

# Strategie

Jörg Langer



**Arme Bürgermeister.** Städter kennen ihren Bürgermeister meist nur aus der Zeitung, Dorfbewohner begegneten ihm (oder ihr) zuletzt in der Kirche oder beim Glühweintrinken. Wussten Sie da schon, was für ein unterbeschäftigter Mensch das ist? Ich auch nicht, bis ich **Sim City 4** gespielt hatte. Das ist extrem auf Zugänglichkeit getrimmt, besitzt eine richtig schöne Optik und spielenswerte Neuerungen à la unterschiedliche Schul-Budgets. Aber leider habe ich beim Bauen und Planen nur ein paar Stunden was zu tun – mehr dazu in unserem großen Test.

**Arme Groggnards.** Der Begriff »Groggnard« beschreibt Leute, die sich nächtelang mit militärischen Hexfeld-Strategiemonstern beschäftigen. Teilweise sind diese Zeitgenossen ähnlich tolerant wie die gefürchteten Simulations-Fanatiker: Mainstream und Zugänglichkeit werden als Schimpfworte empfunden, möglichst komplex und detailliert soll's sein. Die Groggnards werden sich wohl auf uns stürzen, weil wir **Hearts of Iron** »nur« im 70er-Bereich bewerten. Doch das monumentale Weltkriegs-Strategiespiel strotzt nicht nur vor Spieltiefe, sondern auch vor Mängeln – die erst nach und nach per Patch verbessert werden.

## Strategie-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	<b>WarCraft 3</b>	Echtzeit-Strategie	08/02	<b>93%</b>
2	<b>Age of Mythology</b>	Echtzeit-Strategie	11/02	<b>92%</b>
3	<b>Civilization 3</b>	Strategiespiel	01/02	<b>91%</b>
4	<b>Medieval</b>	Strategiespiel	10/02	<b>88%</b>
5	<b>Anno 1503</b>	Aufbauspiel	12/02	<b>87%</b>
6	<b>Battle Realms</b>	Echtzeit-Strategie	01/02	<b>87%</b>
7	<b>Commandos 2</b>	Echtzeit-Taktik	10/01	<b>87%</b>
8	<b>Emperor</b>	Echtzeit-Strategie	06/01	<b>87%</b>
9	<b>Tropico</b>	Aufbau-Strategie	06/01	<b>87%</b>
10	<b>Die Sims</b>	Aufbauspiel	03/00	<b>87%</b>
11	<b>Empire Earth</b>	Echtzeit-Strategie	01/02	<b>86%</b>
12	<b>Heroes of Might &amp; Magic 4</b>	Strategiespiel	06/02	<b>86%</b>
13	<b>Robin Hood</b>	Echtzeit-Taktik	12/02	<b>86%</b>
14	<b>Stronghold Crusader</b>	Echtzeit-Strategie	11/02	<b>85%</b>
15	<b>Black &amp; White (dt.)</b>	Aufbauspiel	05/01	<b>85%</b>
16	<b>Patrizier 2</b>	Wirtschaftssimulation	01/01	<b>85%</b>
17	<b>Siedler 4</b>	Aufbauspiel	04/01	<b>85%</b>
18	<b>Disciples 2</b>	Strategiespiel	03/02	<b>85%</b>
19	<b>Port Royale (1.20)</b>	Aufbauspiel	09/02	<b>84%</b>
20	<b>American Conquest</b>	Echtzeit-Strategie	01/03	<b>83%</b>
21	<b>Sudden Strike 2</b>	Echtzeit-Taktik	07/02	<b>83%</b>
22	<b>Star Trek Armada 2</b>	Echtzeit-Strategie	01/02	<b>83%</b>
23	<b>Haegemonia</b>	Echtzeit-Strategie	01/03	<b>82%</b>
24	<b>The Partners</b>	Aufbauspiel	11/02	<b>81%</b>
25	<b>Soldiers of Anarchy</b>	Echtzeit-Taktik	01/03	<b>81%</b>

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

## Strategie-Inhalt

### Tests

Sim City 4 .....	72
Der Schatzplanet .....	76
O.R.B. ....	78
Hearts of Iron .....	79
Fritz 8 • Starfleet Command 3 ....	80
Gladiators • Crazy Designer .....	80
Paradise Cracked • G.I. Combat ....	80
Heroes 4: The Gathering Storm ...	81



## Simpler Städtebau

# Sim City 4

Häusle bauen im ganz großen Stil: In Sim City errichten Sie Städte nach amerikanischem Muster – rechteckig, mit vielen Straßen und ganz entspannt.



Auf CD/DVD:  
Video-Special



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



Im Tipps-Teil:  
Taktiken

**P**olitiker haben es derzeit schwer: Keiner glaubt ihnen, jeder meint, er könne es besser. Jetzt haben Sie die Chance, das auch zu beweisen: Als Bürgermeister von **Sim City 4** sind Sie dafür verantwortlich, dass Ihre Kommune blüht und gedeiht. Auch beim vierten Teil der Erfolgsserie bleibt Maxis dem mittlerweile 13 Jahre alten Spielkonzept treu. Veredelte Grafik und aufgebohrtes Mikromanagement sollen der aktuellen Aufbaukonkurrenz von **Anno 1503** und Co. Paroli bieten.

## Die 60-Minuten-Stadt

Aller Anfang ist gleich: Mit der Maus markieren Sie Bereiche für Wohnraum, Gewerbeflächen und Industrieanlagen. Dann bauen Sie ein Kraftwerk und schauen zu, wie im Minutentakt neue Häuser, Einkaufszentren und Fabriken entstehen. Im Gegensatz zum Vorgänger gibt es einige Komfortfunktionen: Straßen baut das Spiel vollautomatisch beim Markieren der Nutzflächen, auch Stromkabel liegen bereits, lediglich Wasser-

