SIMS LIFE COMMANDER

Gunnar Lott
gunnar@gamestar.de

HARDCORE. Vier Seiten über das knallharte Echtzeit-Strategiespiel **Supreme Commander** haben wir in dieser Ausgabe, dazu Test-Video und Wertungskonferenz auf der DVD. Und dennoch können wir bis zum Redaktionsschluss das Wichtigste nicht liefern: eine Wertung. Zu gravierend sind die Performance-Probleme der Testversion. Auf Versicherungen des Herstellers, das sei in der Verkaufsversion anders, wollen wir uns nicht verlassen. Basierend auf den bewertbaren Kriterien rechnen wir aber mit einer Endnote zwischen 80 und 84. Genaueres erfahren Sie am 16. Februar 2007 auf GameStar.de, denn zum Erscheinungstag des Spiels werden wir die fehlenden Informationen online nachliefern.

CASUAL. Eigentlich logisch, dass EA aus der Marke »Die Sims« mal was anderes machen könnte als immer das Schema »Hauptspiel, dann Addon-Flut« zu fahren. Jetzt kommt der Publisher aus der Deckung: **Die Sims: Lebensgeschichten** ist das erste Spiel einer neuen Serie, die Grafik-Engine und Spielprinzip von **Sims 2** nimmt und mit einer richtigen Story anreichert. Gute Idee, aber leider nicht mit allzu viel Liebe ausgeführt.

ABWERTUNGEN

Spiele altern, besonders grafisch. Ein Jahr nach seinem Erscheinen überprüfen wir jeden Titel, ob eine Abwertung nötig ist. Wenn ja, kennzeichnen wir das in der Hitliste mit diesem Symbol: 7

INHALT

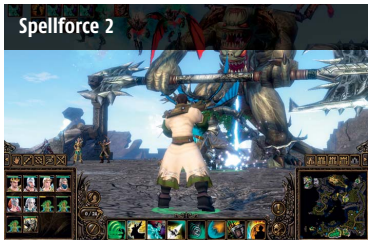
TESTS

Supreme Commander ____ 100
War Front: Turning Point ____ 104
Europa Universalis 3 ____ 106
Die Sims: Lebensgeschichten ____ 108

GAMESTAR-STRATEGIE-CHARTS 03/2007

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Missionsdesign // Startpositionen	KI	Einheiten	Kampagne // Endlos-Spiel	Kommentar
1	Warcraft 3	Echtzeit-Strategie	Vivendi	Blizzard	08/02 (93%)	91	6	10	10	10	9	10	10	8	10	8	08/03: Addon
2	Anno 1701	Strategie	Sunflowers/Deep Silver	Related Designs	12/06	91	10	9	9	10	10	9	9	8	9	8	
3	Medieval 2	Strategie	Sega	Creative Assembly	12/06	91	9	10	8	9	7	10	10	8	10	10	
4	Spellforce 2	Echtzeit-Strategie	Jowood/Deep Silver	Phenomic	05/06	91	10	8	8	9	9	10	9	8	10	10	
5	Civilization 4	Strategiespiel	Take 2	Firaxis	12/05 (90)	89	6	9	8	9	9	10	10	8	10	10	
6	Rise of Legends	Echtzeit-Strategie	Microsoft	Big Huge Games	07/06	89	9	8	8	8	10	10	8	10	10	8	
7	Age of Empires 3	Echtzeit-Strategie	Microsoft	Ensemble	12/05 (89)	88	9	10	10	8	8	10	8	8	10	7	
8	C&C Generäle	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	EA Pacific	03/03 (89%)	88	6	9	10	10	10	10	9	7	9	8	11/03: Addon
9	Company of Heroes	Echtzeit-Taktik	THQ	Relic	11/06	87	10	10	8	10	8	8	7	9	10	7	
10	Die Sims 2	Aufbauspiel	Electronic Arts	Maxis	10/04 (89)	87	5	10	8	8	8	10	9	9	10	10	
11	Siedler 5	Aufbauspiel	Ubisoft	Blue Byte	01/05 (89)	87	8	7	9	10	8	10	9	9	9	8	
12	Paraworld	Echtzeit-Strategie	Sunflowers	SEK	10/06	87	9	8	7	10	8	8	9	8	10	10	
13	Heroes of Might & Magic 5	Rundenstrategie	Ubisoft	Nival	07/06	86	9	9	7	10	8	10	8	6	9	10	
14	Fritz 9	Schachspiel	Chessbase	Chessbase	01/06 (86)	85	8	4	10	8	7	10	10	10	8	10	
15	Caesar 4	Aufbauspiel	Vivendi	Tilted Mill	11/06	85	8	8	9	9	9	8	7	8	10	9	
16	Stronghold 2	Aufbauspiel	2K Games	Firefly	06/05	85	7	9	7	9	8	10	9	6	10	10	Version 1.1
17	Dawn of War	Echtzeit-Strategie	THQ	Relic	11/04 (83)	84	7	9	8	9	10	8	9	6	9	9	10/05: Addon
18	The Movies	Aufbauspiel	Activision	Lionhead	01/06 (85)	84	7	10	8	10	6	9	9	8	8	9	
19	Panzers Phase 2	Echtzeit-Strategie	CDV	Stormregion	09/05 (85)	84	8	9	8	8	9	9	10	7	10	6	
20	Full Spectrum Warrior 2	Echtzeit-Taktik	THQ	Pandemic	06/06	84	7	9	8	9	7	9	8	9	9	9	
21	Star Wolves	Weltraum-Taktik	Pointsoft	Xbow Software	05/05 (85)	84	7	7	8	8	8	10	10	6	10	10	
22	Rise and Fall	Echtzeit-Taktik	Midway	Midway/Stainless Steel	08/06	83	8	9	7	9	10	8	8	8	6	9	
23	Rollercoaster Tycoon 3	Aufbauspiel	Atari	Frontier	12/04 (83)	82	9	9	8	9	7	9	7	8	9	7	08/05: Addon
24	Soldiers	Echtzeit-Taktik	Codemasters	Best Way	08/04 (84%)	82	6	7	8	9	9	8	10	9	8	8	
25	Schlacht um Mittelerde 2	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	EA Pacific	04/06	82	10	10	5	10	9	8	6	7	10	7	

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



Echtzeit-Strategie im Größenwahn

SUPREME COMMANDER

GameStar »für strategische Tiefe« SUPREME COMMANDER

Feldzüge mit bis zu 500 Einheiten benötigen sorgfältige Planung, viel Geduld und einige schmerzhafte Niederlagen, bevor man sie beherrscht. Der Lohn für die harte Arbeit: eine der spannendsten strategischen Herausforderungen der letzten Jahre.

FACTS

- 3 Fraktionen
- 3 Kampagnen
- 18 Missionen
- 40 Skirmish- und Multiplayer-Karten
- 105 Einheitentypen
- 135 Gebäudevarianten
- 3 Technologiestufen

Zwanzig Minuten – viel Zeit für einen Strategen. Das reicht locker, um in **Age of Empires 3** selbst die dicksten Festungsmauern zu durchbrechen, in **Warcraft 3** sämtliche Upgrades zu erforschen oder eine komplette Mission in **Dawn of War** zu erledigen. Und genügt gerade mal so, um in **Supreme Commander** einen Panzer von der Heimatbasis zur Feindfestung zu bewegen – kein Wunder bei einer simulierten Schlachtfeldgröße von bis zu 6.400 Quadratkilometern.

