Lighting« auf »Low« setzen, läuft Sims 2 etwa fünf bis zehn Prozent schneller, sieht aber deutlich schlechter aus. KE

DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT 512 MBYTE RAM UND MAXIMALEN DETAILS)

CPU mit		Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900
800 MHz	800x600 (min. Details)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1.6 GHz	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
2.4 GHz	1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1600x1200	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

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

JÖRG LANGER

joerg@gamestar.de

Beim ersten Sims hat meine Begeisterung schnell nach gelassen, da man doch immer wieder dasselbe getan hat. Teil 2 hingegen bietet so viel Abwechslung, dass sich Langeweile bei mir nicht einstellen will. Je nach Laune spiele/lebe ich als: passiver Zugruker oder Sekunden-Optimierer, Single oder Großfamilie, Stubenhocker oder Schwimmbad-Stammgast, Bücherwurm oder Party-Girl. Ich wünschte nur, die Nachbarhäuser würden im Spiel auftauchen, und nicht nur auf der Auswahlkarte.

Durch die drei Ortschaften und die vorgefertigten Beziehungsgeflechte ist jeder Neustart spannend. Und die Entwicklung vom Krabbelmonster zum Stockschwinger simuliert noch besser ein echtes Leben als das ehrwürdige Alter Ego damals auf dem C64. Ich mag das Wunschsystem, ich mag die Animationen, ich mag die Sterbe-Szenen. Ich mag Die Sims 2!



»Das beste Aquarium der Welt!«



Wer ein Baby zeugen will, muss dazu zwei verliebte Sims ins Bett bekommen.

bei Todesfällen nur eine Urne, an der die Hinterbliebenen herzerweichend trauern. Hoffentlich haben sich die Verstorbene vorher fortgepflanzt, damit die Familie nicht ausstirbt. Unlogisch, aber spielerisch sinnvoll: Während die Sims des aktuell ausgewählten Haushalts altern, bleiben die Nachbarn immer gleich alt. Aber: Ihre eigenen Familien leben als NPCs fort, wenn Sie sie nicht

mehr weiterspielen. Dadurch erhöht sich in der Stadt mit der Zeit die Zahl der Nachbarn.

Gieriger Detail-Wahnsinn

Die Kameraperspektive ist völlig frei. Sie dürfen die extrem detaillierten Figuren, Häuser und Gegenstände aus der Nähe bewundern. Vor allem die Texturen wirken sehr realistisch. Wer mag, kann fernglotzen und dabei deutlich Arztserien von Kochsendungen unterscheiden. Allerdings sehen Sie die Häuser in der Nahansicht immer allein in kahler Landschaft, selbst wenn laut Übersichtskarte jede Menge Nachbargebäude daneben stehen. Nahezu perfekt sind dagegen die hinreißenden Animationen der Sims selbst. Es ist einfach urkomisch, wenn sie aus Furcht vor Kakerlaken wie wild durch die Küche hüpfen. Der Preis der Pracht: **Die Sims 2** ist ein echter Hardware-Fresser, mit der offiziellen Mindestkonfiguration müssen Sie die Grafik fast schon auf Vorgänger-Niveau runterschrauben.

In Sachen Sound kassiert **Die Sims 2** die volle Punktzahl: Das Kauderwelsch der Sims klingt jetzt noch mehr nach echter Sprache, immer wieder glaubt man, doch einen Fetzen zu verstehen. Und dank ausdrucksstarker Betonung ist jederzeit klar, wie ein Gespräch läuft. Radio und Stereoanlage dudeln 30 Songs aus sechs Stilrichtungen – in Simlisch gesungen. Gelungene Soundeffekte runden das akustische Gesamtkunstwerk ab. Einziger Wermutstropfen: Surround-Sound fehlt, die Sims schnattern nur in Stereo. **MS**

► HOTLINE: (0190) 754 464 1,24 €/MIN.



Der Sim fährt hungrig mit der Fahrgemeinschaft zur Arbeit, die beruflichen Leistungen leiden.



Wenn Ihr Sim keine Freunde hat, schickt das Programm automatisch das Sozio-Bunny.