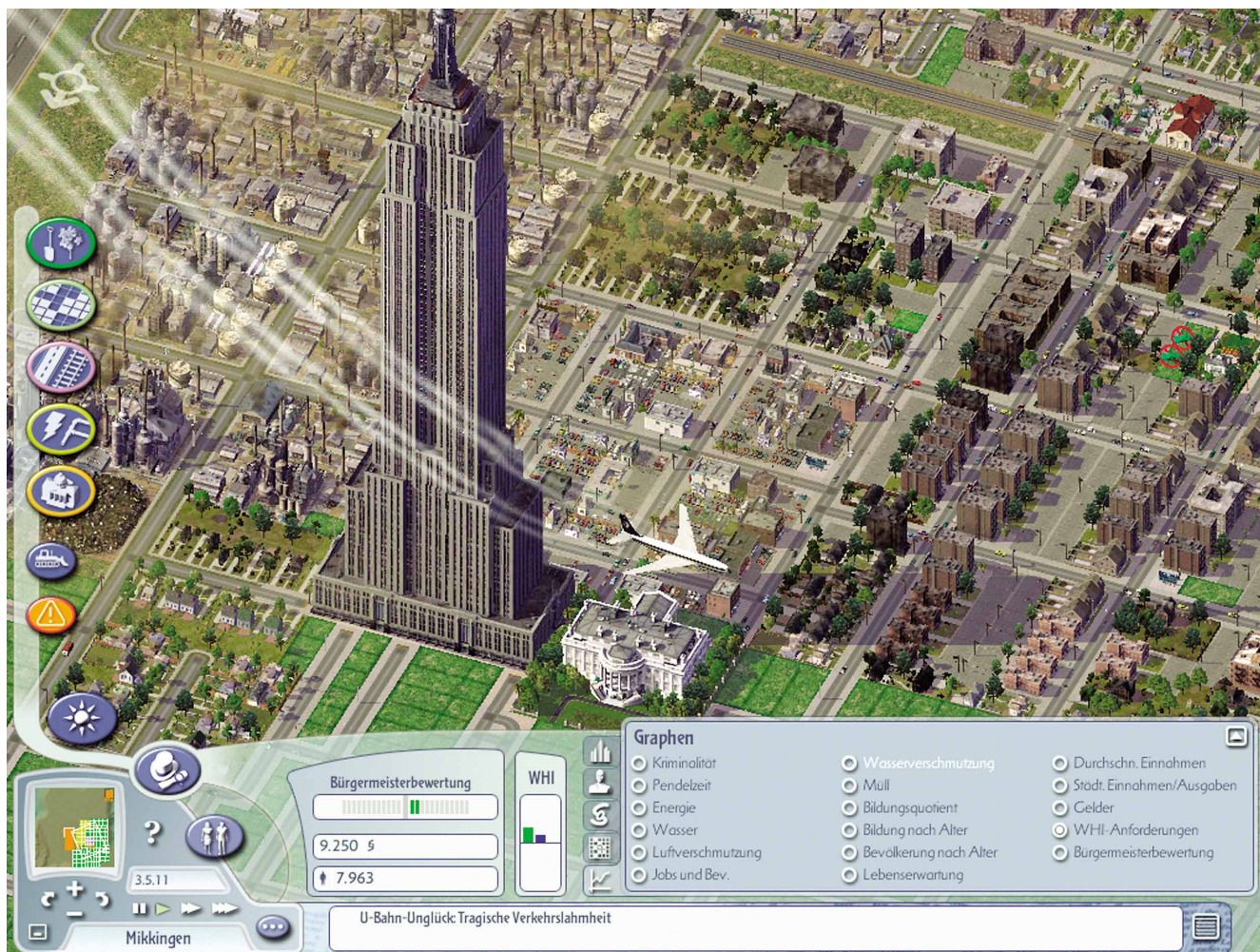
rohre müssen Sie noch per Hand verlegen. Das alles reicht dann schon aus, um die ersten 2.000 Bewohner in die neue Stadt zu locken. Ohne weiteres Zutun entstehen gleichzeitig eine Handvoll Geschäfte und ausreichend Fabriken, in denen jeder Bürger Arbeit findet. So verbringen Sie die erste Stunde im Spiel hauptsächlich mit Zugucken.

## Eine Frage der Bildung

Dass **Sim City 4** mehr ist als ein umfangreicher Bildschirmschoner, merken Sie, wenn plötzlich

das Bevölkerungswachstum stagniert. Anders als bei den Vorgängern gibt es eine echte Alters- und Bildungsstruktur: Junge Sims besuchen Grund- und weiterführende Schulen, damit aus ihnen gebildete Bürger werden. Ältere Semester nutzen Bibliotheken und Museen zum Wissensaufbau. Deshalb reicht es nicht aus, irgendwo eine Lehranstalt in die Gegend zu pflastern: Wenn nur alte Leute im Einzugsbereich leben, nutzt die schönste Penne wenig. Und da gebildete Menschen in

Fürs **Empire State Building** und das Weiße Haus sind unsere ganzen Ersparnisse draufgegangen. Doch der nahe liegende **Flughafen** wird die Industrie ankurzeln und so neues Geld in die Kassen spülen.







Ein rasanter **Wirbelsturm** tobt mit voller Wucht durch die Innenstadt von Mikkingen. Diese Katastrophe haben wir aber selbst ausgelöst.

**Sim City 4** auch reichere Menschen sind, stellen sie höhere Ansprüche in Sachen Umfeld, sprich Wasserversorgung, Erholungszentren und Sauberkeit.

### Verkehr auf Ami-Art

Nur ausreichend Straßen und Autobahnen machen den Sim glücklich. Den öffentlichen Nahverkehr straft er mit Gering-schätzung, lediglich bei sehr großer Belastung der Asphalt-

wege steigt er auf die Schiene um. Zug und U-Bahn bewältigen gleich größere Menschenmengen. Ebenfalls sehr wichtig für eine blühende Großstadt ist die Qualität der Luft. Kraftwerke und Industrieanlagen mit ihren qualmenden Schloten vertreiben die Sims, wenn Sie nicht rechtzeitig für Abhilfe sorgen. Neben den altbekannten Parks und Grünflächen bewähren sich diesmal auch Tennis-

plätze oder Fußballfelder. Selbst ein Friedhof ist gut für die Gesundheit – die Leichen verstorbener Sims würden andernfalls allmählich die Luftqualität senken. Eine angeschlossene Kirche steigert das Seelenheil.

### Cooler Katastrophen

Erstmals setzt das Maxis-Team auf 3D-Grafik: Gebäude werfen realistische Schatten, und in der höchsten Vergrößerungsstufe wirkt die Stadt richtig schnuckelig und lebendig. Sie sehen, wie Ihre Sims zur Arbeit fahren oder ihrem Unmut mit wütenden Demonstrationen Luft machen. Allerdings gibt's nach wie vor nur fünf feste Zoomstufen, Rotationen sind auf 90-Grad-Schritte beschränkt, und die Häuser entstehen ausschließlich in rechteckigen Blocks. Effekte kommen nur ins Spiel, wenn Katastrophen zuschlagen. Besonders beeindruckend wird's, sobald ein Vulkan die Innenstadt verwüstet. Aber auch der Tornado wirbelt schick die Fußgänger-



Rot markierte Strecken deuten auf **überlastete** Straßen hin.

### Das ist neu

- deutlich schönere Grafik
- Steuern nach drei Einkommensgruppen
- Budgetzuweisungen für einzelne Schulen, Polizeireviere, etc.
- Nachbargemeinden beeinflussen Stadt
- unterschiedliche Altersgruppen
- mehrere Bildungsstufen
- automatischer Straßen- und Stromleitungsbau beim Markieren der Flächen
- Charaktere aus Die Sims importierbar



Figuren aus **Die Sims** (Bild) importieren, schon fährt Mick in seine neue **Sim City**-Wohnung.