Die Maßstäbe der Genre-Konkurrenz wirken im Vergleich zum Echtzeit-Strategiespiel von Gas Powered Games (**Dungeon Siege 2**) geradezu kümmerlich. Hier spucken Dutzende Fabriken Hunderte von Panzern, Schiffen und Kampfflugzeugen aus, die gleichzeitig an mehreren Fronten in gewaltigen Massenschlachten aufeinanderprallen.

Cyborgs gegen Fanatiker

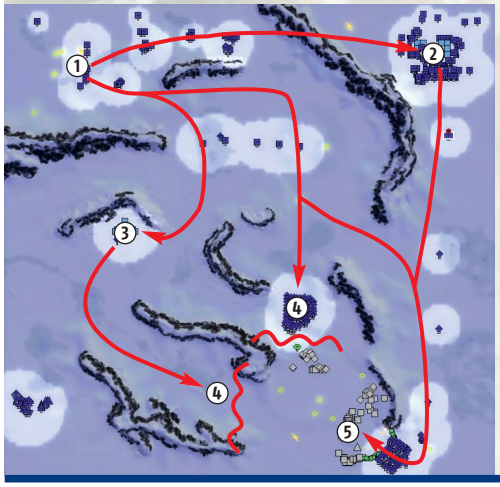
Wer große Armeen ins Feld führt, braucht ein angemessenes Ziel. Dementsprechend kämpfen die drei Fraktionen

EINSATZ AUF DEM EISPLANETEN

An unserer **Landestelle** ① errichten ACU und Ingenieure Fabriken und Kraftwerke im ausgewogenen Verhältnis, um eine stete Energie- und Einheitenproduktion sicherzustellen.

Wir sollen innerhalb von 30 Minuten eine beschädigte **Radarstation** ② reparieren. Aeon-Bomber erschweren unsere Arbeit, da helfen nur Luftabwehrgeschütze.

Uns erreicht der Hilferuf einer **Forschungseinrichtung** ③. Wir evakuieren die Besatzung mit Lufttransportern und umgehen so die überall lauernden feindlichen Bodeneinheiten.



Wir attackieren die Aeon-Basis mit einer Armee aus mehr als 200 Einheiten. Doch trotz eines Angriffes an zwei Fronten ④ können wir die **Schutzschilde** nicht durchdringen.

Endlich entdecken Luftaufklärer eine schutzschildlose Lücke ⑤ im Abwehrbollwerk. **Mobile Raketenwerfer** stoßen durch und erledigen die feindliche ACU aus der Distanz. Sieg!

So enden die meisten Kampagnenmissionen: Sie benötigen rund hundert Einheiten, um mit vereinter Feuerkraft die feindliche **ACU-Kommandoeinheit** (gelber Pfeil) zu besiegen.

von **Supreme Commander** im Jahr 3844 um nichts Geringeres als die Herrschaft über das Universum, jede mit ihren eigenen nachvollziehbaren Motiven: Die United Earth Federation (UEF), eine Art Nato der Zukunft, will schlicht alle Planeten unter einem Banner vereinen. Eine ausgesprochen schlechte Idee in den Augen der Cybrans, eine ursprünglich von den Menschen erschaffene Cyborg-Rasse, die nach Unabhängigkeit strebt. Die Folgen sind Krieg und Zerstörung, was wiederum die menschliche Separatistengruppe der Aeon auf den Plan ruft. In deren religiös-verklärten Augen können nur Liebe und Frieden das Universum retten – und weil UEF und Cybrans das offensichtlich anders sehen, müssen sie eben »bereinigt« werden.

Die **Missionsbeschreibungen** erinnern mit ihren animierten Porträts an den Klassiker Starcraft.

Eine Frage der Perspektive

Jede Partei erzählt ihre Sicht auf die Geschehnisse in einer eigenen Kampagne. Dieser parallele Handlungsverlauf erscheint auf den ersten Blick eine nette Idee, hat jedoch zwei Nachteile: Zum einen bleibt die Geschichte bei gerademal sechs linearen Missionen pro Rasse sehr oberflächlich. Zum anderen fehlt die Zeit, um behutsam in die komplexen strategischen Zusammenhänge von **Supreme Commander** einzuführen – jeweils schon im zweiten Einsatz müssen Sie riesige Armeen und Stützpunkte verwalten. Eine durchgehende Kampagne mit Fraktionenwechsel wie in **Warcraft 3** hätte die steile Lernkurve erheblich geglättet und der Geschichte mehr Raum zur Entfaltung gegeben.

Mein Freund, der Roboter

Zentrale Figur im Kriegseinsatz ist die so genannte ACU (Armored Command Unit). Dieser turmhohe Roboter ist quasi Ihr Alter Ego auf dem Schlachtfeld. In der Theorie verfügt die ACU über die stärksten Waffensysteme des Spiels, die Sie sogar in mehreren Stufen ausbauen dürfen. In der Praxis werden Sie den Blechkameraden jedoch vor allem gut behütet in der heimischen Basis einsetzen. Denn sobald die ACU zerstört wird, verlieren Sie die Partie. Außerdem beherrscht der Kollege nicht nur die Waffengewalt, sondern auch den Gebäudebau und die Rohstoffgewinnung – zwei äußerst wertvolle Talente. Denn obwohl es mit Masse und Energie nur zwei Ressourcen gibt, fordert das Managen einer effizient operierenden Basis viel logistisches Fingerspitzengefühl. Nur ein Stützpunkt mit Dutzenden Kraftwerken und Masse-Extraktoren ermöglicht die erforderliche Fließbandproduktion von Kriegsgerät in den Fabriken und den Aufstieg in die nächste der drei Technolo-

FABIAN SIEGISMUND fabian@gamestar.de

In diesem Spiel steckt großes Kung Fu. Kung Fu heißt nämlich »harte Arbeit«. 500 Einheiten in Klötzchenform auf einer sterilen Karte herumzuschieben ist für mich keine Unterhaltung, sondern eher eine militärische Übung. »Sir, feindliche Quadrate nähern sich!« »Startet die Dreiecke!« Dass meine Dreiecke die Quadrate anschließend dramatisch explodieren lassen, bekomme ich von meinem Feldherrenhügel aus gar nicht mit. Doch nach einigen (oder besser: vielen) Stunden machte mir Supreme Commander dann doch plötzlich Spaß – eben als militärische Übung, nicht als Spiel.

»Offiziersschule«

SCHÖN VS. SPIELBAR

So sieht's toll aus: Aus der Nahansicht glänzt der Luftlandeangriff der UEF auf eine Aeon-Basis mit bunten Laserstrahlen, spektakulären Explosionen und realistischen Raucheffekten.

So wird's gespielt: Einen Großteil der Zeit verbringen Sie auf der schematischen Karte. Denn hier lassen sich Arbeitswege, Patrouillenrouten und Waffenreichweiten am besten überblicken.

giestufen, um neue Einheiten freizuschalten. Per gedrückter Umschalttaste hängen Sie deshalb Einzelbauaufträge zu ganzen Befehlsketten zusammen, die Ihre Ingenieure und die ACU in der vorgegebenen Reihenfolge abarbeiten. Dennoch will jeder Mausklick wohlüberlegt sein, da selbst die Bautätigkeiten Ressourcen kosten. Einsteiger landen deshalb frustrierend schnell in der Schuldenfalle. Haben Sie das System jedoch erstmal kapiert, macht das Jonglieren von Rohstoffen, Verteidigungsmaßnahmen und Einheitenproduktion eine Menge Spaß – auch wenn Gebäude und Ressourcengewinnung bei allen Fraktionen nahezu identisch funktionieren.

