

Strategie

Jörg Langer



Helden-Laster »Suchtgefahr« wird ja, auf Spiele gemünzt, sehr positiv verstanden. Bei **Heroes 4** trifft der Begriff wörtlich zu, inklusive nicht zu unterschätzender Nebenwirkungen. Die bilderbuchbunte Grafik tut mir mit ihrem Regenbogen-Zuckerguss wirklich in der Seele weh – und trotzdem spiele ich wie besessen weiter. Eine typische Mission dauert sechs Stunden – aber ich ackere natürlich wieder alle Kampagnen durch. Und fühle mich dabei irgendwie schuldig, denn ich könnte mein Leben auch sinnvoller verbringen als mit endlosem Schatzesammeln, Monsterverkloppen und Wertesteigern. Trotzdem spiele ich jede Nacht weiter: klassisches Suchtverhalten.

Taktik matt? Seit kurzem steht **Panzer General 4** (GS 10/00, 85%) nicht mehr in der Hitliste, diese Ausgabe habe ich **Jagged Alliance 2** (6/99, 88%) für immer verabschiedet. Gäbe es nicht den Kampfmodus von **Heroes 4**, das Untergenre Taktikspiel (also rundenweises Ziehen von Kampfeinheiten, bevorzugt auf Hexfeldern, aber ohne Städtebau) wäre nicht mal mehr in Ansätzen vertreten. Liebe Firmen, es gibt uns noch, die **Battle Isle**-Fans! Gute Spiele wie **Rim** und vor allem sehr gute wie **Panzer General** würden wir immer noch kaufen!

Strategie-Charts

| Platz | Spiel | Genre | Test in | Wertung |
|-------|--------------------------------------|-----------------------|------------|------------|
| 1 | Age of Empires 2 | Echtzeit-Strategie | 11/99 | 93% |
| 2 | Civilization 3 | Strategiespiel | 1/02 | 91% |
| 3 | StarCraft | Echtzeit-Strategie | 6/98 | 90% |
| 4 | Siedler 4 | Aufbauspiel | 4/01 | 88% |
| 5 | Sudden Strike | Echtzeit-Strategie | 11/00 | 88% |
| 6 | Stronghold | Echtzeit-Strategie | 11/01 | 87% |
| 7 | Battle Realms | Echtzeit-Strategie | 1/02 | 87% |
| 8 | Commandos 2 | Echtzeit-Taktik | 10/01 | 87% |
| 9 | Emperor | Echtzeit-Strategie | 6/01 | 87% |
| 10 | Tropico | Aufbau-Strategie | 6/01 | 87% |
| 11 | C&C Alarmstufe Rot 2 | Echtzeit-Strategie | 11/00 | 87% |
| 12 | Die Sims | Aufbauspiel | 3/00 | 87% |
| 13 | Empire Earth | Echtzeit-Strategie | 1/02 | 86% |
| 14 | Heroes of Might & Magic 4 | Strategiespiel | NEU | 86% |
| 15 | Black & White (dt.) | Aufbauspiel | 5/01 | 85% |
| 16 | Patrizier 2 | Wirtschaftssimulation | 1/01 | 85% |
| 17 | Disciples 2 | Strategiespiel | 3/02 | 85% |
| 18 | MechCommander 2 | Echtzeit-Taktik | 9/01 | 85% |
| 19 | Wiggles | Aufbauspiel | 11/01 | 85% |
| 20 | Homeworld: Cataclysm | Echtzeit-Strategie | 11/00 | 85% |
| 21 | Zeus | Aufbauspiel | 12/00 | 84% |
| 22 | Cultures 2 | Aufbauspiel | 5/01 | 83% |
| 23 | Star Trek Armada 2 | Echtzeit-Strategie | 1/02 | 83% |
| 24 | Swine | Echtzeit-Strategie | 12/01 | 83% |
| 25 | Warrior Kings | Echtzeit-Strategie | 5/01 | 81% |

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

Strategie-Inhalt

Tests

| | |
|---------------------------------|----|
| Heroes of Might & Magic 4 | 78 |
| Die Sims: Urlaub total | 82 |
| Defender of the Crown | 83 |
| Galileo the Game | 83 |
| Starmageddon | 83 |
| Ski Park Manager | 83 |
| Army Man RTS | 84 |

Die Rückkehr des Königs

Heroes of Might & Magic 4



Aragorn oder Gandalf, Merlin oder Morgaine: In sechs Geschichten entwickeln Sie Ihre Spielfigur zum individuellen Champion. Der plättet höchstpersönlich Monster, sammelt Schätze, rekrutiert Truppen und erobert Städte.

Im Tipps-Teil:
Taktiken

WWW

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

Facts

- 6 Kampagnen zu je 5 Missionen
- 31 Solo-missionen
- 6 Fraktionen & Grafikstile
- 7 Ressourcen
- 24 Heldentypen
- 67 Truppentypen
- 36 Fähigkeiten
- 110 Zaubersprüche
- 192 Artefakte



Obwohl zwei Feindarmeen vor unserer Elfenstadt stehen, reiten wir erst zum Goldhaufen. Die Menüleiste zeigt (von oben) die Übersichtskarte, die Ressourcen, Ihre Helden und Städte (samt Position!) sowie die aktive Armee. (1024 x 768)

Nach langer Dürreperiode erscheint nun nach *Civilization 3* und *Disciples 2* schon das dritte hochklassige Runden-Strategiespiel binnen kurzer

Zeit. *Heroes of Might & Magic 4* will Sie nicht wie *Civilization 3* Geschichte erleben lassen – sondern Geschichten. Von einst mächtigen Königreichen, die dem Untergang geweiht sind. Oder von einer Liebe, an der die stolze Elfennation zerbricht. In sechs Kampagnen durchstreifen Sie ebenso viele Märchenstories und erheben in den Taktikkämpfen erstmals selbst Schwert oder Zauberstab.