MARKUS SCHWERDTL markus@gamestar.de

Eigentlich habe ich in meinem echten Leben schon mehr als genug zu tun: Frau, Kind und Job füllen die Tage ganz gut aus. Trotzdem würde ich mir gern die Belastung als doppelter Familienvater auf. Denn die Sims-Existenz ist bunt, ständig rührt sich was. Kaum ein Tag vergeht ohne besonderes Ereignis, sei es nun Geburtstag oder Todesfall. Und dank des Wunschsystems weiß ich stets ganz genau, wie ich meinen Sims Gutes tun kann – und sammle nebenbei fleißig Laufbahnpunkte für die coolen Spezialgegenstände. Lediglich Profis dürften sich daran stören, dass die Bedürfnisse anfangs sehr zu leicht zu befriedigen sind. Doch spätestens bei einer vierköpfigen Familie fällt dieser Kritikpunkt flach, dann wird es fast schon zu hektisch.

Hungriger als Doom 3

Was mich jedoch ärgert, ist der enorme Hardwareanspruch von **Die Sims 2**. Wer in den Häusern alle Feinheiten sehen will, braucht eine Höllenmaschine wie sonst nur für Shooter wie **Doom 3**. Fans des genügsamen Vorgängers gefällt das sicher nicht. Allerdings gibt's dafür auch eins der schönsten Aufbauspiele überhaupt: Mehr Details und schönere Animationen bietet kein anderer Titel. Richtig begeistert bin ich vom Sound: Seit zwei Wochen pfeife ich ständig die Titelmusik und unterhalte mich mit meinen Kollegen nur noch auf Simlisch. So, und jetzt muss ich mich wieder um Familie Schwerdtel in Veronaville kümmern.



»Die perfekte Zweit-Familie«

DIE SIMS 2 AUFBAUSPIEL

PUBLISHER	Electronic Arts	RELEASE (D)	16.9.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 52 Seiten	USK	ohne Beschr.*

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
------------	---	---	---	---	---	---	---	----	-------

VERGLEICHBAR MIT Die Sims (87, GS 03/00) Innovativer Vorgänger mit 2D-Grafik. Singles (65, GS 04/04) Mehr Erotik, dafür weniger Spielspaß.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
GeForce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	1,8 GHz Intel	2,4 GHz CPU
GeForce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	XP 1500+ AMD	XP 2200+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	512 MB RAM	512 MB RAM
GeForce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	3 GB Festpl.	3 GB Festpl.
GeForce 4 Ti	GF FX 5800/5900	3D-Karte	3D-Karte

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1



BEWERTUNG

KATEGORIE	BESONNENHEIT	DETAILS	KEINE NACHBARHÄUSER	WERTUNG
GRAFIK	+	+	-	7 / 10
SOUND	+	+	+	10 / 10
BALANCE	+	+	-	8 / 10
ATMOSPHERE	+	+	+	8 / 10
BEDIENUNG	+	+	-	8 / 10
UMFANG	+	+	+	10 / 10
STARTPOSITIONEN	+	+	+	9 / 10
KI	+	-	+	9 / 10
EINHEITEN	+	+	+	10 / 10
ENDLOSPIEL	+	+	+	10 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten SOLO-SPAS 60 Stunden MULTIPLAYER-SPAS –

FAZIT: DANK WUNSCHSYSTEM GENIALE LEBENS-SIM.

89 SPIELSPAS

Sim Stronghold

MEDIEVAL LORDS

Städtebau im Mittelalter: Als Königssohn verbringen Sie viel Zeit mit dem Hochziehen schmucker 3D-Metropolen und schlagen nebenher einige Schlachten.

Elektrischer Strom, U-Bahnen, Einkaufszentren: **Sim City**-Bürgermeister pflastern Ihre Metropolen mit modernster Technik zu. In **Medieval Lords** müssen Sie auf derartige Annehmlichkeiten verzichten. Denn im 3D-Aufbauspiel errichten Sie eine mittelalterliche Siedlung samt Scheiterhaufen, Stadtmauer und gotischer Kathedrale – und bekämpfen Schweinepest, verheerende Hungersnöte sowie brandschatzende Barbaren.