### Heiko Klinge



#### Renovierungsbedürftig

Aus **Sim City 4** hätte ein brillantes Aufbauspiel werden können. Hübsche Grafik und die durchdachte Bedienung laden ein zum fröhlichen

Drauflosbasteln. Nach maximal fünf Stunden kommt dann die Ernüchterung, denn spätestens dann hat man bereits alles gesehen. Wo sind neue Ideen oder spannende Szenarien, die mich im Bürgermeister-Sessel festhalten? Sowohl **Anno 1503** als auch **Tropico** bieten deutlich mehr Aufbau-Abwechslung – und ganz nebenbei auch nicht so eine nervige Fahrstuhlmusik!



## Jörg Langer



### Fluch und Segen

... des Massenmarkts kann ich bei Sim City eng nebeneinander sehen. Die guten Auswirkungen des auf Normalo-Spieler schielenden Konzepts: Die Bedienung ist

fast nicht mehr zu optimieren, die Grafik schnuckelig-detailliert und der Spielablauf ebenso übersichtlich wie beherrschbar. Auf der negativen Seite fehlen die Voraussetzungen, um Profis bei der Stange zu halten: Missionen, echte Konkurrenzstädte und unvermittelt hereinbrechende Katastrophen. Da Letztere schöner als in jedem anderen Aufbauspiel sind, spiele ich immer wieder gerne mal eine Stunde Bürgermeister – aber eben nicht tagelang am Stück.

zone durcheinander. Nicht mithalten kann der verrückt gewordene Riesenroboter, der sehr hamplig in der Gegend herumstakt. Von allein tauchen diese und die restlichen vier Desaster nie auf, sie müssen manuell ausgelöst werden. Dabei darf man in



Seit wir unser neues **Polizeirevier** eröffnet haben, ist die Kriminalität auf ein erträgliches Niveau gesunken.

einem winzigkleinen Mini-Spiel den Meteor selbst »steuern«.

### Drei-Klassen-Stadt

Die Budgetierung ist das zentrale Instrument, um Ihre Stadt effektiv zu verwalten. Hier legen Sie fest, wer wie viele Steuern zahlen muss. Erstmals bitten Sie Reiche, Mittelständler und arme Schlucker unterschiedlich stark zur Kasse. Dadurch steuern Sie jeweils den Zuzug dieser Bevölkerungsgruppen. Das ist

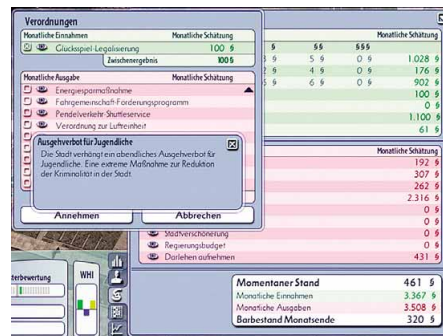
besonders dann sinnvoll, wenn Sie ein umweltschonendes Solarkraftwerk errichten wollen: Dieses setzt mindestens 3.000 wohlhabende Bürger voraus.

Was wäre aber eine Stadtverwaltung ohne Verordnungen? Davon hält **Sim City 4** eine ganze Menge bereit: Von der Bildungsinitiative bis hin zur Kampagne über die Nutzung neuer Autoreifen haben Sie ein weites Regulierungsfeld. Manche Verordnungen bringen aber einfach

nur Geld ein, wie etwa die Legalisierung des Glücksspiels.

### Schule für Reiche

Neuerdings können Sie Einrichtungen wie Schulen einzeln modifizieren. So weisen Sie etwa den Kindern in reicheren Gegenden mehr Lehrer zu oder subventionieren dort die Schulbusse höher. Dafür verstärken Sie die Polizei-Reviere in den Slums. Der Erfolg dieser Maßnahmen zeigt sich mittels ein-



Mittels der **Stadtverordnungen** haben wir das Glücksspiel legalisiert, was uns monatlich 100 Dollar extra einbringt.

## Technik-Check

### Auflösung

Sim City 4 lässt sich nur unter 1024 mal 768 Pixeln vernünftig steuern, sonst wird die Schrift zu klein. Dafür brauchen Sie eine CPU mit 1,0 GHz und eine Geforce 2 sowie 256 MByte RAM. Leicht ruckelig geht's mit 800 mal 600 Bildpunkten auf einer 600-MHz-CPU samt Geforce 1.

### RAM/Festplatte

Mit Win 98/ME benötigen Sie minimal 256 MByte

RAM, für Windows XP sollten es 512 MByte sein. Mit 128 MByte Arbeitsspeicher, die Electronic Arts als Minimum angibt, ruckelt das Spiel über den Monitor. Sim City 4 benötigt auf Ihrer Festplatte 900 MByte.

### Tuning-Tipps

**TIPP 1:** Steckt eine langsame 3D-Karte (unterhalb einer Geforce 1) mit SD-RAM in Ihrem Rechner, setzen Sie die Farbqualität auf 16 Bit.

**TIPP 2:** Gehen Sie zu Beginn einer Partie alle Zoomstufen durch, und scrollen Sie über die komplette Karte, um alle Texturen in den Speicher zu laden.

**TIPP 3:** Regeln Sie Grafikeffekte, Städtedetails sowie die Anzahl der Sims auf »Gering« herunter.

**TIPP 4:** Die spielerisch unwichtigen Wolken, Nebel und Wellen sollten Sie deaktivieren, wenn Ihr Rechner über weniger als 600 MHz verfügt. **SG**



800 mal 600 Bildpunkte, minimale Details.



1600 mal 1200 Bildpunkte, maximale Details.

### Die Performance-Tabelle

CPU mit		TNT 2 (32 MB)	Voodoo 5	Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3	Geforce 4 Ti	Radeon 9700
600 MHz	(256 MByte RAM)	800x600x16							
	(512 MByte RAM)	800x600x32							
1.000 MHz	(256 MByte RAM)	800x600x32							
	(512 MByte RAM)	800x600x32							
1.000 MHz	(256 MByte RAM)	1024x768x32							
	(512 MByte RAM)	1024x768x32							
1.400 MHz	(256 MByte RAM)	1024x768x32							
	(512 MByte RAM)	1024x768x32							
1.400 MHz	(256 MByte RAM)	1280x1024x32							
	(512 MByte RAM)	1280x1024x32							