Göttliche Gießkanne

Das Spielprinzip ähnelt sehr dem Vorgänger, der es auf sage

und schreibe zwei Addons und vier Erweiterungspacks brachte. Allerdings ist die Grafik jetzt isometrisch, schöner animiert und wahnsinnig bunt. Jede Mission beginnen Sie mit ein bis zwei Helden und einem Kuhdorf. Jetzt heißt es mutig in die unbekannte Welt hinausziehen, denn abseits der Straßen warten ungeheure Reichtümer. Sieben Ressourcen liegen herum, mit denen Sie Ihr Nest zur Stadt ausbauen. Allerlei Schreine, Tempel und Akademien wollen Ihnen neue Fertigkeiten beibringen. Etliche Geheimnisvolle Kristalle und Altäre stei-

gern Ihre Fähigkeiten, etwa Tempo oder Kampfstärke. Dazu kommen Spruchrollen und magische Artefakte. Manche Tore öffnen sich erst nach Erfüllung einer Aufgabe; andere führen in die Unterwelt. Wer einzelne Puzzleteile einer Karte zusammensetzt, findet vielleicht sogar den Heiligen Gral, der Ihnen ein ganz besonderes Gebäude verschafft. Doch die göttliche Gießkanne verteilt nicht nur Kostbarkeiten über die Landschaft, sondern auch allerlei Monster. Die müssen Sie in Taktikkämpfen besiegen, um an ihre Schätze zu kommen und zu expandieren.

Truppen und Farben

In Gefechten sammeln Sie Erfahrung, steigen im Rang, lernen neue Fertigkeiten. Dadurch werden Sie effektiver beim Führen, Kämpfen, Zaubern oder Verwalten. Ach ja: Jede der sechs Parteien hat einen eigenen Baustil und korrespondiert mit einer Farbe und Magierichtung (Ordnung, Chaos, Leben, Natur, Tod und Macht). Das ist fürs Zaubern und Zusammenstellen von Armeen wichtig. Wenn Sie nämlich fremdartige Truppen mischen, sinkt deren Moral, wodurch

Diese »Heldenrose« zeigt die sechs Farben des Spiels. Jede Farbe korrespondiert mit einer Fraktion, einem Stadtyp, bestimmten Helden und Truppen sowie einer Magieschule.



sie im Kampf später ziehen oder auch mal ganz aussetzen. Truppen bewegen sich immer als Armee übers Land, die – wie Städte – bis zu sieben Einheitentypen mit beliebig vielen Soldaten enthält. Dabei nimmt ein einziger Ork genauso viel Platz weg wie 713 Drachen – solche regelbedingten Seltsamkeiten stören aber nicht weiter. Konkurrenzarmeen sehen Sie übrigens erst, wenn sie in den Sichtradius einer Stadt oder eines Helden kommen. Wobei manche Anführer ihren Heerzug auch unsichtbar machen können.

Helden im Sommerschlussverkauf

Mit Ausnahme von **Jagged Alliance 2** gibt es wohl keine vielseitigeren Strategiespiel-Helden. Bei **Heroes 4** fungieren sie als mitkämpfende Heerführer. In Tavernen können Sie neue anheuern, wobei Sie bei Vertretern

der eigenen Fraktion einen Discount erhalten. Stadtkneipen bieten normalerweise nur arbeitslose Helden aus Ihrer Partei und den beiden »benachbarten« Farben, das sind bei Grün (Natur) die Farben Weiß (Leben) und Rot (Chaos). Jede der fünf Farben verfügt über eine Kämpfer- und eine Zaubererklasse; dazu kommt noch der Barbar der »Macht«-Fraktion. In Gasthöfen auf dem Land stehen Champions aller sechs Parteien parat. Das Inventar Ihrer Offiziere umfasst beliebig viele Objekte, Tränke und Spruchrollen, »am Mann« führen sie bis zu 14 aktive Gegenstände. Diese verbessern die Nahkampfverteidigung, heben Reichweiten-Mali auf, schenken mehr Bewegungspunkte und, und, und...

Zweiter Bildungsweg

Clou des neuen Heldensystems sind die Fertigkeiten. So besitzt



Die Kämpfe sind nicht sonderlich spektakulär, aber taktisch fordernd. Hier spuckt unser **Phönix** Feuer auf einen einzelnen Schwarzen Drachen, der 235 Hitpoints und damit sein Leben verliert.

ein Stufe-1-Ritter Basiswissen in der Kategorie »Taktik« und beherrscht notdürftig die zugehörige Disziplin »Verteidigung«. Er kann nun im Laufe der Zeit die beiden weiteren Taktik-Disziplinen einstudieren und diese ebenso in fünf Stufen ausbauen, wie auch die Kategorie »Taktik« selbst. Damit nicht genug, darf sich jeder Held nach und nach für vier weitere Kategorien mit wiederum je drei Disziplinen entscheiden, die er beim Levelaufstieg oder in Akademien steigert. Insgesamt existieren zwölf Kategorien mit 36 Fertigkeiten zu je fünf Stufen.