Die Kampagne von **Medieval Lords** besteht aus acht Missio-

nen. Als Königssohn vertreiben Sie Barbaren aus Vatis Reich. Durch erledigte Einsätze schalten Sie weitere Levels frei, den jeweils nächsten wählen Sie auf einer Übersichtskarte. Schnöde Textbriefings erzählen die rudimentäre Handlung: Zwischensequenzen fehlen ebenso wie Identifikationsfiguren. Per Editor basteln Sie eigene Landschaften, die Sie im Endlos-Modus spielen können – allerdings ohne Gegner. Ganz klar, hier dürfen sich vor allem **Sim City**-Fans angesprochen fühlen!

Stilvolles Stadtleben

Grafisch macht **Medieval Lords** eine gute Figur. Gebäude protzen mit Details wie Wasserfässern sowie goldenen Statuen. Ochsenkarren, Passanten und Stadtwachen mit Schwert und Schild beleben die Straßen. Viele Bauten zeigen kleine Animationen. Vor Bärenzwingern etwa sammeln sich Schaulustige. Wermutstropfen: Bewohner und Soldaten sind grob animiert



und arg pixelig. Dafür passt die mittelalterliche Musik gut ins Szenario. Die dünne Soundkulisse erklingt in Stereo.

Nützlich: Die Spielansicht bietet diverse Anzeigemodi und färbt beispielsweise auf Wunsch fruchtbare Böden grün – was das Anlegen von Äckern erleichtert. Der Bau von Mauern und Feldern geht flott von der Hand: Sie legen deren Eckpunkte komfortabel per Mausklick fest. Bauoptionen wählen Sie über eine kleinteilige Iconleiste. Die Steuerung der zoom- und drehbaren 3D-Kamera per Maus oder Tastatur funktioniert gut.

Gute Gebäude-Balance

Dank großer Karten benötigen Sie pro Auftrag rund drei Stunden. Die Einsatzziele versprechen Abwechslung: Unter anderem sollen Sie eine Barbarenfestung ausräuchern. Dennoch laufen alle Missionen nach demselben Muster ab. Zunächst wählen Sie einen Startpunkt in neutralem Gebiet und bauen eine Heimatstadt, um danach angrenzende Siedlungen zu erobern. Schwach: Mit Nachbarstädten können Sie weder Handel noch Diplomatie betreiben, sondern lediglich Kriege führen.