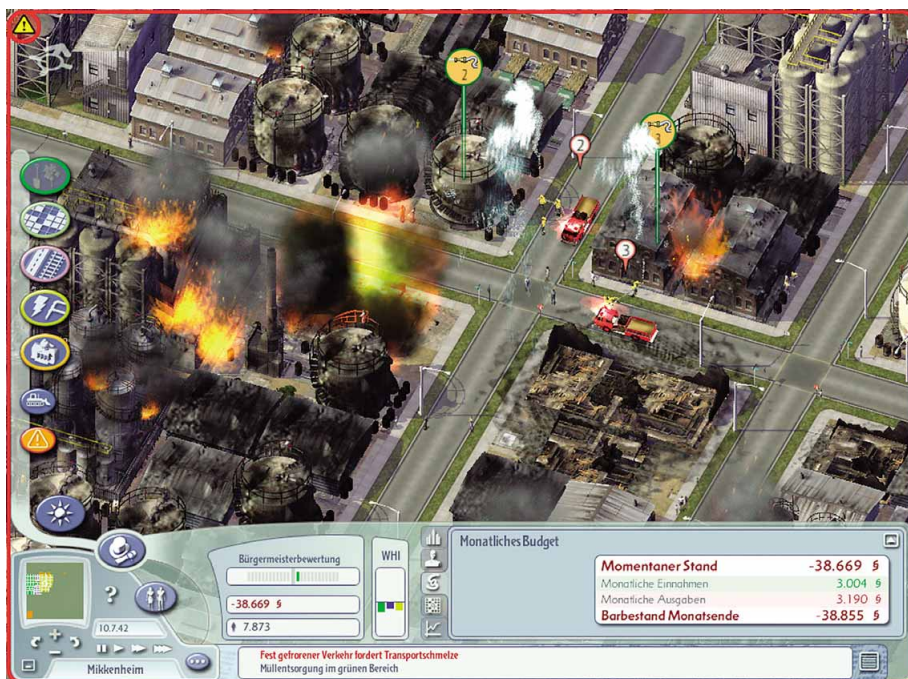
■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich





**Brandkatastrophe** in der Innenstadt: Vier Brände sind gleichzeitig ausgebrochen, und wir haben nur drei Feuerwehrgewagen.

gefärbter Bereiche, die Sie jederzeit über die normale Ansicht der Stadt legen können. Knallrote Markierungen deuten auf arge Probleme hin, um die Sie sich sofort kümmern sollten.

Den Realitäts-Check liefern Ihnen ausgewählte Bürger, die Sie per Hand ansiedeln. Für bis zu fünf Personen, wahlweise aus **Die Sims** übernommen, stellen Sie Häuser bereit. Die Bewohner suchen sich einen Job und wechseln gelegentlich die Wohnung. Mit Kommentaren wie »Ich bin häufig krank« weisen sie auf Mängel hin. Allerdings sind die Tipps wenig

verlässlich und nur für die unmittelbare Nachbarschaft gültig.

### Nachbarschafts-Hilfe

Erstmals dürfen Sie sich selbst um Nachbarstädte kümmern. Auf ein Areal passen bis zu 64 von Ihnen gebaute Orte, die voneinander unabhängig existieren. Wenn Sie diese durch Straßen verbinden, treiben Sie Handel mit Energie, Müll und Wasser. Gibt's Arbeitermangel in der einen Stadt, gleicht den die Nachbarkommune aus.

Auf Online-Karten können mehrere menschliche Bürgermeister ihre Städte verwalten

und Absprachen treffen. Allerdings funktionierte der Server während unserer Testphase noch nicht, weshalb wir auf eine Wertung des Mehrspielermodus verzichtet haben. **MIC**

## Mick Schnelle



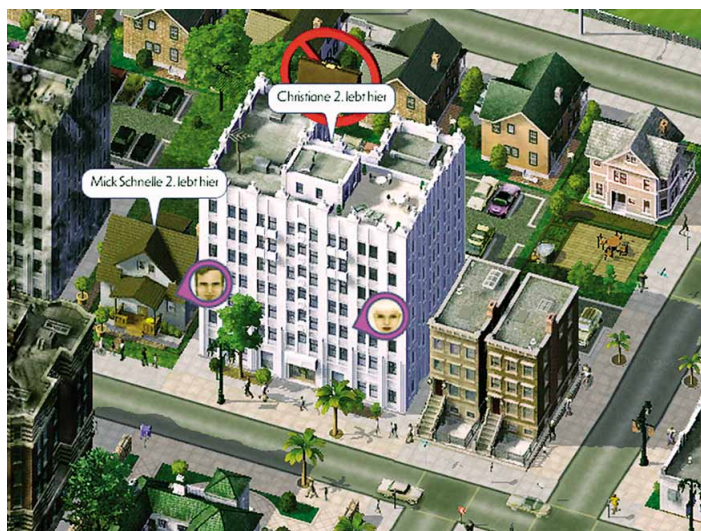
### Alles wie gehabt

Das Positive vorweg: Sim City 4 ist hübsch, und es macht eine ganze Weile Spaß, meinen Bürgern bei der Stadtentwicklung zuzusehen. Das neue Mikroma-

nagement sorgt dafür, dass ich mich noch intensiver als zuvor um das Wohlergehen meiner Leuten kümmern muss. Aber schneller, als mir lieb war, hatte ich meine Stadt im Griff. Wenn man dann mal alles gesehen hat, ist die Motivation schnell flöten. Vor allem die viel zu großzügige Kreditfunktion, über die selbst ungeübte Einsteiger binnen kurzem fast alles kaufen und bauen können, verdirbt mir den Langzeitspaß.

### Keine Herausforderung

Warum gibt es eigentlich keine Szenarien mehr? Und wieso bauen die Sims ihre Häuser immer noch in streng rechteckigen Blocks wie schon im ersten Teil? Mir hat der fordernde Vorgänger viel besser gefallen. Wer nur ohne Leistungsdruck entspannt vor sich hinbauen möchte, kann guten Gewissens nach Sim City ziehen. Wenn Sie nach einem packenden Aufbauspiel mit mehr Abwechslung (oder Aufgaben) suchen, sind Sie bei Anno 1503 oder den Spielen der Caesar-Reihe besser aufgehoben. Für ein Stündchen unkomplizierte Stadtplanung krame ich Sim City 4 aber gern mal wieder raus.



Mick und Christiane haben wir aus **Die Sims** importiert. Sie lebt luxuriös, er darbt im Holzhaus.

## Sim City 4

### Aufbauspiel

Publisher: Electronic Arts, (0190) 787 906 Release (D): 17.01.2003  
Sprache: Deutsch Preis: ca. 50 Euro  
Ausstattung: DVD-Box, 2 CDs, 47 S. Handbuch USK-Freigabe: ohne Beschr.

Einstieger	1	2	3	Fortgeschrittene	4	5	6	7	8	9	10	Profis

Eingewöhnung: 1 Stunde Solo-Spaß: 10 Stunden Multiplayer-Spaß: nicht testfähig

### DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro	Kontra
+ detailreiche Grafik	- wenig Langzeitspaß
+ unkompliziertes Spielprinzip	- keine Szenarien
+ gute Steuerung	- kaum Abwechslung
+ entspanntes Aufbauen	- Katastrophen nur von Hand auslösbar

### MULTIPLAYER

Internet (64 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (2 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: wie Solospiel

### HARDWARE-KONFIGURATION

TNT2 Voodoo 5 Geforce 1/2 MX Geforce 2/4 MX Radeon 9000 Geforce 3 Geforce 4 Ti Radeon 9700

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 600 MHz	CPU mit 1,0 GHz	CPU mit 1,4 GHz
256 MByte RAM	256 MByte RAM	512 MByte RAM
900 MByte Installationsgröße	900 MByte Installationsgröße	900 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

### ALTERNATIVEN

Anno 1503 (87%, GS 12/02)

Mittelalterliches Aufbauenspiel mit knackigem Wirtschaftspart und atmosphärischer Grafik.