Klär mich auf!

Bei aller Komplexität des Basisbaus: Es gewinnt nicht derjenige, der die meisten Einheiten produziert. Selbst 200 Panzer enden beim Sturm auf nur fünf Geschütztürme binnen Sekunden in einem Trümmerhaufen. Die taktischen Zauberwörter von **Supreme Commander** heißen Aufklärung und Einheitenkombination. Wie bei unserem Beispiel: Per Radarstation in Frontnähe decken Sie Feindbewegungen und Gebäudepositionen auf. Sie wissen jedoch bis auf die Truppenkategorie noch nicht, was sich hinter den Dreiecken (Flieger), Halbkreisen (Schiffe), Rauten (Fahrzeuge) und Quadraten (Gebäude) verbirgt. Ein Job für den Spook, das Spionageflugzeug der Cybrans: Es überfliegt die verdächtig vorgelagerten Positionen und entdeckt so die Geschütztürme. Ein leichtes, weil unbewegliches Ziel für die weitreichenden Protonenkanonen des vor der Küste liegenden Galaxie-Schlachtschiffes. Alternativ können Sie auch ein stationäres Artilleriegeschütz bauen, eine sündteure Nuklearrakete zünden oder die Panzer per Lufttransport hinter den feindlichen Linien absetzen, oder, oder, oder ...

Routine mit Überraschungen

Die Strategien von **Supreme Commander** scheinen unbegrenzt. Umso ideenloser spielen sich viele Kampagnenmissionen. Hier ein paar Artefakte bergen, drüben einen Konvoi eskortieren, dort eine Basis verteidigen, immer wieder die gegnerische ACU zerstören – alles schon mal gesehen. Dennoch haben die Einsätze auch ihre spannenden Momente, und zwar immer dann, wenn sich nach einem erfüllten Ziel wie in **Joint Task Force** plötzlich das Einsatzgebiet vergrößert. Wo früher einmal der See im Nirvana endete, erkennen Sie auf einmal das gegenüberliegende Ufer – ein Katzensprung für eine feindliche Bomberstaffel. Und Sie können darauf wetten, dass die clevere KI genau dort angreift, wo Sie es am wenigsten gebrauchen können. Er-

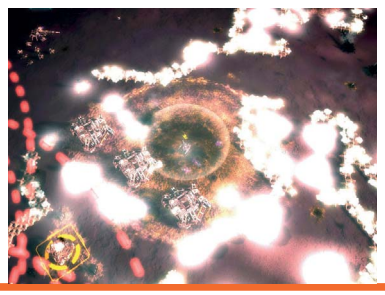
ECHTZEIT-STRATEGIE-GESETZE, DIE SUPREME COMMANDER IGNORIERT

§ 1 Kämpfe werden mit überschaubaren Truppenverbänden ausgetragen.
Supreme Commander: Selbst Flotten umfassen häufig mehr als 50 Schiffe. Das Limit liegt bei gigantischen 500 Einheiten pro Seite, was Sie möglichst voll ausschöpfen sollten.

§ 2 Der Spieler muss sich immer im Brennpunkt befinden, um Befehle zu erteilen.
Supreme Commander: Auftragsketten aus Dutzenden Einzelkommandos ermöglichen, dass Sie gleichzeitig an mehreren Fronten bauen, wirtschaften und kämpfen.

§ 3 Der Sieg hängt vor allem von der Größe und der Ausgewogenheit der Armee ab.
Supreme Commander: Wer durch Aufklärung die Position der gegnerischen Kommandoeinheit entdeckt, kann mit einer einzigen gezielten Atomrakete die Partie gewinnen.

§ 4 Rohstoffe sind nur begrenzt verfügbar und müssen schnell gesichert werden.
Supreme Commander: Massenextraktoren und Kraftwerke generieren endlos Ressourcen. Entscheidend ist, dass die Energiegewinnung mit der Einheitenproduktion Schritt hält.



WARUM KEINE SPIELSPASS-WERTUNG?

Kurios: Unsere englische Testversion lief nur mit einem englischen Windows in akzeptabler Geschwindigkeit. In Verbindung mit einem deutschen Betriebssystem verkam **Supreme Commander** dagegen selbst auf Hochleistungsrechnern zur unspielbar ruckelnden Diashow. Da uns bis zum Redaktionsschluss keine deutsche Version erreichte und wir nicht überprüfen konnten, ob diese flüssig läuft, bewerten wir nur die Kategorien, bei denen ein für Sie verlässliches Urteil möglich ist. Die Noten für Atmosphäre, Bedienung sowie die Gesamtwertung, einen Technik-Check und den Multiplayer-Nachtest finden Sie pünktlich zum Verkaufsstart am 16. Februar in einem großen Online-Special auf GameStar.de.

staunlich, wie souverän die Computergegner die Einheitenmassen über die riesigen Karten wuchten und auf dem höchsten der drei Schwierigkeitsgrade selbst Profis immer mal wieder überraschen.

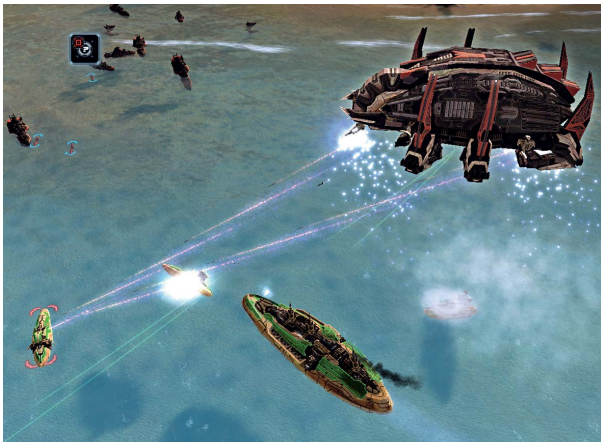
Explodierende Dreiecke

Auch wenn der Krieg an mehreren Fronten gleichzeitig tobt, behalten Sie immer die Übersicht. Trick 1: Zahlreiche Hilfseinblendungen für Energieverbrauch, Radar- oder Waffenreichweite enttarnen blitzschnell die Fehlerquellen in Ihrer Strategie. Trick 2: Die technisch beeindruckende Zoomfunktion erlaubt es Ihnen, stufenlos von der schematischen Schlachtfeld-Totalen bis zum Mündungsrohr eines beliebigen Panzers zu fahren. Und obwohl Sie viel Zeit mit Kreisen, Dreiecken und Quadraten verbringen werden, lockt doch immer wieder der Blick ins Zentrum der Schlacht. Denn was die Einheitenmassen naturgemäß an Detailgrad vermissen lassen, machen Sie mit spektakulärer Zerstörungswut mehr als wett: Hunderte Laserstrahlen zucken über den Bildschirm, wolkenkratzergroße Spezialeinheiten wie der Fatboy-Panzer (UEF) walzen ganze Wälder platt, erledigte ACUs zerbersten in einer gewaltigen Atomexplosion. Tolle Idee: Wer zwei Monitore daheim hat, kann dank der Multiscreen-Unterstützung Strategiekarte und Schlachtgeschehen gleichzeitig betrachten.