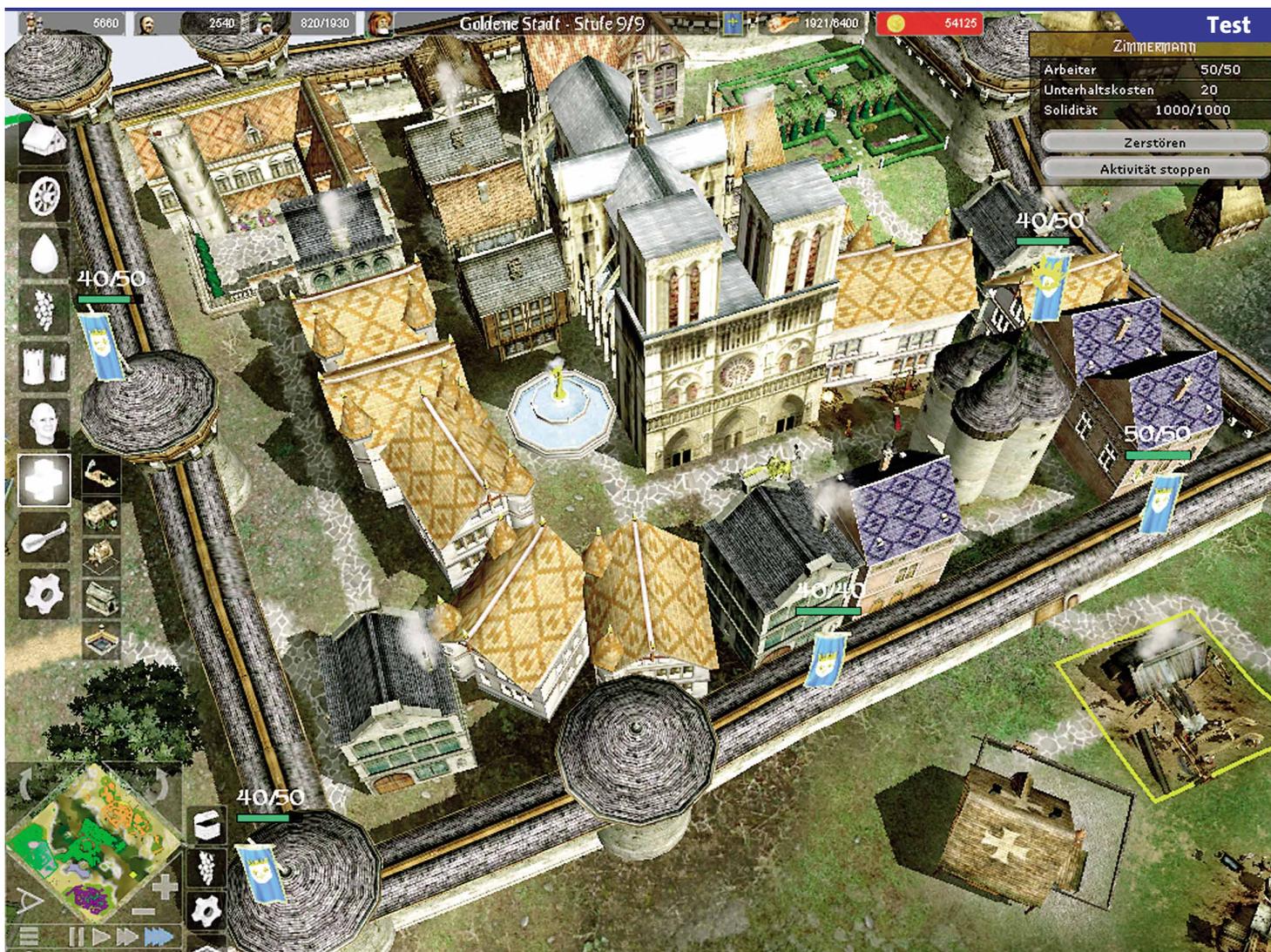
Unsere Infanteristen im Turm verteidigen eine Brücke.



In der höchsten Zoomstufe sehen Sie Ihren pixeligen Bürgern beim Alltagsgeschäft zu.



Zwei Klassen-Gesellschaft: Vor den Stadtmauern vegetieren arme Bauern in Hütten.



Blühende Großstädte protzen mit Villen, Kathedralen und überdachten Mauern. Auf Türmen und Wehrgängen haben wir Truppen stationiert (blaue Flaggen).

Die Lernkurve steigt sanft: In jedem Auftrag lernen Sie einige der insgesamt 51 Gebäude kennen. Mit Palisaden wehren Sie beispielsweise Hunnen-Reiter ab. Die Balance stimmt: Alle Gebäude sind spielerisch sinnvoll.

Den Schwierigkeitsgrad wählen Sie aus drei Voreinstellungen oder bestimmen ihn anhand diverser Schieberegler selbst. Unter anderem legen Sie fest, ob Ihr Vater bei Geldproblemen aushilft und wie aggressiv die Feinde vorgehen. So schneiden Sie die Herausforderung auf Ihre Fähigkeiten zu.

Gelassene Steuerzahler

Die Bewohner jedes Hauses haben sechs Bedürfnisse. Diese müssen Sie befriedigen, um neue Bürger in die Stadt zu locken. Zur Nahrungsversorgung legen Sie unter anderem Weizenfelder und Gemüsegärten an. Brunnen liefern Trinkwasser, Ärzte und Friedhöfe verbessern

die Gesundheitslage. Minnesänger und Co. erhöhen die Muße der Einwohner, Stadtmauern und Galgen das Sicherheitsgefühl. Weil Hinrichtungen aufs Gemüt drücken, erhöhen Sie mit

Kirchen und Parks die »Gelassenheit« der Bevölkerung.

Innerhalb der Stadtmauern residieren zufriedene Bürger in Villen, umgeben von Parks, Kirchen und goldenen Statuen. Auf dem

Land hausen Bauern in schäbigen Hütten zwischen Hühnerställen und Obstgärten. Das liegt daran, dass landwirtschaftliche Betriebe die Gelassenheit der Anwohner stark verringern und

TECHNIK-CHECK

AUFLÖSUNG

Je höher die Auflösung, desto mehr behalten Sie bei Medieval Lords den Überblick. Erst ab 1024x768, besser noch 1280x1024 macht das Regieren Spaß. Als Farbtiefe ist nur 32 Bit möglich.