Auch der Beruf ist flexibel: Sobald ein Kämpfe Disziplinen aus zwei unterschiedlichen Kategorien erlernt hat, erhält er eine »erweiterte Klasse«. Dadurch macht die Kombination von Taktik und Aufklärung aus einem normalen Ritter einen Feldmarschall, der die Angriffswerte seiner Truppen um 10 Prozent steigert. Wenn Sie später andere Kombi-Disziplinen höher schrauben, kann sich der Beruf auch wieder ändern. Da sage noch mal einer, nur **Diablo 2** hätte einen ernst zu nehmenden Skilltree!

120 Kampagnen-Stunden

Die sechs Kampagnen bestehen jeweils aus fünf langen Missionen. Statt prächtiger Introsequenzen sehen Sie ein belangloses Bildchen sowie eine

Szenariobeschreibung. Diese verrät immerhin, welche ihrer Helden Sie in den Folgeeinsatz übernehmen und welchen Level sie maximal erreichen können. All diese Geschichten sind spannend, vor allem spielt sich



In jeder Stadt verkauft Ihnen ein **Laden** Nützliches.

jede Kampagne anders. In einigen Spielrunden oder an vordefinierten Stellen wird die Handlung per Text weitererzählt. Am Ende der Kampagne gibt's wieder nur ein Bildchen und etwas Sprachausgabe – schwache Belohnung nach den über 20 Stunden, die Sie für jede Geschichte brauchen werden!

Die fünf Schwierigkeitsgrade bedingen Erfahrungsgewinn, Goldmenge und Größe der neutralen Armeen; voreingestellt ist die zweite von fünf Stufen, wir spielten auf der dritten. Dabei agierte die KI geschickt und nutzte Fehler gnadenlos aus – vor allem befreite sie immer wieder Helden, die wir in siegreichen Schlachten gefangen genommen hatten.



Wichtigstes »Bauwerk« dieser Elfenstadt ist der **Vulkan** in der Mitte; hier rekrutieren Sie die tödlichen Phönixe, die mehrere Gegner gleichzeitig treffen können.



Unser Level-30-Held **Elwin** hat mittlerweile traumhafte Werte und viele Artefakte angesammelt. Bei den **Skills** (links) fehlt ihm nur eine Disziplin.



Unser **Zauberbuch**, Abteilung »Beschwörungen«.



Die **Weltkarte** zeigt in drei Zoomstufen alles Wichtige.



Beim **Levelaufstieg** bilden wir unseren Helden fort.

Praktische Karawane

Die wohl wichtigste Neuerung ist das komfortable Truppen- und Ressourcen-Management. In den Vorgängern wuchs die

Monsterpopulation nur alle sieben Runden, neuerdings steigt sie täglich. Außerdem musste man manuell alle Städte und sonstigen Behausungen abklappern. Jetzt kaufen Sie dank Karawanenfunktion komfortabel von jeder Stadt aus im Umland ein. Die Karawanen brauchen für die Reise einige Tage und sind dabei auf der Karte nicht sichtbar, können aber nur losgeschickt werden, wenn kein Feind den Weg blockiert. Auf dieselbe Weise versenden Sie beliebige Helden und Truppen von Stadt zu Stadt, im Vorgänger war das langwierige Knochenarbeit. Innerhalb von zwei Minuten kaufen Sie nun auf der gesamten Karte alle verfügbaren Truppen zusammen und schicken sie zu einem einzigen Ort, wo sie dann Ihr Hauptheld in Empfang nimmt.

Flexible Armeen

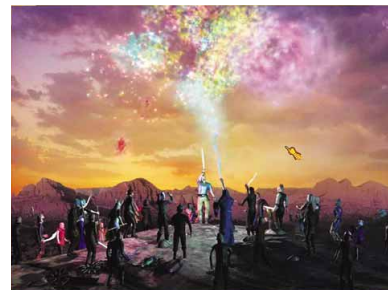
Zwar erlaubte es bereits das zweite **Heroes 3-Addon Shadow of Death**, Truppen in Bergwer-

ken zu stationieren, doch Teil 4 ist noch wesentlich flexibler. So dürfen auch normale Truppen allein übers Land ziehen, um die anfangs schwarze Karte aufzudecken, Schätze einzusammeln oder auch Städte anzugreifen. Ressourcen-Quellen und Monsterbehausungen können von normalen Kampfeinheiten nicht erobert werden, auch sämtliche Wertesteigerungen bleiben Helden vorbehalten. Gleichzeitig wurde die alte »Ein Held pro Armee«-Regel abgeschafft. Wer will, darf eine Armee auch nur mit Champions füllen. Sinnvoller ist es, zwei Offiziere mit fünf Kampfeinheiten zu kombinieren. Die Gesamtzahl der aktiven Armeen ist auf acht beschränkt, der Rest muss in Städten und sonstigen Orten »parken«.

Komplexe Kämpfe

Wie früher schaltet **Heroes 4** bei Kämpfen in einen eigenen Bildschirm um, in dem sich die Parteien abwechselnd auf Hex-

feldern bewegen – nur sieht man Letztere nicht mehr. In Verbindung mit der isometrischen Sicht und der größeren Felderzahl sind die Schlachten damit recht unübersichtlich ge-



Eine von zwei Renderszenen, ansonsten gibt's **Text**.

worden. Erst mit Übung schafft man es, Fernkämpfer abzuschirmen oder Entfernungen richtig abzuschätzen. Wieso das Komfortwunder **Heroes 4** gerade bei den Kämpfen einen solchen Aussetzer hat, verstehe, wer will – selbst das Gameboy-Taktikspiel **Advance Wars** zeigt Zug- und Feuerreichweiten an.