Tropico (87%, GS 06/01)

Unterhaltsame Verwaltung einer Bananenrepublik. Grafisch simpel, aber sehr fordernd.

### WERTUNG

Grafik:	Gut
Sound:	Befriedigend
Bedienung:	Gut
Spieltiefe:	Befriedigend
Multiplayer:	Noch nicht bewertbar

Komfortabler Stadtbaukasten ohne Langzeitspaß.



Schiffsgefechte in den Tiefen des Universums

# Der Schatzplanet

Disney mal ohne Hüpfereien: Als Echtzeit-General schippern Sie mit Ihrer intergalaktischen Segelschiff-Flotte in toll designten Einsätzen durchs All.

## Mick Schnelle



### Flott und spannend

Vergessen Sie den lustigen Mausohren-Sticker auf der Packung, der Ihnen vorgaukelt, Der Schatzplanet wäre was für Sechsjährige. Sonst könnte Ihnen ein intelligent

designtes und bis zum Ende spannendes Strategiespiel der abwechslungsreichen Art entgegen! Die Entwickler haben die herausfordernden Gefechte klasse hingekriegt. Löblich: Die dauern auch nicht gleich eine halbe Stunde pro Kampf, wie bei Starfleet Command. Das Szenario ist vielleicht gewöhnungsbedürftig – Steuerung und Missionsdesign sind es nicht.

Die Grafik wirkt zwar auf den ersten Blick etwas simpel, ist dafür aber farbenfroh und schön atmosphärisch. Ich hatte eine Menge Spaß mit Jim Hawkins & Co. Auch wenn Sie den Film nicht kennen, können Sie die Leinen lösen und auf große Fahrt durchs All gehen.

## Dramatik im All

Ähnlich wie bei *Starfleet Command* kommandieren Sie Ihre Schiffe per Maus und erteilen Feuerbefehle, während Sie Jagd auf gegnerische Verbände machen. Dabei erleichtert die exzellente Steuerung das Leben: Alle wichtigen Befehle erteilen Sie per Mausklick; ein Kontextmenü bietet sinnvolle Alternativen. Gleichzeitig ändern Sie problemlos die Perspektive und behalten selbst in größeren Gefechten die Übersicht. Die jederzeit einblendbare Karte des Alls benötigen Sie nur, um sich über neu aufgetauchte Missionsziele zu informieren.

## Die dunkle Gefahr

Die spannenden (und heftig geskripteten) Einsätze sowie dynamischen Gefechte unterscheiden das Spiel angenehm von der *Star Trek*-Konkurrenz. Als besonders packend erweist sich die Rettung einer havarierten Fregatte: Die droht in ein schwarzes Loch zu trudeln. Zu allem Überfluss prasselt auch noch ein Meteoritenschauer nieder. Nur durch vorsichtiges Manövrieren können Sie per Harpune ein Seil zu dem Pott rüberschießen und ihn damit abschleppen. Dann wieder bricht gerade ein Solarsturm los, als Sie in einem Asteroidenfeld auf eine Horde Piraten stoßen. Einmal bietet Ihnen eine Schule von Raumwalen Deckung für Ihr Schiff. Sogar der Angriff auf ein im All schwebendes Fort steht auf dem extrem spannenden Dienstplan. Weniger originell ist der Mehrspieler-Modus: Darin bekämpfen Sie bis zu drei menschliche Kapitäne in Deathmatch-Gefechten.

MIC



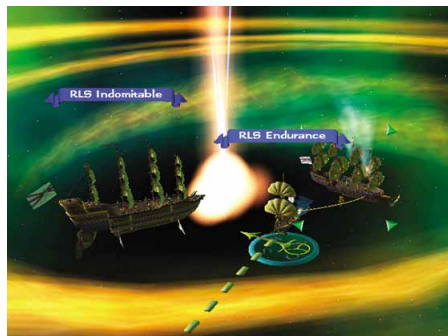
Die gegnerische Fregatte vergeht in einem Feuerball. Doch unsere »Comet« brennt auch schon.



Auf CD/DVD:  
Spielbare Demo

WWW

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



Das schwarze Loch zerrt an unserem Kahn, während wir die havarierte »Manchester« (Mitte) mühsam abschleppen.

## Der Schatzplanet

### Echtzeitstrategie



Publisher: Disney Interactive, (06102) 816 80 68  
Sprache: Deutsch  
Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 40 S. Handbuch  
Release (D): 2.12.2002  
Preis: ca. 30 Euro  
USK-Freigabe: ab 6 Jahre

Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Eingewöhnung: 1 Stunde			Solo-Spaß: 15 Stunden				Multiplayer-Spaß: über 10 Stunden		

### DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

**Pro**

- spannende Gefechte
- originelles Szenario
- sehr gute Steuerung
- abwechslungsreiche Missionen

**Kontra**

- polygonarme Grafik
- keine animierten Zwischensequenzen

### MULTIPLAYER

Internet (4 Spieler) Netzwerk (4 Spieler) Modem (2 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch

### HARDWARE-KONFIGURATION

TNT 2 Voodoo 5 Geforce 1/2 MX Geforce 2/4 MX Radeon 9000 Geforce 3 Geforce 4 Ti Radeon 9700

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 450 MHz 64 MByte RAM 740 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 700 MHz 128 MByte RAM 740 MByte Installationsgröße 3D-Karte mit 32 MB RAM	CPU mit 1,0 GHz 256 MByte RAM 740 MByte Installationsgröße 3D-Karte mit 64 MB RAM

### ALTERNATIVEN

**Homeworld Cataclysm** (85%, GS 11/00)  
Sterileres Szenario, dafür erheblich forderndere Gefechte im schicken 3D-Weltraum.

**Haegemonia** (82%, GS 01/03)  
Grafisch deutlich schöner, außerdem sind die Kämpfe sehr viel epischer angelegt.

### WERTUNG

Grafik:		Gut
Sound:		Gut
Bedienung:		Sehr gut
Spieltiefe:		Befriedigend
Multiplayer:		Befriedigend

Spannende Schlachten im kunterbunten Weltraum.





## Asteroidenjagd

# O.R.B.

Mit viel taktischer Tiefe kämpfen mächtige Mutterschiffe und Schwärme von Gleitern im All um Rohstoffe.