Multiplayer-Theorie

Explosive Gefechte verspricht auch der Multiplayer-Modus: Der Entwickler Gas Powered Games stellt eigens für **Supreme Commander** eine Battlenet-ähnliche Online-Plattform auf die Server, samt Matchmaking-Funktion, Chat-Kanälen, Clan-Unterstützung und Weltrangliste. Bei einem Ranglistenspiel wissen Sie vorher nicht, auf welcher der 40 mitgelieferten Karten das Match ausgetragen wird, was für ausgeglichenere Spiele sorgen soll. Wie gut das alles funktioniert, können wir jedoch erst überprüfen, wenn die Server zum Verkaufsstart online gehen. Einen Nachtest und eine Wertung zum Multiplayer-Modus finden Sie dann auf GameStar.de. HK

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3227



Der Bau von Spezialeinheiten dauert oft mehr als zehn Minuten. Dafür versenkt das **»Soul Ripper«-Flugschiff** der Cybrans eine Flotte im Alleingang.

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Ein Geständnis: Hätte ich Supreme Commander nicht getestet, wären die größenwahnsinnigen Echtzeitschlachten nach zwei Stunden des Abmühens im hohen Bogen von meiner Festplatte geflogen. Warum verliere ich Energie, was hat da gerade meine 300 Panzer zerbröselt, welchen der unzähligen Brennpunkte lösche ich zuerst? In den Gebäude- und Einheitenmassen verlieren auch gestandene Feldherren anfangs den Durchblick.

Doch wer sich durchbeißt, entdeckt hinter all dem vermeintlichen Chaos ein bis ins letzte Detail durchdachtes System, das unzählige faszinierende Strategien für die Einheitenmassen ermöglicht. Und anders als bei vielen Echtzeit-Kollegen gewinnt hier nicht derjenige, der schneller klickt, sondern derjenige, der am besten vorausplant. Für Profistrategen die derzeit spannendste Herausforderung!

»Wahnsinn mit Methode«

SUPREME COMMANDER STRATEGIE

ENTWICKLER	Gas Powered Games (Dungeon Siege 2, GS 10/05: 84 Punkte)		
PUBLISHER	THQ	TERMIN (D)	16.2.2007
SPRACHE	Englisch (Deutsch in Vorbereitung)	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 70 S. Handbuch	USK	ab 12 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 35 Stunden

GENRE: STRATEGIE

SZENARIO	realistisch	fiktiv
MAßSTAB	lokal	global
SPIELSTIL	Aufbau	Kampf
EINHEITEN	Individuen	Masse
HANDLUNG	einfach	komplex

ANSPRUCH

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

EINSTIEG	leicht	schwierig
SPIELMECHANIK	einfach	komplex
SPIELTEMPO	langsam	schnell

HILFEN: Video-Tutorials, drei Schwierigkeitsgrade

SPEICHERSYSTEM: Freies Speichern

ERFORDERT

- [ ] Schnelle Reaktionen
- [ ] Orientierungsfähigkeit
- [x] Logik & Überlegung
- [x] Geduld
- [x] Handeln unter Zeitdruck
- [x] Vorausplanung
- [x] Mikromanagement
- [ ] Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCs				FÜR HIGHEND-PCs			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 MB RAM 8 GB Festplatte (Herstellerangaben)	nicht überprüfbar	nicht überprüfbar

PROFITIERT VON: Zwei Bildschirmen, Dual-Core-Prozessoren

BILDFORMATE: [x] 4:3 [x] 5:4 [x] 16:9 [x] 16.10 KOPIERSCHUTZ: Securom

TON: [x] Stereo [x] 4.0 [x] 5.1 [ ] 6.1 [ ] 7.1

3D-GRAFIKKARTEN

- [ ] Radeon 9500 / 9600
- [ ] Geforce 6600 GT
- [ ] Radeon X600 / X700
- [ ] Radeon 9700 / 9800
- [ ] Geforce 6800 GT
- [ ] Radeon X800 XL
- [ ] Geforce 7600 GT
- [ ] Radeon X850 XT
- [ ] Radeon X1900 XT
- [ ] Geforce 7900 GTX

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ riesige Schlachtfelder ⊕ Hunderte Einheiten ⊕ detailverliebte Animationen ⊕ Effektgewitter ⊖ leblose Landschaften	8/10
SOUND	⊕ krachende Explosionen ⊕ unzählige akustische Details ⊕ stimmungsvolle Musik ⊖ wenig Sprachausgabe	9/10
BALANCE	⊕ Schwierigkeitsgrad vor jeder Mission änderbar ⊕ jede Einheit sinnvoll ⊖ extrem steile Lernkurve	7/10
ATMOSPHÄRE	⊕ Allmachtsgefühl ⊕ klischeefreies Science-Fiction-Szenario ⊖ steriler Look ? Performance-Probleme	–/10
BEDIENUNG	⊕ stufenloser Zoom ⊕ viele Hilfsanzeigen ⊕ Pausefunktion ⊖ Einheiten schwer unterscheidbar ? Performance-Probleme	–/10
UMFANG	⊕ enorme taktische Vielfalt ⊕ 18 lange Kampagnenmissionen ⊕ 40 Karten für Skirmish und Multiplayer	10/10
MISSIONSDESIGN	⊕ Einsatzgebiet erweitert sich ⊕ wechselnde Ziele ⊖ wenig Überraschungsmomente ⊖ viele Routineaufgaben	7/10
KI	⊕ attackiert von allen Seiten ⊕ erkennt Schwachstellen ⊕ schummelt nicht ⊖ Wegfindungsprobleme	9/10
EINHEITEN	⊕ spektakuläre Spezialeinheiten ⊕ offensiv nutzbare Gebäude ⊖ wenig Unterschiede zwischen Fraktionen	9/10
KAMPAGNEN	⊕ Motive aller Rassen nachvollziehbar ⊕ schöne Endsequenzen ⊖ Missionen lieblos aneinandergereiht	7/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

FAZIT: FASZINIERENDE XXL-SCHLACHTEN FÜR PROFIS.

➤ **DVD:**
- Video-Special
- Wertungskonferenz

➤ **GAMESTAR.DE:** Screenshot-Galerie QUICKLINK e105

➤ **USK:** ab 12 Jahren

Aus Bunkern dürfen Sie in der **Ego-Perspektive** ballern.

Superwaffen legen ganze Stadtviertel in Schutt und Asche.

Unsere Panzerkolonne wird auf der **schwer bewachten Brücke** von verschanzten Raketeninfanteristen überrascht. (1280x960)

Der zweikommafünfte Weltkrieg

WAR FRONT TURNING POINT

Die Macher des Echtzeit-Strategiespiels D-Day schicken Sie in einen alternativen zweiten Weltkrieg. Klingt erstmal langweilig – nicht aber, wenn sich Mechs und Eispanzer bekämpfen.