Bis auf dieses Manko sind die Kämpfe so spannend wie eh und je. Ohne massiven Zauberspruch-Einsatz kommt man nicht weit; in der Schlacht rächen sich unbalancierte Armeen und falsche Aufstellungen. Der Computergegner greift einen starken Trupp immer erst mit einem schwachen eigenen an: Dadurch verschwendet die starke Gruppe ihre Gegenattacke, und der nächste Angreifer kann relativ gefahrlos zuschlagen. Wenn hochstufige Helden oder Level-4-Monster (wie Drachen) mitmischen, geraten die Kämpfe taktisch sehr fordernd. Die Belagerungen wurden entschärft. Sie müssen nicht länger per Katapult die Mauern zerstören, und es gibt auch keine feu-

Jörg Spormann



Blind vor Liebe

Anfangs wollte sich von der Faszination des Vorgängers wenig bemerkbar machen. In den Kämpfen fehlen mir die Hexfelder, was die Rundenschlachten nicht über-

sichtlicher macht; die Grafik ist zu bunt. Und die Zusammenhänge zwischen Helden, Armeen und Städten sind wenig einsteigerfreundlich. Doch nach Studium des Handbuchs, dessen 128 PDF-Seiten man selbst ausdrucken muss (das gibt Wertungsabzug!), und den ersten Erfolgen wuchs meine Begeisterung.

Nicht zuletzt den Verbesserungen wie etwa Karawanen oder aktiven Helden ist es zu verdanken, dass sich wieder dieses teuflische Gefühl einstellt: nur die nächste Stadt erobern, die neuen Zaubers ausprobieren, die Superwaffe aufsammeln – und wieder graut der Morgen!



Mit Ihren Heroen bereisen Sie die unterschiedlichsten **Landstriche** und sogar die Unterwelt (untere Reihe/Mitte).



Bei **Belagerungen** muss der Angreifer zunächst das Tor zerstören, bevor er richtig zuschlagen kann. Vorher dürfen auch Flugwesen nicht in die Burg.



Der **Editor** ist funktionsgewaltig und komfortabel.

ernen Türme. Vielmehr reißen Sie durch normale Attacken das Tor nieder.

Verbessertes Stadtmenü

Sechs Farben, sechs Parteien, sechs Stadttypen – so simpel ist das in der **Heroes**-Welt. Natürlich sieht jede Stadtkategorie anders aus und verfügt über eigene Gebäude. Von den zumeist acht Truppenkasernen schließen sich zwei bis drei Paare

gegenseitig aus: Sie müssen sich also entweder für den Erzengel oder den Champion als besten Lebens-Truppentyp entscheiden. Beim Kreaturenportal haben Sie die Wahl zwischen sechs Sondermonstern. Netterweise reichen neuerdings zwei Klicks, um sämtliche verfügbaren Truppen zu rekrutieren.

In den Städten arbeiten neuerdings Händler, bei denen Ihre Helden Waffen oder Tränke kaufen. Die arkanen Künste spielen in jeder Stadt eine wichtige Rolle: Die mit der Stadtfarbe korrespondierende Schule bauen Sie in fünf Stufen aus, außerdem dürfen Sie Anbauten der beiden benachbarten Magiedisziplinen dransetzen. Die über 110 Zauber unterteilen sich in Angriffssprüche, Segnungen, Flüche, Beschwörungen und Reisemagie. Das bald aus allen



Hier sehen Sie sämtliche **Truppentypen** der sechs Farben sowie neutrale **Monster** – fast jedes davon beherrscht ein besonderen Trick.

Nähten platzende Zauberbuch lässt sich zum Glück sortieren.

Kein Multiplayer, aber...

Teil 4 hat keinen Multiplayer-Modus, aufgrund der Spieldauer wäre der bei **Heroes 4** aber eh ein durchwachenes Vergnügen. Dass 3DO im geplanten kostenlosen Multiplayer-Addon endlich eine Replay-Funktion (was ist alles seit meinem letzten Zug passiert?) einbaut, darf bezweifelt werden. Schade, denn ohne ist Rundenstrategie kaum im Duett spielbar. Der Editor ist hingegen klasse. Sie erstellen ohne großen Aufwand neue Karten; Spezialereignisse mittels Skripts einzufügen bedarf aber einiger Einarbeitung. Sie können mehrere Missionen zu einer Kampagne verbinden, die sich theoretisch nicht von den mitgelieferten zu unterscheiden brauchen. Während der US-Version ein gedrucktes 128-Seiten-Handbuch beiliegt, fehlt dies der getesteten englischen Fassung – das bestrafen wir mit einem Punkt Wertungsabzug. **LA**

Jörg Langer



Helden leben länger

Meine persönliche Spielspaß-Kurve sah bei **Heroes 4** so aus: Riesengroße Vorfreude, Enttäuschung aufgrund der Grafik und den wenigen offensichtlichen Neuerungen.