### Markus Schwerdtel



#### Taktik siegt

Ich habe wirklich versucht, der Hintergrundgeschichte von O.R.B. zu folgen! Aber die abstruse Story ist einfach zu verknorrt. Zum Glück läuft das Spiel linearer: Bau-

en, Forschen, Kämpfen fluscht dank gelungener Bedienung einwandfrei. Das Rennen um die begehrten Rohstoff-Asteroiden ist immer wieder spannend. Außerdem sehen Schiffe und Planeten schick aus, wenn auch nicht so detailliert wie im Konkurrenten Haegemonia. Blöd nur, dass ich meine Raumer meist nur als Symbol im taktischen Modus sehe. Zumindest, wenn ich die Kämpfe gewinnen will. Der Doktrin-Editor versöhnt jedoch mit diesem Manko.

nau darum geht es auch: In nahezu jeder der 30 Missionen des Spiels liefern Sie sich gegen einen oder mehrere Gegner Kämpfe um rohstoffhaltige Asteroiden. Zu Beginn der Partie scannen Aufklärer sämtliche Gesteinsbrocken im Sektor. Ist ein Vorkommen gefunden, errichten Sie eine Minenstation, die Sie dann mit Jägern und Abwehrrsatelliten verteidigen.

#### All-Ameisen

An Bord einer Raumstation oder eines Trägers erforschen und bauen Sie 21 Schiffstypen. Die sind unterschiedlich bewaffnet und bieten zusätzlich Spezialfähigkeiten wie Tarnen oder Hyperraumsprung. Sämtliche Raumer zeigt das Programm recht detailliert: Schimmernde Kraftfelder sichern etwa die Flugdecks der Trägerschiffe. Allerdings haben Sie von diesen Feinheiten im Spiel nur wenig: Wenn Sie eine Gruppe bilden und auswählen, zoomt die Kamera weit heraus, um das ganze Team zu zeigen. In großen Schlachten sind dadurch meist nur wirbelnde Zahlen vor einem Weltraumhintergrund zu sehen. Das zwingt Sie, in den Taktik-

modus zu wechseln. Sehr übersichtliche Symbole und Karten erleichtern dort das Kommandieren. Richtiges Gefechts-Feeling kommt aber nur auf, wenn Sie umständlich aus dem Ameisengewusel ein Schiff herauspicken und heranzoomen.

#### Detaillierte Befehle

Wie Konkurrent **Haegemonia** verzichtet **O.R.B.** auf die aus **Homeworld** gewohnten herkömmlichen Formationsbefehle. Dafür gibt's detaillierte Verhaltensanweisungen, die sogenannten Doktrinen, um viel mehr taktische Tiefe ins Spiel zu bringen. Neben Standards wie

»aggressiv« oder »neutral« definieren Sie drei Muster selbst. Die bestimmen etwa, wann Ihre Schiffe angreifen oder welche von sechs Aufstellungen sie dabei einnehmen. **MS**



Bei Kämpfen mit vielen kleinen Schiffen bringt der Taktik-Modus Übersicht ins Getummel.



Auf CD/DVD:  
Spielbare Demo



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

**K**aum ein Spiel kommt ohne Hintergrundgeschichte aus, auch wenn es manchmal besser wäre. Zehn Seiten lang quält Sie das Handbuch von **O.R.B.** mit einer der verworrensten Storys im Genre der Echtzeit-Strategie. Zum Glück ist die hanebüchene Saga spielerisch unwichtig, und Sie können sich voll auf die fessliche 3D-Grafik des Weltraumdramas konzentrieren.

**O.R.B.** steht für »Off-World Resource Base«, auf Deutsch etwa »Weltraumbergwerk«. Ge-



Von den riesigen **Zerstörern** können Sie maximal zehn bauen. Im Asteroidenfeld stecken Rohstoffe.

## O.R.B.

### Echtzeit-Strategiespiel



Publisher: Strategy First, www.strategyfirst.com  
Sprache: Englisch  
Ausstattung: Mini-Box, 1 CD, 54 S. Handbuch  
Release (D): nicht bekannt  
Preis: ca. 50 Euro  
USK-Freigabe: nicht geprüft

Einstieger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Eingewöhnung: 1 Stunde    Solo-Spaß: 30 Stunden    Multiplayer-Spaß: 20 Stunden

#### DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

##### Pro

- taktische Tiefe durch Doktrin-Editor
- spannende Rohstoff-Rennen
- stimmungsvolle 3D-Grafik
- gelungene Bedienung

##### Kontra

- wirre Hintergrundgeschichte
- Kämpfe nur im Taktik-Modus überschaubar
- zu ähnliche Missionen

#### MULTIPLAYER

Internet (8 Spieler)    Netzwerk (8 Spieler)    Modem (0 Spieler)    an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original    Multiplayer-Modi: Deathmatch, Team-Deathmatch

#### HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo2    TNT    Voodoo3    TNT2    Voodoo5    Geforce 1/2 MX    Kryo2    Geforce 2    Geforce 3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 800 MHz 128 MByte RAM 600 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 1,1 GHz 256 MByte RAM 600 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 1,4 GHz 512 MByte RAM 600 MByte Installationsgröße 3D-Karte

#### ALTERNATIVEN

##### Homeworld (85%, GS 11/2000)

Zwei Rassen kämpfen sich im 3D-All durch kurze Kampagnen. Formationen sorgen für Tiefgang.

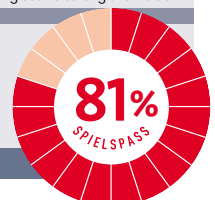
##### Haegemonia (82%, GS 01/03)

Prachtgrafik lockt in den Weltraum. Pseudo-Spiel-tiefe durch belanglose Forschung und Helden.

#### WERTUNG

Grafik:	Sehr gut
Sound:	Gut
Bedienung:	Gut
Spieltiefe:	Befriedigend
Multiplayer:	Befriedigend

Taktisches Weltraum-Strategiespiel mit wirrer Story.



Globalstrategie für Unerschrockene

# Hearts of Iron

Lenken Sie die Geschicke jedes beliebigen Lands im Zweiten Weltkrieg.



Kurz nach Kriegsbeginn greifen unsere Franzosen Feldmarschall von Manstein an.

**D**er Zweite Weltkrieg von 1939 bis '45 war das größte militärische Ringen der Geschichte. Paradox Entertainments umfangreiches Strategiespiel **Hearts of Iron** nähert sich ihm mit bestängstiger Detailflut.

## Südamerika erobert

In drei Kampagnen können Sie jedes souveräne Land steuern, und sei es die Schweiz. Das funktioniert nicht immer, weil das Diplomatesystem auf Großmächte ausgelegt ist, die kleinere Staaten zur eigenen Welt-

anschauung (Demokratie, Faschismus, Kommunismus) konvertieren wollen. Neutrale Länder verhalten sich passiv, sodass wir mit Argentinien stückweise Südamerika erobern konnten.