Adolf Hitler ist tot – das weiß jedes Kind. Trotzdem tobt der Zweite Weltkrieg weiter. Zumindest in **War Front: Turning Point**. Denn im Echtzeit-Strategiespiel des Entwicklers Digital Reality kämpfen Deutsche, Russen und Alliierte auch nach dem Ableben des Diktators um Europa. Gähn, etwa noch ein Weltkriegsspiel? Wir können Sie beruhigen: Um das ausgelutschte Szenario aufzupeppen, stecken die Entwickler neben altbekannten Sherman-Panzern und Sturmovik-Fliegern allerhand frei erfundenen Hightech-Schnickschnack ins Waffenarsenal. Und packen eine spannende Geschichte, nette Charaktere und eine Prise Ironie obendrauf.

Besondere Quest-Ereignisse erzählt das Spiel durch eingeblendete **Filmschnipsel** (rechts oben).

Mal dies, mal das

In den zwei Kampagnen, die aus je elf Missionen bestehen, lenken Sie entweder das Geschick der Alliierten oder das der Deutschen. Die Rüssen dürfen Sie nur im Skirmish-Modus befehligen. Das ist verwunderlich, da die Ostmacht spielerisch am meisten Spaß macht – aber dazu später mehr. Die Aufträge fallen ähnlich wie in **Panzers** sehr abwechslungsreich aus und überraschen immer wieder mit zusätzlichen Nebenaufgaben. Sie eskortieren wichtige Persönlichkeiten, suchen und zerstören versteckte Funkstationen, infiltrieren Feindbasen und mopsen Panzer, fangen unter Zeitdruck gegnerische Nachschubtransporte ab oder holen Feindflieger vom Himmel, indem Sie im Flakbunker Platz nehmen und aus der Ego-Perspektive losballern. So abwechslungsreich die Missionen sind, so schnell haben Sie sie gemeistert. Selten waren wir mit einer Aufgabe länger als 45 Minuten beschäftigt, Profis sollten deshalb gleich im höchsten Schwierigkeitsgrad starten.

Mann gegen Maschine

Bei der Einheiten- und Gebäudeauswahl orientiert sich **War Front** stark an **C&C: Generäle**: In Kasernen heuern Sie Infanteristen an, in der Waffenfabrik produzieren Sie Panzer, das Flugfeld versorgt Sie mit Kampffliegern und in Funkstationen und Forschungszentren kaufen Sie nützliche Upgrades. Übermächtige Einheiten gibt es in **War Front** nicht. Durch das schnell zu erlernende Schere-Stein-Papier-Prinzip hat selbst ein ausgewachsener Sherman-Panzer gegen zwei Raketensoldaten nicht den Hauch einer Chance. Und Bomber, die Superwaffen wie die gefürchtete Erdbebenbombe der Alliierten ins Zielgebiet fliegen, lassen sich mit Flakgeschützen relativ leicht vom Himmel holen.

Stehenbleiben oder ich froste!

Die Parteien greifen neben historisch korrektem Kriegsgerät auf allerhand frei erfundene und teils sehr abgefahrene Fahrzeuge zurück. Beispielsweise besitzen die Alliierten einen Schildgenerator, der alle umstehenden Einheiten vor Feindfeuer schützt. Die Deutschen schicken mechähnliche Kampfroboter ins Gefecht, die dem Gegner mit Maschinengewehren und Raketen zu Leibe rücken. Die Russen haben mit Abstand die interessanteste

Die optionale **Verfolgerkamera** bei Fahrzeugen ist zwar hübsch, aber spielerisch sinnlos.

In der **Nacht** sehen nur Sie schlechter, die Einheiten schießen fast gleich gut.

Auswahl: Der Wodka-Verkäufer zum Beispiel hebt die Moral der Fußsoldaten und macht sie sogar unverwundbar, solange er lebt. Der APC-Mole gräbt sich durch das Erdreich und transportiert die Einheiten ins gegnerische Lager, und der wendige Eispanzer friert Feinde kurzerhand fest. In den Kampagnen bekommen Sie die »speziellen« Einheiten allerdings nur sehr spät zu Gesicht. So tauchen die Eispanzer erst in der siebten Alliierten-Mission auf. Zuvor schlagen Sie sich hauptsächlich mit dem konventionellen Arsenal herum. Da haben die Entwickler Potenzial verschenkt.

Mein Held!

In einem modernen Echtzeit-Strategiespiel dürfen Helden nicht fehlen. Die Parteien in **War Front** haben jeweils drei im Portfolio, die ihre Truppen mit aktiven und passiven Fertigkeiten unterstützen. So vergrößert die für die Alliierten arbeitende Anna Herzog beispielsweise die Sichtweite Ihrer Einheiten oder schaufelt in regelmäßigen Abständen Geld auf Ihr Konto. Der Russe Aleksei Mikhalkhov hingegen erledigt mit einem Schuss gleich mehrere Gegner auf einmal oder teilt auf Knopfdruck viermal so viel Schaden aus, verliert dabei aber Lebenspunkte. Mit Levelaufstiegen dürfen Sie die Fertigkeiten verbessern. Doch auch bei den Helden holt Digital Reality nicht alles heraus: In den Kampagnen haben Sie alle Recken bereits nach vier bis fünf Missionen komplett ausgebaut. Dass die Motivation trotzdem auf einem angenehm hohen Niveau bleibt, liegt an der spannenden Geschichte, die vor und nach jeder Mission durch Zwischensequenzen in Spielgrafik erzählt wird. Besonders gut sind den Entwicklern die Charaktere und die teils ironisch-flapsigen Dialoge gelungen. Allerdings agieren die Figuren hin und wieder inkonsequent. So ändert sich die negative Einstellung des Amerikaners John Lynch den Deutschen gegenüber von einer Mission auf die andere – ohne erkennbaren Grund.

Isch abe gar keine Auto

Laut dem Publisher 10tacle legt man bei **War Front** besonderen Wert auf den Multiplayer-Teil. Und der macht dank dreier sehr gut ausbalancierter Parteien, 26 Karten für bis zu zehn Spieler und zahlreicher Optionen (Bonuskisten, Startbudget- und position, etc.) viel Spaß – ob im Internet oder lokalen Netzwerk.

Technisch ist das Spiel beileibe kein Spitzentitel. Dafür sind die Einheiten und Gebäude zu polygon- und manche Karten zu detailarm. Durch den dynamischen Tag-Nacht- und Wetterwechsel sowie die gelungenen Effekte ist **War Front: Turning Point** aber trotzdem ganz hübsch anzuschauen. Beim Sound gibt's ebenfalls kaum Anlass zur Kritik: Schlachten krachen wuchtig aus den Boxen, die Musik passt ins Geschehen. Bei den eigentlich gut gesprochenen Dialogen wirken die überzogenen französischen und russischen Dialekte aber unfreiwillig komisch. DM

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: E35

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Nicht noch ein Weltkriegsspiel! Das war mein erster Satz, als ich War Front: Turning Point gespielt habe. Doch die Erleichterung kam schnell. Statt biederernster, historisch akkurater Taktikgeplänkel à la Panzers gibt es hier kurzweilige und actionlastige Schlachten, mit denen besonders Einsteiger und C&C-Kenner gut klarkommen. Zudem gibt's eine gelungene Story und abwechslungsreiche, wenn auch oft zu kurze Missionen. Allerdings hätte ich den Entwicklern mehr Mut zum Experimentieren gewünscht. Denn das spaßige Science-Fiction-Element geht inmitten der altbekannten Tiger-Panzer und Messerschmitt-Flieger ziemlich unter.