Dann zunehmende Motivation und typischer Verlust des Zeitgefühls: Das alte Schätzensammeln ist durch die aufgebohrte Heldenentwicklung wieder sehr spannend geraten. Bereits auf der dritten der fünf Schwierigkeitsstufen fordert einen das Spiel ziemlich, die Computergegner greifen munter an, erobern Städte zurück und kassieren unbewachte Minen. Nur in den Kämpfen machen sie Fehler, sodass ich auch gegen eine Übermacht Chancen habe.

Langzeit-Kurzweil

Die Anfix-Zeit bei **Heroes** beträgt zirka drei Stunden – entweder, Sie werfen in dieser Zeit das Zepter hin, oder Sie sind verloren. Das Ausbauen des Haupthelden macht mir noch mehr Spaß als bei **Disciples 2**, da er sich viel breiter entwickelt. Obwohl sich relativ schnell eine gewisse Routine einstellt, warten immer wieder Überraschungen auf mich. Kurzum: Das beste **Heroes**, das es je gab – aber grafisch nicht auf dem neuesten Stand. Kein hochstufiger Rundenstrategie sollte an **Heroes of Might & Magic 4** vorbeireiten.

Heroes of Might & Magic 4 Strategiespiel



Publisher: Infogrames, (0190) 771 883 Release (D): 25.4.2002
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorbereitung) Preis: ca. 45 Euro
Ausstattung: Minibox, 2 CDs, 16 S. (CD: 128 S.), Poster USK-Freigabe: ab 12 Jahre

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

Eingewöhnung: 3 Stunden

Solo-Spaß: 120-130 Stunden

Multiplayer-Spaß: nicht vorhanden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro
+ enorme Vielfalt
+ Helden-Spezialisierungen
+ zahlreiche Komfortfunktionen
+ stimmungsvolle Musik
+ sehr guter Editor
+ viel Spiel fürs Geld

Kontra
- teils langwierige Missionen
- Taktikkämpfe ohne Hexfelder
- Textmassen statt Cutscenes
- volle Anleitung nur auf CD

MULTIPLAYER

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

Ein Spieler pro Original

Multiplayer-Modi: –

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2 TNT Voodoo 3 TNT 2 Voodoo 5 Geforce 1/2 MX Kyro 2 Geforce 2 Geforce 3

| MINIMUM | STANDARD | OPTIMUM |
|---|--|--|
| CPU mit 400 MHz 64 MByte RAM 725 MByte Installationsgröße | CPU mit 800 MHz 128 MByte RAM 725 MByte Installationsgröße | CPU mit 1,2 GHz 256 MByte RAM 725 MByte Installationsgröße |

ALTERNATIVEN

Disciples 2 (85%, GS 3/02)

Bessere Story, interessantes »Ausbilden« einzelner Kampfeinheiten, weniger facettenreich und komplex.

Age of Wonders (70%, 1/00)

Eher simpler Heroes-Klon, nur noch als Budget erhältlich. Teil 2 wird demnächst erscheinen.

WERTUNG

| | |
|---|--------------|
| Grafik: | Befriedigend |
| Sound: | Sehr gut |
| Bedienung: | Sehr gut |
| Spieltiefe: | Sehr gut |
| Multiplayer: | geplant |
| Komplexe, farbenfrohe Strategie mit individuellen Helden. | |

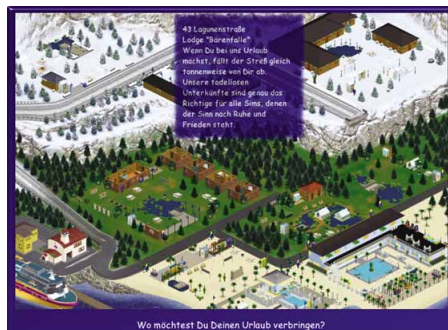


Flucht nach Vacation Island

Die Sims Urlaub total

Zuerst durften sie nur in den eigenen Garten. Dann in die Stadt.
Jetzt fahren sie sogar auf die Insel, um Urlaub zu machen.

Zwei lange Jahre machte die kleine **Sims**-Familie Kiesel-lechner regelmäßig Urlaub auf Balkonen. Klar, dass die Beziehung von Heike und Markus darunter litt. Die beiden lang-



Auf der **Übersichtskarte** wählen Sie den Urlaubsort.

weilten sich einfach. Jetzt aber brauchen die zwei dank des **Sims**-Addons **Urlaub total** nur das nötige Kleingeld und ein Telefon, und schon geht es per Shuttle-Service nach Vacation Island, einer kleinen Ferieninsel mit Spaßgarantie.

Urlaub à la carte

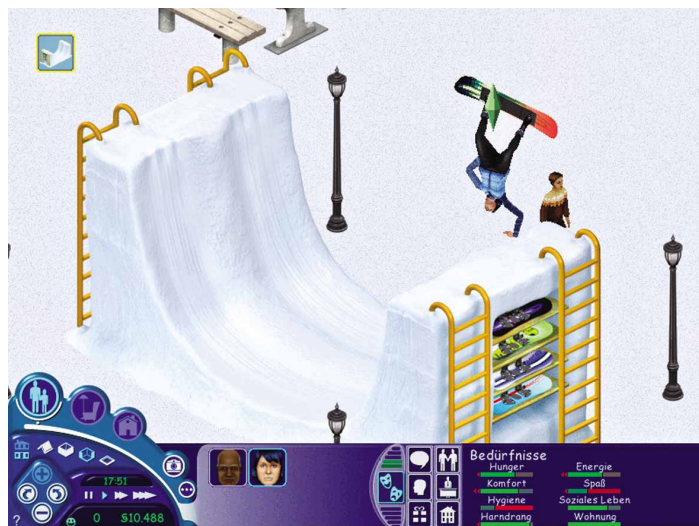
Auf einer Übersichtskarte, wie wir sie schon aus **Hot Date** kennen, wählen Sie das Urlaubsziel aus drei Regionen mit jeweils genau so vielen Ferieneinrich-