Die zoomende, in rund 70 Staaten sowie 730 Provinzen unterteilte Weltkarte kennt die Anzeigemodi Terrain, Staaten, Wetter (!), Versorgung und Wirtschaft. Letztere verrät Vorkommen an Kohle, Eisen, Öl und Kautschuk. Gummi lässt sich auch aus Öl gewinnen, und dieses zur Not aus Kohle. Besser sind aber der Tauschhandel per Weltmarkt oder Eroberungen.

## Forschungswahn

Ohne Wirtschaft kein Sieg: Sie verteilen Industriepunkte auf Güterproduktion (hebt die Moral), Nachschub, Forschung und Truppenbau. Wahlweise symbolisieren Figuren oder Icons Ihre Armeen, die es in acht Land- sowie je sechs Luft- und See-Typen gibt. So können etwa nur »Fallschirmjäger« von Transportflugzeugen abgeworfen werden. Innerhalb dieser 20 Truppenkategorien existieren zig Unterscheidungen: Jedes Land darf in 14 Feldern sage und schreibe 911 Einzelprojekte erforschen.

## Schlichte Schlachten

Die Armeen bewegen sich in variabler Echtzeit von Provinz zu Provinz, ein sich füllender Bewegungspfeil zeigt ihren Fortschritt. Bei Kämpfen würfelt zur gewählten Angriffsstunde eine auf 13 Handbuch-Seiten beschriebene Formel die Verluste bei Sollstärke und Einsatzfähigkeit aus. Das wiederholt sich so lange einmal pro Tag, bis eine Seite siegt. Weitere Features: Historische Ereignisse, Konvois, im Rang steigende Generäle, Regierungsmitglieder, realistische Nachschubregeln, Provinz-Ausbau. Obendrein gibt's einen fummeligen Editor; der Multiplayer-Modus taugt spielbedingt wenig. **LA**

## Jörg Langer



## Epos mit Fehlern

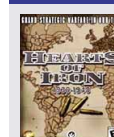
Ich musste volle fünf Lernstunden investieren, erst dann konnte ich mit dem enormen Tiefgang was anfangen. Deutlich mehr Forschungsprojekte als

bei Civilization 3 sprechen für sich! Doch trotz zahlloser Details passiert bei Hearts of Iron zu viel »Unhistorisches«: Italien ist 1936 die stärkste Nation und erobert gerne Frankreich; USA und Briten verhalten sich zu passiv. Auch das mangelnde Feedback nervt, etwa bei Schlachten oder dem komplexen Wirtschaftssystem.

Aber die Pluspunkte! Die ganze Welt als Schauplatz, weit reichende Entscheidungen, eine taktisch extrem starke KI. Kurzum: Wer all die Mängel gnädig übersieht, wird sich monatelang mit diesem Epos beschäftigen!

## Hearts of Iron

## Strategiespiel



Publisher: Strategy First, www.strategyfirst.com  
 Sprache: Englisch  
 Ausstattung: Minibox, 1 CD, 108 S. Handbuch

Release (D): nicht bekannt  
 Preis: ca. 60 Euro  
 USK-Freigabe: nicht geprüft

Einstieger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Eingewöhnung: 5 Stunden Solo-Spaß: 80 Stunden Multiplayer-Spaß: 5 Stunden

### DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

**Pro**

- jedes Land steuerbar
- hochdetaillierte Regeln
- Gesinnungs-Diplomatesystem
- vielfältige Forschung
- diverse Komfortfunktionen

**Kontra**

- neutrale Länder zu passiv
- zu wenig Feedback an den Spieler
- »unhistorischer« Verlauf vieler Partien
- zahlreiche Detailmängel

### MULTIPLAYER

Internet (8 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein pro Original (Internet), 8 (LAN) Multiplayer-Modi: Simultan (Pausieren mit 4 Sek. Vorwarnung)

### HARDWARE-KONFIGURATION

TNT2 Voodoo 5 Geforce 1/2 MX Geforce 2/4 MX Radeon 9000 Geforce 3 Geforce 4 Ti Radeon 9700

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz	CPU mit 500 MHz	CPU mit 800 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	256 MByte RAM
350 MByte Installationsgröße	350 MByte Installationsgröße	350 MByte Installationsgröße

### ALTERNATIVEN

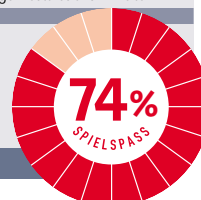
**Strategic Command (GS 12/02, 70%)**  
 2. Weltkrieg in Europa; einfacheres System (1 Armee pro Hexfeld), aber erstaunlich spannend.

**Europa Universalis 2 (GS 05/02, 59%)**  
 Vom selben Team – textlastige Spätmittelalter-Strategie, weniger Features und Einheiten.

### WERTUNG

Grafik:	Ausreichend
Sound:	Ausreichend
Bedienung:	Gut
Spieltiefe:	Sehr gut
Multiplayer:	Ausreichend

Monumental-Simulation des Zweiten Weltkriegs.



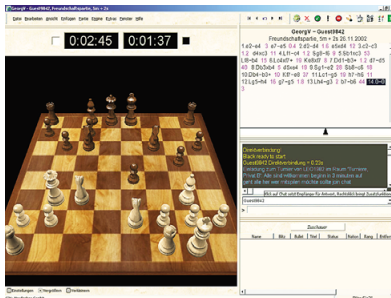
Zwei der 911 Forschungsprojekte.



Argentinien erobert Südamerika? Laut KI schon.



## Fritz 8



Die neuen 3D-Figuren sorgen für Atmosphäre.

Spätestens seit dem beachtlichen 4:4 gegen Weltmeister Kramnik gilt das deutsche Schachprogramm **Fritz 8** als bestes seiner Art. Das Programm passt sich Ihrem Können an, sodass Hobby- und Vereinsspieler in **Fritz** einen gleichwertigen Gegner finden. Lobenswert ist der Online-Modus: **Fritz 8** verbindet Sie mit dem Server Schach.de, auf dem Sie kostenlos spielen können. **GV**

<b>Genre:</b> Strategie	
<b>Publisher:</b> Chessbase, (0190) 524 377	
<b>Preis:</b> ca. 50 Euro	
<b>Anspruch:</b> Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	
<b>Spieler:</b> 1 bis 2	
<b>Sprache:</b> Deutsch	
<b>Minimum:</b> CPU mit 500 MHz 64 MB RAM	

## Starfleet Com.3



Gemächlich umkreisen wir die Gegner.

Die **Starfleet Command**-Spiele waren schon immer ein Fall für gemütliche Flottenkommandeure. Auch **Starfleet Command 3** macht keine Ausnahme: 44 Missionen lang gleicht der Spielverlauf einer meditativen Erfahrung; Nicht-Trekkern fallen angesichts der behäbigen Schiffstänze schnell die Augen zu. Fans ergötzen sich aber an der akkurat umgesetzten Serien-Vorlage. **MIC**

<b>Genre:</b> Echtzeit-Strategie	
<b>Publisher:</b> Activision, (01905) 510 055	
<b>Preis:</b> ca. 45 Euro	
<b>Anspruch:</b> Fortgeschrittene, Profis	
<b>Spieler:</b> 1 bis 6	
<b>Sprache:</b> Deutsch	
<b>Minimum:</b> CPU mit 450 MHz 128 MB RAM	

## The Gladiators



Mit einem Trupp Söldner bekämpfen wir Aliens.