»Nette Action, aber kaum Neues«

WAR FRONT: TURNING POINT ECHTZEIT-STRATEGIE

ENTWICKLER	Digital Reality (D-Day, GS 09/2004: 77 Punkte)		
PUBLISHER	10tacle	TERMIN (D)	8.2.2007
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	40 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Schuber, 1 DVD, 52 S. Handb.	USK	ab 16 Jahren

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs / FÜR STANDARD-PCs / FÜR HIGHEND-PCs: 1 2 3 | 4 5 6 7 | 8 9 10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 512 MB RAM 3,5 GB Festplatte	2,8 GHz Intel XP 2600+ AMD 1,0 GB RAM 3,5 GB Festplatte	3,2 GHz Intel XP 3000+ AMD 1,5 GB RAM 3,5 GB Festplatte

PROFITIERT VON –

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Tages

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKKARTEN
- Radeon 9500 / 9600
- Geforce 6600 GT
- Radeon X600 / X700
- Radeon 9700 / 9800
- Geforce 6800 GT
- Radeon X800 XL
- Geforce 7600 GT
- Radeon X850 XT
- Radeon X1900 XT
- Geforce 7900 GTX

MULTIPLAYER SEHR GUT

SPIELMODI (SPIELER)	Deathmatch, Team-Deathmatch, Eroberung, Geheimbefehle		
SPIELTYPEN	Netzwerk, Internet	SERVERSUCHE	GameSpy
DEDICATED SERVER	Nein	MULTIPLAYER-SPASS	30 Stunden
FAZIT	Durch massenhaft Karten und Optionen macht War Front langfristig Spaß.		

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ Wetter ⊕ weiche Animationen ⊖ detailarme Landschaften ⊖ polygonarme Figuren	7/10
SOUND	⊕ passende Musik ⊕ gelungene Schlachtgeräusche ⊕ passable Sprachausgabe... ⊖ ...aber teils lächerliche Akzente	8/10
BALANCE	⊕ keine Partei stärker als die andere ⊕ Niveau der Missionen steigt stetig an ⊖ seltene Aussetzer ⊖ generell zu leicht	7/10
ATMOSPHÄRE	⊕ massenhaft Zwischensequenzen ⊕ seichter Humor ⊖ Science-Fiction-Elemente zu selten eingesetzt	7/10
BEDIENUNG	⊕ eingängige Maussteuerung ⊕ nützliche Hotkeys ⊕ freies Speichern ⊖ Kamera hat nur drei Zoom-Stufen	9/10
UMFANG	⊕ zwei Kampagnen mit je elf Missionen ⊕ drei Parteien ⊕ umfangreicher Multiplayer-Teil ⊖ Kampagnen zu kurz	8/10
MISSIONSDESIGN	⊕ abwechslungsreiche Aufgaben ⊕ optionale Nebenaufgaben ⊕ überraschende Wendungen ⊖ Missionen oft zu schnell vorbei	8/10
KI	⊕ recht intelligentes Verhalten ⊕ nutzt effektiv Luftstreitkräfte und Superwaffen ⊖ agiert immer nach demselben Schema	8/10
EINHEITEN	⊕ mächtige Helden ⊕ Upgradesystem ⊕ Schere-Stein-Papier-Prinzip ⊖ interessanteste Partei (Russen) nur im Skirmish spielbar	8/10
KAMPAGNE	⊕ spannende Geschichte ⊕ interessante Charaktere ⊕ leichte Ironie ⊖ Hauptfiguren agieren hin und wieder inkonsequent	8/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT SOLOSPIELZEIT 20 Stunden

FAZIT: KURZWEILIGE ECHTZEIT-STRATEGIE MIT GUTER STORY.

➤ AB 16/18-DVD: Video-Special

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK 3237

➤ USK: ab 16 Jahren

Das erste Spiel von Digital Reality hieß Reunion und erschien 1994.

Komplexe Strategie für Historiker

EUROPA UNIVERSALIS 3

In Europa Universalis 3 lernen Sie viel über die politischen Verhältnisse in der Zeit nach dem Mittelalter bis zur französischen Revolution – wenn's nur mehr Spaß machen würde.

Auf dieser **Übersichtskarte** mit fünf Darstellungsvarianten verbringen Sie die gesamte Spielzeit. Dies ist der politische Modus.

Spielziel: Weltbeherrschung. Bevor Sie jedoch mächtig herrschen können, fordert **Europa Universalis 3** Sie mächtig heraus. Teils durch den stets kniffligen Schwierigkeitsgrads, teils durch die Sperrigkeit des Programms. Ob Sie mit dem dritten Teil der **Europa Universalis**-Reihe Spaß haben, hängt wesentlich davon ab, ob Sie die Vorgänger kennen und schätzen – oder aber von Ihrer Bereitschaft, sich Erfolgserlebnisse zu erarbeiten, indem Sie die Wirkungsweise komplexer Regelkreise erspüren, sowie von Ihrer Geduld, lange auf die Belohnungen aus eben dieser Arbeit zu warten. Hm, der Satz ist Ihnen zu umständlich? Dann Finger weg von **Europa Universalis 3**. Alle anderen freuen sich schon jetzt auf 150 Din-A4-Seiten Handbuch (die Sie brauchen); Veteranen springen am besten direkt zum Kasten »Das ist neu« und dann in den Spieleladen ihres Vertrauens.

FÜR VETERANEN: DAS IST NEU

- 3D-Grafik
- Spielzeit zwischen 1453 und 1789
- Militärtradition (abhängig von der Kampferfahrung) bestimmt Qualität von Generälen & Co.
- Befehlshaber müssen rekrutiert werden
- Die unberechenbaren Meeresunwetter aus EU 2 sind Verlustquoten gewichen; das bedeutet mehr Chancen für kleine Flotten
- Die Mannstärke der Streitkräfte wurde reduziert
- Neues Forschungsfeld Regierungstechnologie
- Drei Hofberater
- Diplomatische Optionen erweitert
- Spione mit vielfältigen Einsatzmöglichkeiten
- EU 3 ist komplett modifizierbar

Historische Startpositionen

Sie starten zu einem beliebigen Datum zwischen dem Untergang Konstantinopels 1453 und der Französischen Revolution 1789. Sie haben die Wahl zwischen etwa 200 verschiedenen Staaten, von damaligen Supermächten wie England oder Schweden bis hin zu Zwergen wie Baden. Alle Machtverhältnisse sind historisch korrekt abgebildet. Als Faustregel gilt: Je schwächer der gewählte Staat, desto herausfordernder der Spielverlauf – unabhängig vom regelbaren Schwierigkeitsgrad.

Staat bedeutete zu jener Zeit ein mehr oder weniger loses Bündnis von Provinzen. Jeder dieser Bezirke hat seine Hauptstadt, in der Sie verschiedene Verbesserungen (insgesamt 23) wie Werkstatt (höhere Steuereinahmen), Gericht (Reduzierung Revoltenrisiko) oder Befestigungsanlagen (bessere Verteidigung) bauen. Besonders wertvoll sind Provinzen am Meer. Denn nur dort können Sie Schiffe bauen. Außerdem öffnen Ihnen die Häfen das Tor zur Entdeckung der weißen Flecken auf der zoombaren Übersichtskarte, auf der das gesamte Spiel abläuft. Dann senden Sie Diplomaten aus, um die Beziehung zu den Nachbarn zu verbessern (auf einer Skala von -200 bis +200), jagen Händler zu Handelszentren, um Ihre Waren zu verkaufen und so die Staatskasse aufzubessern, schicken Spione in feindlich gesonnene Reiche und lassen diese intrigieren oder morden.