RAM/FESTPLATTE

Medieval Lords braucht mindestens 256 MByte Speicher. Die sinnvolle Grenze sind 512 MByte, denn selbst mit 1 GByte Speicher werden die langen Ladezeiten nicht kürzer. Der Titel belegt auf der Festplatte 960 MByte.

TUNING-TIPPS

- 1 Den höchsten Leistungszuwachs erzielen Sie durch das Abschalten der Schatten. Ein Plus von 30 %.
- 2 Reduzieren Sie die Auflösung. Pro Stufe läuft Medieval Lords um bis zu 25 % schneller.
- 3 Lassen Sie die Bildqualität auf »Hoch«. Einen spürbaren Leistungsunterschied zu »Mittel« bemerken Sie nur auf schwächeren Grafikkarten.
- 4 Medieval Lords benötigt viel Prozessorleistung. Schalten Sie deshalb alle parallel laufenden Programme aus, etwa Virens Scanner. AK

DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT 256 MBYTE RAM UND MAX. DETAILS)

CPU mit		Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900
1.600 MHz	800x600x32 (min. Details)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
2.000 MHz	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1280x960x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
2.400 MHz	1280x960x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1600x1200x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

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



Der Einflussbereich der Bärenzwinger-Attraktion ist lila eingefärbt.

Sie die Nahrungsversorgung deshalb tunlichst auslagern sollten. Der niedrigste Einzelwert unter den Bedürfnissen ist gleichzeitig der Moralwert eines Wohnhauses. Erst wenn dieser eine bestimmte Höhe erreicht, steigt das Gebäude eine von neun Stufen auf und bietet mehr Steuerzahlern Platz.

Gold und Schweine

Die einzigen Rohstoffe von **Medieval Lords** sind Steuergelder und Nahrung. Mit Geld bezahlen Sie Bauaufträge und Unterhaltskosten; Nahrungsvorräte verhindern Hungersnöte. Warenketten à la **Stronghold** fehlen: Geernteter Weizen etwa

dient direkt als Lebensmittel und muss nicht erst zu Mehl oder Brot verarbeitet werden. Trotz dieses simplen Wirtschaftssystems gibt's kaum Leerlauf. Denn wenn die Entwicklung der Stadt zu lange stagniert, weigern sich die Bürger, Steuern zu zahlen. Dann müssen Sie den Moralwert der Protestler schleunigst anheben.

Feldfrüchte wie Weizen werfen einmal pro Jahr hohe Nahrungsmengen ab, Tiere (Schweine, Rinder etc.) geringe monatliche Erträge. Also müssen Sie Tierzucht und Fruchtanbau mischen – damit die Bevölkerung nicht hungert, wenn zwischen den Erntezeiten die Vorräte zur Neige gehen. Naturkatastrophen beeinflussen die Nahrungsproduktion: In Trockenzeiten etwa sinkt der Weizenantrag – wer nur Getreide anbaut, riskiert fatale Ernteausfälle.

Lasche Schlachten

Das Militär ist der große Schwachpunkt von **Medieval Lords**: In Schlachten dürfen Sie nicht eingreifen, Taktik spielt keine Rolle. Mit Infanteristen und Rittern gibt's magere zwei Einheiten, die Sie in Trupps zu je 50 Mann steuern. Fußsoldaten können Sie auf Türmen und Wehgingen stationieren, Ritter knöpfen sich bei Ausfällen feindliche Belagerungswaffen vor. Im freien Feld errichten die Truppen Lager und beschießen Feinde mit Pfeilen. Schlaue KI-Barbaren umgehen Camps und Mauern.