tungen. In den Bergen tummeln sich die Sims im Schnee oder wagen mit dem Snowboard in der Half-Pipe akrobatische Stunts. Übernachtet wird in rustikalen Holzhütten. Am Strand hingegen lassen sich prächtige Sandburgen bauen, und bei einer gepflegten Partie Volleyball knüpfen die Sims neue Bekanntschaften. Die Pools der schicken Hotels laden zum Entspannen ein. Im Waldgebiet wiederum steht bodenständige Pfadfinder-Romantik auf dem Plan – dort wird in großen Zelten gecamped und an kleinen Seen geangelt.

In allen drei Regionen können Sie Ihre Sims auf Schatzsuche schicken. Mit einem Metall-detektor grasen sie den Boden ab und finden mal kleinere, mal größere Geldbeträge. Unter-malt wird der Spaß mit gelungenen Musik, die zum jeweiligen Urlaubsziel passt.

Gruppenzwang

Wenn Sie über ein **Sims**-Pärchen wachen, können Sie die beiden immer nur zusammen auf die Reise schicken. Single-Urlaub lässt das Programm leider nicht zu. Schön jedoch, dass sich die Sims in der Ferne nun auch individuell steuern lassen. Bei **Hot Date** durften Sie nur den lenken, der das Taxi gerufen hatte. Der bekannte Fehler, dass die Zeit daheim angehalten wird, wenn es auf Reisen geht, wurde allerdings mit **Urlaub total** nicht behoben. Eine Hand voll zusätzlicher Interaktionsmöglichkeiten sorgen für mehr Spiel-tiefe. Und mit 120 neuen Einrichtungsgegenständen können Sie das traute Heim nach dem Urlaub aufpeppen. **PET**



Im **Schneegebiet** versuchen sich die Sims auf dem Snowboard in der Half-Pipe.

Die Sims: Urlaub total

Aufbauspiel-Addon

Publisher: Electronic Arts, (0190) 900 030 Release (D): 5.4.2002
Sprache: Deutsch Preis: 26 Euro
Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 24 Seiten Handbuch USK-Freigabe: keine Besch.

| Einstieiger | | | Fortgeschrittene | | | | Profis | | |
|-----------------|---|---|----------------------------|---|---|---|-----------------------------------|---|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| Eingewöhnung: – | | | Solo-Spaß: 20 - 30 Stunden | | | | Multiplayer-Spaß: nicht vorhanden | | |

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro
+ viele Urlaubsziele
+ mehr Spiel-tiefe als im Hauptprogramm
+ gelungene Animationen
+ stimmige Musik

Kontra
- man muss als Paar zusammen fahren
- Grafik veraltet

MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) am 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Einzelrennen

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2 TNT Voodoo 3 TNT 2 Voodoo 5 Geforce 1/2 MX Kyro 2 Geforce 2 Geforce 3

| MINIMUM | STANDARD | OPTIMUM |
|--|--|---|
| CPU mit 233 MHz 64 MByte RAM 650 MByte Installationsgröße Die-Sims-Installation | CPU mit 300 MHz 64 MByte RAM 650 MByte Installationsgröße Die-Sims-Installation | CPU mit 500 MHz 128 MByte RAM 650 MByte Installationsgröße Die-Sims-Installation |

ALTERNATIVEN

Black & White (85%, GS 5/01)
Als Gott herrschen Sie über eine Inselbevölkerung. Eine riesenhafte Kreatur, die Sie trainieren, hilft dabei.

Creatures 3 (75%, GS 1/00)
Auf einer Raumstation ziehen Sie kleine, Pelzwesen groß und bringen ihnen das Sprechen bei.

WERTUNG

| | | |
|--------------|-----------------|----------|
| Grafik: | Befriedigend | Sehr gut |
| Sound: | | Sehr gut |
| Bedienung: | | |
| Spiel-tiefe: | Gut | |
| Multiplayer: | Nicht vorhanden | |

Sinnvolle Erweiterung der Sims-Welt.



Petra Schmitz

Inselspaß

Auf Vacation Island fühlen sich meine Sims so richtig wohl. Es gibt Unmengen zu entdecken und auszuprobieren. Blöd finde ich allerdings, dass ein Urlaub vom

Partner nicht drin ist. Aber bei Schneeballschlachten oder Abenteuer-camping ist das Problem schnell wieder vergessen. Und wenn ich Markus am Büfett parke, hat Heike ohnehin genug Zeit, um ganz entspannt zu flirten.

Starmageddon

Angriff der Murks-Klons.

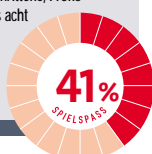


Jäger verteidigen das Bahamuth-Mutterschiff.