Statistik und Textfenster

Klingt gut? Ja – schade nur, dass Sie von den meisten Aktionen kaum etwas mitbekommen. Lediglich Textfenster ploppen von

Ihre **Staatsfinanzen** und den Fokus Ihrer Forschung regeln Sie per Schieberegler.

So sieht in EU 3 **Krieg** aus – die Kanone symbolisiert: Hannover wird belagert.

Unzählige **Statistiken** informieren auf Wunsch über jeden Aspekt des Spiels.

Zeit zu Zeit auf und signalisieren etwa: »Unser Spion war erfolgreich, wurde aber entdeckt.« Das war's. Auch der geschädigte Gegner droht keine Rache an; lediglich in der Statistik sehen Sie, dass die Beziehung zwischen den betreffenden Parteien um einige Punkte abgekühlt ist. Nach diesem Prinzip funktioniert das gesamte Spiel: Was Ihre Entscheidungen bewirken, schlägt sich hauptsächlich in Statistiken und Zahlenwerten nieder. Berater, die Sie einstellen können, bewirken lediglich, dass Sie in schnellerer Abfolge Angestellte (etwa Diplomaten) zur Verfügung haben, oder dass Ihre Forschung in einem der vier Hauptbereiche (Regierungs-, Handels-, Produktions-, Militärtechnologie) zügiger läuft. Auf diese Felder verteilen Sie auch Ihre Einnahmen aus Handel und Steuern.

All dies geschieht gemächlich: Allein der Bau einer Universität dauert 1.000 Spieltage. Zwar können Sie den Zeitfluss beschleunigen, verpassen dann aber unter Umständen viel von dem, was in der Welt noch so vor sich geht. Denn das Weltgeschehen fliegt in einem kleinen Textfenster unten links in teils miserablem Deutsch bruchstückhaft an Ihnen vorbei.

Diplomatie und Krieg

In jeder Provinz können Sie Truppen ausheben. Anführer mit unterschiedlichen Fähigkeiten, müssen Sie extra rekrutieren. Es gibt je nach Ära unterschiedliche Infanterie, Kavallerie, Artillerie und Marine. In Kriegszeiten erheben Sie eine Kriegssteuer, die Ihre Einnahmen um 50 Prozent erhöht. Kommt es zu einem Kampf, teilen Statistiken und Textfenster das Ergebnis mit. Das ist abhängig vom Befehlshaber, der Truppenmoral und dem Gelände. Erwarten Sie aber nach einem großen Sieg bitte nicht, dass irgend jemand Notiz von Ihrem Erfolg nimmt. Wenn Sie zum Beispiel Wien erobert haben, gehört Ihnen die Stadt noch lange nicht. Sie dürfen weder bauen noch plündern oder sonst etwas tun, was Sieger gerne tun. Dafür haben Sie durch den Krieg – obwohl nicht selbst angezettelt – so viel Prestige verloren, dass niemand in Europa mehr mit Ihnen redet.

Schwerstarbeit für die Diplomaten, von denen Sie pro Kontaktaufnahme einen verbrauchen. Mit deren Hilfe heiraten Sie mit gutem Prestige und etwas Glück in Nachbarreiche ein, schmeicheln oder beleidigen und bieten Handelsbündnisse an – in Textfenstern, versteht sich.

Pflicht für Veteranen

Für **Europa Universalis**-Fans ist der dritte Teil ein Pflichtkauf – dieses **Europa Universalis** ist das beste, das es je gab. Neben den sinnvollen Verbesserungen (siehe Kasten), ist es vor allem die extreme Modifizierbarkeit, die Profis jauchzen lässt: Jeder Aspekt des Spiels ist nun einfach per Texteditor veränderbar. Das ganze Regelwerk ist im umfangreichen und im Unterschied zum Spiel solide eingedeutschten Handbuch dokumentiert. MT

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3322

EUROPA UNIVERSALIS 3 GLOBALSTRATEGIE

ENTWICKLER	Paradox (Hearts of Iron 2, GS 03/05: 79 Punkte)		
PUBLISHER	Koch Media	TERMIN (D)	26.1.2007
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	35 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 300 S. Handbuch	USK	ab 6 Jahren

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs | FÜR STANDARD-PCs | FÜR HIGHEND-PCs

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,8 GHz Intel XP 1600+ AMD 512 MB RAM 1,0 GB Festplatte	2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM 1,0 GB Festplatte	3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 1,0 GB Festplatte

3D-GRAFIKKARTEN: Radeon 9500 / 9600, Geforce 6600 GT, Radeon X600 / X700, Radeon 9700 / 9800, Geforce 6800 GT, Radeon X800 XL, Geforce 7600 GT, Radeon X850 XT, Radeon X1900 XT, Geforce 7900 GTX

PROFITIERT VON	–		
BILDFORMATE	4:3, 5:4, 16:9, 16.10	KOPIERSCHUTZ	–
TON	Stereo, 4.0, 5.1, 6.1, 7.1		

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

SPIELMODI (SPIELER)	Freies Spiel (32)		
SPIELTYPEN	Internet, LAN	SERVERSUCHE	Intern
DEDICATED SERVER	Nein	MULTIPLAYER-SPASS	15 Stunden
FAZIT	Spielt sich wie das Solospiel – wer das mag, wird Multiplayer lieben.		

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ nette Menüs ⊖ kaum Animationen ⊖ insgesamt öde	4/10
SOUND	⊕ stimmige orchestrale Musik ⊖ so gut wie keine Kampf- oder sonstigen Effekte	6/10
BALANCE	⊕ historische Unterschiede zwischen Staaten gut umgesetzt ⊕ guter Technologiebaum ⊖ für Einsteiger kaum zu meistern	6/10
ATMOSPHÄRE	⊕ historische Personen, Länder und Ereignisse vermitteln Realismus ⊖ Erleben nur durch Texttafeln und Statistiken	5/10
BEDIENUNG	⊕ alle wichtigen Funktionen einfach erreichbar ⊖ Schieberegler fummelig zu bedienen ⊖ Menübuttons kaum unterscheidbar	7/10
UMFANG	⊕ ca. 200 reale Staaten spielbar ⊕ für Fans sehr hohe Wiederspielbarkeit ⊕ komplett modifizierbar	10/10
STARTPOSITION	⊕ historische Situation zu jedem Startpunkt korrekt abgebildet ⊕ historische Ereignisse beeinflussen Spielverlauf	10/10
KI	⊕ Gegner agieren zielgerichtet ⊕ Gegner verwalten Ressourcen sinnvoll ⊖ KI-Entscheidungen teils nicht nachvollziehbar	8/10
EINHEITEN	⊕ Einheiten sind alle sinnvoll ⊕ Einheiten passen sich jeweiliger Ära an ⊖ wenig Vielfalt	8/10
KAMPAGNE	⊕ Historie nachspielbar ⊕ viele Entdeckungen sorgen für Abwechslung ⊖ durch das Spielprinzip wenig motivierend	7/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT SOLOSPIELZEIT 40 Stunden

FAZIT: HISTORISCHE GLOBALSTRATEGIE MIT TIEFGANG.