Astronaut Callahan kämpft im Echtzeit-Strategiespiel **The Gladiators** in futuristischen Arenen ums Überleben. Die rund 20 Missionen sind stark geskriptet, im Vordergrund stehen actionreiche Feuergefechte. Taktik spielt dabei kaum eine Rolle – was das Geballer auf Dauer etwas eintönig macht. Die Steuerung orientiert sich an Genre-Vorbildern wie **WarCraft 3**. **PS**

<b>Genre:</b> Echtzeit-Strategie	
<b>Publisher:</b> Arxel Tribe, (0190) 772 220	
<b>Preis:</b> ca. 40 Euro	
<b>Anspruch:</b> Fortgeschrittene	
<b>Spieler:</b> 1 bis 8	
<b>Sprache:</b> Deutsch	
<b>Minimum:</b> CPU mit 500 MHz 128 MB RAM	

## Crazy Designer



Die Möbel sind von grauig schlechtem Geschmack.

Aus Korea kommt das Aufbauspiel **Crazy Designer**, das Sie zum Innenarchitekten macht: 45 Kunden verlangen nach einer Eigenheim-Verschönerung. Interessante Spielidee – dumm nur, dass die hässliche Grafik jeder Kreativität den Riegel vorschiebt. Eine verkorkte Steuerung macht dem Beinamen »crazy« alle Ehre. Wir empfehlen: lieber weiter **Die Sims** spielen. **HK**

<b>Genre:</b> Aufbauspiel	
<b>Publisher:</b> Blackstar, (0190) 888 025	
<b>Preis:</b> ca. 30 Euro	
<b>Anspruch:</b> Einsteiger	
<b>Spieler:</b> 1	
<b>Sprache:</b> Deutsch	
<b>Minimum:</b> CPU mit 300 MHz 64 MB RAM	

## Paradise Cracked



Held Hacker im Kampf gegen eine Übermacht.

Die rundenbasierte Strategiequal mit Rollenspiel-Touch **Paradise Cracked** verschleppt Sie in die ferne Zukunft. Als junger Hacker sollen Sie dem Geheimnis des Großrechners BigBrain auf die Schliche kommen. Minimale Storyhappen, grausige Kameraführung und nerviges Hexfeld-Gelatsche ersticken jeden Spaß im Keim. Spielen Sie stattdessen **Jagged Alliance**. **PEI**

<b>Genre:</b> Strategiespiel	
<b>Publisher:</b> Jowood, (06102) 816 81 68	
<b>Preis:</b> ca. 35 Euro	
<b>Anspruch:</b> Fortgeschrittene, Profis	
<b>Spieler:</b> 1	
<b>Sprache:</b> Deutsch	
<b>Minimum:</b> CPU mit 500 MHz 128 MB RAM	

## G.I. Combat



Vor lauter Wald sind die Soldaten kaum zu sehen.

Das Echtzeit-Strategiespiel **G.I. Combat** zeigt taktische Gefechte in der Normandie Anno '44 mittels einer simplen 3D-Engine. Die vermiest den Spielspaß: Spätestens bei mehr als drei Trupps geht unweigerlich die Orientierung verloren. Freunde gehaltvoller Taktikschlachten sind beim erheblich durchdachteren und innovativeren **Combat Mission 2** viel besser aufgehoben. **MIC**

<b>Genre:</b> Echtzeitstrategie	
<b>Publisher:</b> Strategy First, www.strategyfirst.com	
<b>Preis:</b> ca. 50 Euro	
<b>Anspruch:</b> Profis	
<b>Spieler:</b> 1 bis 2	
<b>Sprache:</b> Englisch	
<b>Minimum:</b> CPU mit 500 MHz 128 MB RAM	



# Gathering Storm

Addon zu Heroes of Might & Magic 4.



Die neuen Kreaturen bereiten selbst starken Armeen Kopfzerbrechen.

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

**E**ine Handvoll Helden spielt die Hauptrolle im **Heroes 4-Addon The Gathering Storm**. In fünf Kampagnen verbessern Sie zunächst Ihre Protagonisten. Die kämpfen im finalen

Feldzug dann gegen den fiesen Hexis und vier neuen Kreaturen wie etwa dem Goblin-Ritter. Am bewährten Spielprinzip hat sich kaum etwas verändert: Sie erobern immer noch Städte und bauen sie aus, um Armeen zu produzieren. Das Stadt- und Kreaturen-Set bleibt in den 22 Missionen das alte, dafür gibt es neue Orte auf der Weltkarte – etwa Magie-Konservatorien.

**The Gathering Storm** enthält alle Patches zum Hauptprogramm. Dadurch sind in den Schlachten jetzt Hexfelder zuschaltbar, außerdem wurde der Multiplayer-Modus endlich integriert. Für den liefert das Addon gleich noch 23 Karten mit, die Einzelspielern auch als Plänkel-Szenarien dienen. **PH**

## Patrick Hartmann

### Runden-erneuert

Ein Autoreifen ist nach der Runderneuerung stabiler, sein Profil ist ausgebeSSERT – trotzdem bleibt es natürlich der gleiche Reifen. Ähnlich geht es mir mit Gathering Storm: Dank der Patches ist das Spiel jetzt abgerundet. Trotzdem suche ich die Unterschiede zum Hauptprogramm mit der Lupe. Wieso bekomme ich keine neue Stadt mit Kreaturen? Stattdessen gibt's nur einige weitere Orte und vier neutrale Monster. Schade!

## The Gathering Storm Strategiespiel-Addon



Publisher: Infogrames, (0190) 771 883  
Sprache: Deutsch  
Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 17 S. Handbuch  
Release (D): 28.11.2002  
Preis: ca. 26 Euro  
USK-Freigabe: ab 12 Jahre

Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Eingewöhnung: 2 Stunden    Solo-Spaß: 60 Stunden    Multiplayer-Spaß: 30 Stunden

### HARDWARE-KONFIGURATION

TNT 2    Voodoo 5    Geforce 1/2 MX    Geforce 2/4 MX    Radeon 9000    Geforce 3    Geforce 4 Ti    Radeon 9700

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz 128 MByte RAM 100 MByte Installationsgröße	CPU mit 500 MHz 256 MByte RAM 100 MByte Installationsgröße	CPU mit 700 MHz 256 MByte RAM 100 MByte Installationsgröße

### WERTUNG

Grafik:		Befriedigend
Sound:		Sehr gut
Bedienung:		Sehr gut
Spieltiefe:		Sehr gut
Multiplayer:		Befriedigend

Umfangreiches Addon ohne Überraschungen.