Wieder mal schlecht geklaut: Konzept, Hintergrundgeschichte und Einheiten des Weltraum-Strategiespiels **Starmageddon** stammen fast unverändert aus **Homeworld**. Erneut kämpfen Menschen und Außerirdische um Rohstoff-Asteroiden. Doch die Stärken des hervorragenden Vorbilds haben die polnischen Entwickler von Lemon Interactive vergessen. Mangels Übersichtskarte fällt die Orientierung im 3D-All

schwer, und auch die taktisch so wichtigen Formationsbefehle der Vorlage fehlen. Mit der shooter-mäßigen Kamerasteuerung verlieren Sie im Einheiten-gewühl schnell den Durchblick im. Das dickste Manko: Trotz der oft mehrstündigen Missionen in den beiden Kampagnen gibt es nur zwischen den Aufträgen eine Speicherfunktion! Da kann auch hübsche Grafik die Wertung nicht mehr retten. Schade um die sonst spannenden Aufgaben und die recht gelungene Synchronisation. **MS**

| | |
|------------|-------------------------------|
| Genre: | Echtzeit-Strategie |
| Publisher: | Acclaim, (0190) 824 663 |
| Preis: | ca. 40 Euro |
| Anspruch: | Fortgeschrittene, Profis |
| Spieler: | Einer bis acht |
| Sprache: | Deutsch |
| Minimum: | CPU mit 700 MHz 128 MB RAM |



Ski Park Manager

Pistenmanagement ohne Tiefschnee.

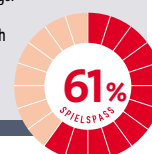


Schneeraupen überfahren manchmal Gäste.

Winterurlauber tragen neben dicken Anoraks häufig auch ebensolche Brieftaschen. Auf die haben Sie es in der Wirtschaftssimulation **Ski Park Manager** abgesehen. In einem von 28 Gebirgsmassiven rund um die Welt errichten Sie ein Wintersportgebiet mit Hotels, Restaurants und Skipisten. Je nach Altersgruppe wollen die Besucher mit Ski, Snowboard oder Schlitten die Hänge hinabrutschen. Unfälle auf zu steilen Pisten oder gar Lawinenunglücke ruinieren den Ruf des Feriengebiets, und in der nächsten Saison bleiben die Gäste aus. Kostspielige Bergwachtler und Liftpersonal verhindern aber das Schlimmste. Pistenraupen sowie Schneekanonen halten das Skiparadies bei mangelndem Schneefall in Schuss. Lifttickets, Eintrittspreise und Skiverleih für Ausrüstung bringen wieder

Geld in die Kasse. Ein Kampagnenmodus fehlt, alle Gebiete lassen sich in drei Schwierigkeitsstufen direkt anspringen. **MS**

| | |
|------------|------------------------------|
| Genre: | Wirtschaftssimulation |
| Publisher: | Microids, (0190) 771 880 |
| Preis: | ca. 30 Euro |
| Anspruch: | Einsteiger |
| Spieler: | Einer |
| Sprache: | Deutsch |
| Minimum: | CPU mit 350 MHz 64 MB RAM |



Galileo the Game

Quiz ohne Biss.



Öde und trist: Die Galileo-Fragestunde.

Wem Joachim Bublaths **Abenteuer Forschung** zu hoch ist, guckt **Galileo** oder das Spinoff-Quiz **Galileo the Game**. Zur Rateshow hat Blackstar die PC-Version gebastelt, die durch besondere Lieblosigkeit auffällt. Vor der grauenhaft digitalisierten Studiokulisse beantworten Sie drei Runden lang unter Zeitdruck naturwissenschaftliche Fragen. Trotz unpräziser Maussteuerung klappt das solange, wie Sie Ihre Antwort

aus drei vorgegebenen Möglichkeiten auswählen. Doch zum Schluss müssen Sie die Lösung eintippen. Und dann unterscheidet **Galileo the Game** penibel zwischen »Abu Dhabi« (richtig) und »Abudhabi« (falsch). So was sorgt für gesteigerten Frust und senkt die Motivation gewaltig, alle 2.500 Fragen zu absolvieren. Zudem treten sehr schnell lästige Wiederholungen auf. Die beigelegten Winz-Videos sind belanglos und mies digitalisiert. Eidos' **Wer wird Millionär?** macht deutlich mehr Spaß. **MIC**

| | |
|------------|----------------------------------|
| Genre: | Denkspiel |
| Publisher: | Blackstar, (01908) 880 25 |
| Preis: | ca. 20 Euro |
| Anspruch: | Einsteiger |
| Spieler: | 1 bis 3 |
| Sprache: | Deutsch |
| Minimum: | CPU mit 133 MHz, 32 MByte RAM |



Defender of the Crown

Vor Langeweile aus dem Sattel gekippt.

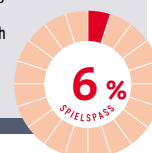


Zufall bestimmt das Minispielchen Turnierreiten.

Auweia, ein echter Rohrkrepieler: Die Neuauflage des Strategie-Action-Mix **Defender of the Crown** enthält die selben Fehler und Design-Dummheiten wie das Original von 1986. Als einer von vier Sachsen sollen Sie England von den Normannen säubern – was quasi unmöglich ist. Auf der Karte sehen Sie die Gebiete, die vom Gegner besetzt sind. Mit aus Steuereinnahmen rekrutierten Soldaten überfallen oder verteidigen Sie die Ländereien – komisch nur, dass die Computergegner immer fünfmal so viele Ritter in der selben Zeit anheuern können wie Sie. Der Versuch, sich das Leben mit Überfällen oder Turnieren zu erleichtern, endet in Frust. Das Mausgeklack bei den Schwertkämpfen ist müßig, das Ausrichten der Lanze auf den Schild des Gegners beim Turnier vom Zu-

fall bestimmt. Früher war noch die Grafik Motivation, heute machen Sie besser einen großen Bogen um das Spiel! **FS**

| | |
|------------|----------------------------------|
| Genre: | Strategiespiel |
| Publisher: | Blackstar, (01908) 880 25 |
| Preis: | ca. 20 Euro |
| Anspruch: | Einsteiger |
| Spieler: | Einer |
| Sprache: | Deutsch |
| Minimum: | CPU mit 266 MHz, 64 MByte RAM |



Command & Kunststoff

Army Men RTS

Wer will denn gleich die ganze weite Welt erobern? Fangen Sie doch erst einmal mit Keller und Küche Ihres Eigenheims an – die Truppen warten in der Spielzeugkiste.