➤ DVD: Test-Check
➤ DVD-XL: Demo
➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK 3322
➤ USK: ab 6 Jahren

MICHAEL TRIER

michael@gamestar.de

Ich mag komplexe Spiele. Aber Europa Universalis 3 lässt mich zu sehr allein. Ich erwarte von einem Spiel, dass ich Mittelpunkt des Geschehens bin, dass ich nachvollziehbar begreife, was wo und warum vor sich geht. Ich möchte Erfolgserlebnisse tatsächlich erleben und nicht als Randnotiz der Historie mitgeteilt bekommen, wenn überhaupt. Dieses Spiel braucht mich gar nicht, es könnte einfach so ablaufen, eine Aneinanderreihung von Zwischenfällen ohne echtes Feedback. Und ohne große Motivation, es nach Frustmomenten erneut zu probieren. Ein Spezialisten-Titel, alle anderen spielen... was anderes halt.

»Spiel dich selbst!«

Nichts Halbes, nichts Ganzes

DIE SIMS LEBENSGESCHICHTEN

Maxis hat eine seifenopern-taugliche Geschichte in Die Sims eingebaut. Das ist neu – geht aber auf Kosten der spielerischen Freiheit.

Nach einer von der Ex provozierten Date-Panne überreden Lukas' Freunde ihn zu einem **Billard-Abend**.

Lauras Ziel ist ein erster Kuss beim romantischen Essen.

Es könnte direkt aus einer Fernseh-Telenovela stammen: Laura verliert ihren Job, quartiert sich bei ihrer Tante ein, lernt neue Freunde kennen und verliebt sich in einen davon. Doch plötzlich taucht der verschollen geglaubte Ex auf. Das alles spielen Sie im ohne das Hauptprogramm lauffähigen **Die Sims: Lebensgeschichten** nach, denn der Entwickler Maxis hat zum ersten Mal eine Handlung in das Spiel gepackt. Und gleichzeitig Designelemente entfernt, die die Lebenssimulation ausgezeichnet haben.

Große Emotionen

Im Gegensatz zu **Die Sims 2** spielen Sie in **Lebensgeschichten** nur Laura oder (in der später freigeschalteten zweiten Kampagne) Lukas. Doch einfach drauflosleben dürfen Sie nicht. Stattdessen stellt Ihnen das Programm in bestimmten Momenten Aufgaben, etwa den Angebeteten zu einem Essen einzuladen – anspruchsvoll ist das nicht. Vorteil eines solchen Konzepts: **Lebensgeschichten** schickt Ihren Protagonisten von einem spannenden Moment in den nächsten. So wird Lukas von seiner geldgierigen Ex-Verlobten ständig bei seinen Versuchen sabotiert, über das Internet eine neue Liebe zu finden. Auf der anderen Seite schränkt Sie das Spiel durch die vorgegebenen Ereignisse stark ein. Wer beispielsweise Beziehungen verbessert, obwohl das in der Story nicht vorgesehen ist, bekommt die gesammelten Punkte kurzerhand wieder abgezogen. Trotzdem motiviert **Lebensgeschichten** zum Weiterspielen, vor allem wegen der klischeehaften Ereignisse und der gelungenen Charaktere. Wem das zu wenig ist, der kann im freien Spielmodus wie gewohnt eigene Sims erschaffen und diese durchs Leben führen. Komischerweise aber nur in einer einzelnen Nachbarschaft und mit einem beschnittenen Wunschsystem. DM

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3278

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Geradezu frech, wie Electronic Arts versucht, mit dieser Marke Geld zu machen. Eine Geschichte in Die Sims 2 einzubauen hätte kein eigenständiges Spiel gebraucht, sondern schon ins Hauptprogramm gehört. Doch genug gegen die Firma gepoltert, denn das Spiel selbst ist sehr gelungen. Die lebendige Story, die tollen Charaktere und überraschenden Ereignisse – wer braucht da noch die lausigen Seifenopern aus dem Fernsehen? Als Sims-Fan wünsche ich mir für das nächste Mal aber etwas anspruchsvollere Aufgaben.

»Meine Seifenoper«

Poolpartys sind die beste Möglichkeit, eine neue Liebe zu finden. Zumindest für Lukas.

DIE SIMS: LEBENSGESCHICHTEN AUFBAUSPIEL

ENTWICKLER	Maxis (Die Sims 2: Haustiere, GS 11/06: 78 Punkte)		
PUBLISHER	Electronic Arts	TERMIN (D)	8.2.2007
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	40 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 30 S. Handbuch	USK	ohne Altersbeschr.

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs		FÜR STANDARD-PCs				FÜR HIGHEND-PCs			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,8 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 MB RAM 2,6 GB Festplatte	2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 512 MB RAM 2,6 GB Festplatte	3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 2,6 GB Festplatte

PROFITIERT VON –

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16.10 KOPIERSCHUTZ k. Angabe

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKKARTEN
- Radeon 9500 / 9600
- Geforce 6600 GT
- Radeon X600 / X700
- Radeon 9700 / 9800
- Geforce 6800 GT
- Radeon X800 XL
- Geforce 7600 GT
- Radeon X850 XT
- Radeon X1900 XT
- Geforce 7900 GTX

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ weiche Animationen ⊕ relativ detaillierte Objekte ⊖ geringe Weitsicht ⊖ schwammige Texturen	5/10
SOUND	⊕ stimmige, abwechslungsreiche Musik ⊕ niedliches Simlisch ⊕ realistische Effekte	10/10
BALANCE	⊕ Niveau steigt stetig an ⊖ Aufgaben generell zu anspruchslos ⊖ für Sims-Profis keine Herausforderung	6/10
ATMOSPHÄRE	⊕ hervorragende Telenovela-Atmosphäre ⊕ massenhaft Beziehungsklischees ⊕ absurde Momente ⊖ Leerläufe	8/10
BEDIENUNG	⊕ Grundbedürfnisse erfüllt der Sim selbst ⊕ eingängiges Interaktionssystem ⊕ simple Kamera ⊖ frickeliger Baumodus	8/10
UMFANG	⊕ freier Spielmodus ⊖ …der aber beschnitten ist ⊖ nur zwei nicht sehr umfangreiche Story-Kampagnen	6/10
STARTPOSITIONEN	⊕ individuelle Sims ⊕ beide Kampagnen spielen sich unterschiedlich ⊖ …sind aber in ihren Freiheiten eingeschränkt	8/10
KI	⊕ selbstständige, intelligente Sims ⊕ reagieren hervorragend aufeinander ⊖ seltene Wegfindungsprobleme	9/10
EINHEITEN	⊕ umfangreiche Interaktionsmöglichkeiten ⊕ fast endlose Gestaltungsmöglichkeiten ⊕ gutes Wunsch- und Einflusssystem	10/10
KAMPAGNE	⊕ zahlreiche Überraschungen ⊕ nette Charaktere ⊖ Geschichte verläuft auf Schienen ⊖ Eigeninitiative wird bestraft	6/10

PREIS/LEISTUNG **SEHR GUT** SOLOSPIELZEIT 20 Stunden

FAZIT: **NETTE, ABER ZU EINFACHE SIMS-SEIFENOPER.**

➤ DVD: Test-Check

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK 3277

➤ USK: ohne Altersbeschränkung