Um ein Dorf anzugreifen, verlegen Sie Ihre Truppen in dessen Gebiet. Dann beginnt ein einminütiger Waffenstillstand, wäh-

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Mist, die Nahrungsvorräte gehen zur Neige. Na schön, baue ich eben Schweineställe. Die machen allerdings die Anwohner unglücklich. Also stelle ich eine Kirche daneben. Doch da das Gotteshaus massig Unterhalt kostet, leert sich die Stadtkasse... Sie sehen, trotz des simplen Wirtschaftssystems mit zwei Ressourcen fesselt mich **Medieval Lords** an den Bildschirm: Jede meiner Entscheidung wirkt sich auf das Wohl der Stadt aus.

Enttäuscht bin ich vom öden Kampfsystem: Zwei Einheiten und vier Belagerungswaffen sind zu wenig. Zudem ist Taktik völlig unwichtig – nur die Größe meiner Armee zählt. **Stronghold** fordert deutlich mehr militärisches Geschick. **Medieval Lords** lebt eher vom Sandkastensystem: Sim-City-Fans, die ihrer schmucken Siedlung gerne beim Wachsen zusehen, können zugreifen.



»Tipp für Aufbau-Fans«

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Klar, es ist Pech für dieses Spiel, dass ich kurz vorher ausführlich **Stronghold 2** begutachten konnte. Aber **Medieval Lords** übertreibt's einfach mit der Beschaulichkeit! Ein Häuslein hier, ein Feldchen da – da will bei mir kein Funke überspringen. Wenn man schon die Kämpfe auf ein Minimum reduziert, dann muss sich wenigstens der Aufbauteil spannend spielen.

Warenketten fehlen ebenso wie Handel oder Diplomatie, in den Missionen spule ich stets die gleichen Standardaufgaben ab. Schade um die nette Grafik, aber für mich sind die **Medieval Lords** Geschichte.



»Müdes Mittelalter«

rend dem Sie im grenznahen Feindesland stationäre Kriegsgeschütze (Ballisten, Katapulte, Trébuchets, Kanonen) errichten

dürfen. Nach Ablauf des Countdowns stürmen Ihre Truppen dem Feind entgegen.

► HOTLINE: (01805) 554 935 012 €/MIN.

MEDIEVAL LORDS AUFBAUSPIEL

PUBLISHER	Pointsoft	RELEASE (D)	26.8.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 CD, 32 Seiten	USK	ab 12 Jahre



GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT: **Stronghold** (82, GS 11/01) Ausgeklügelte Warenkreisläufe, spannende Belagerungen. **Castle Strike** (81, GS 02/04) Flotte Echtzeit-Belagerungen ohne Wirtschaft.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
GeForce 1/2 MX	1,2 GHz Intel	1,6 GHz Intel	2,4 GHz Intel
GeForce 2/4 MX	1,2 GHz AMD	1,6 GHz AMD	AMD 2200+
Radeon 9000	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
GeForce 3/3 Ti	960 MByte Festpl.	960 MByte Festpl.	960 MByte Festpl.
GeForce 4 Ti			

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	detaillierte Gebäude	grob animierte Figuren	6 / 10
SOUND	passende Musik	mäßige Soundkulisse	7 / 10
BALANCE	konfigurierbarer Schwierigkeitsgrad	sanfte Lernkurve	9 / 10
ATMOSPHERE	lebendige Städte	keine Identifikationsfigur	7 / 10
BEDIENUNG	nützliche Anzeigemodi	zu kleine Icons	7 / 10
UMFANG	lange Missionen	Endlosspiel ohne Gegner	7 / 10
MISSIONSDSIGN	große Levels	immer gleiches Schema	5 / 10
KI	Feinde umgehen Wachposten...	...eigene Soldaten nicht	5 / 10
EINHEITEN	alle Gebäude sinnvoll	nur zwei Militäreinheiten	6 / 10
KAMPAGNE	lange Aufträge	Missionswahl auf Karte	6 / 10
		ode Story	

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

EINGEWÖHNUNG 2 Stunden SOLO-SPAB 20 Stunden MULTIPLAYER-SPAB –

FAZIT: GUTER MITTELALTER-STÄDTESBAU MIT ÖDEN KÄMPFEN.



SO FUNKTIONIEREN SCHLACHTEN



Zunächst errichten Sie Feldlager und Belagerungswaffen wie Katapulte im feindlichen Grenzgebiet.



Nach Ende des einminütigen Waffenstillstandes stürmen Ihre Truppen automatisch ins Abwehrfeuer.