Die Spielzeugsoldaten von **Army Men** wurden in den letzten Jahre allzu häufig in die Wehrpflicht genommen. Jetzt bekommt die in kümmerlichen



Bei der Wohnzimmer-Invasion erobern Sie eine **Playstation-2-Spielkonsole**, die am Missionsende bombardiert wird.

Actionspielen ausgelagerte Truppe eine neue Marschorder Richtung Echtzeit-Strategie verpasst. Das Oberkommando haben Genre-erfahrene Programmierer: **Army Men RTS** entwickelten die Pandemic Studios (**Battle Zone 2**, **Dark Reign 2**).

Die Welt ist klein

Die Spielwelt der zum Leben erweckten Kunststoffsoldaten hat einen **Toy Story**-kompatiblen Maßstab. Viele Alltagsgegenstände wie Skateboard oder Piz-

za-Schachtel erscheinen bei der Eroberung eines Einfamilien-Häuschens als mächtige Barrieren. Die 3D-Grafikengine erlaubt das Zoomen der Ansicht, allerdings lässt sich die Betrachtungskamera nicht drehen.

Spielerisch wird brav die alte **Command & Conquer**-Schule nachgebetet. Bulldozer errichten Fabriken, mit denen Sie wiederum Infanterie, Fahrzeuge und Helikopter produzieren. Gebäude-Upgrades erhöhen die Auswahl an Einheitentypen. Ihren Stützpunkt sichern Sie mit Bleistift-Palisaden, Wachtürmen und Luftabwehr-Kanonen.

Plastik-Recycling

Die beiden Ressourcen Plastik und Strom werden mit Lastwagen geerntet. Kunststoff erhalten Sie nicht nur durch das Abtragen herumliegenden Haushaltsmülls: Vernichtete Einheiten hinterlassen zusammenkratzbare Plastikklumpen. Diese sterblichen Überreste von Freund und Feind lassen sich dann auf sammeln und in den Schmelzofen kippen. Energie zapfen Ihre Lkws aus Batteriebetriebenen Objekten wie Spielzeugauto oder Armbanduhr.

In einer Kampagne mit 15 Missionen führen Sie die »Grünen« in den häuslichen Stellungskampf gegen die verhassten »Beigen«. Der Plastikkrieg nimmt sich nicht übertrieben ernst, zu jedem Einsatz gibt es humorvolle Zwischensequenzen. Acht zusätzliche Einsätze bieten jenseits der Story monumentale Echtzeitkämpfe wie die »Schlacht ums Badezimmer«. Bis zu acht Kommandeure gleichzeitig beschern sich im Deathmatch-Modus online oder im Netzwerk verschmortes Plastik. Sie können die zehn Multiplayer-Karten auch solo gegen Computergegner spielen. **FIL**

Heinrich Lenhardt



Knuffiger Kleinkrieg

Army Men RTS ist ein angenehm überraschendes Echtzeit-Strategiespiel. Zumindest für Leute,

denen die epischen Giganten des Genres nicht ganz geheuer sind. Putziges Szenario, leichte Bedienung, witzige 3D-Grafik und überschaubare Kampagne sind genau das Richtige für den kleinen Eroberungshunger. Profis dürfen freilich keine strategischen Innovationen erwarten. Die Menge an Einheiten ist ebenso überschaubar wie ihre Wegfindungs-Intelligenz.

Army Men RTS

Echtzeit-Strategiespiel



Publisher: Infogrames, (0190) 510 550
Sprache: Englisch
Ausstattung: Minibox, 1 CD, 32 Seiten

Release (D): 31.5.2002
Preis: ca. 40 Euro
USK-Freigabe: Unbekannt

| Einstieger | | | Fortgeschrittene | | | | Profis | | |
|--------------------------|---|---|-----------------------|---|---|---|-----------------------------------|---|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| Eingewöhnung: 30 Minuten | | | Solo-Spaß: 10 Stunden | | | | Multiplayer-Spaß: über 10 Stunden | | |

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro

- originelle Schrumpf-Perspektive
- inspiriertes Missionsdesign
- Story und Zwischensequenzen mit Witz
- einfache, aber stilvolle 3D-Grafik
- leicht zugänglich und einfach zu bedienen

Kontra

- nur eine kurze Kampagne
- Einheiten stehen sich manchmal im Weg
- Spielerisch rein gar nichts Neues

MULTIPLAYER

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

Ein Spieler pro Original

Multiplayer-Modi: Deathmatch

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2 TNT Voodoo 3 TNT 2 Voodoo 5 Geforce 1/2 MX Kyro 2 Geforce 2 Geforce 3

| MINIMUM | STANDARD | OPTIMUM |
|-------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|
| CPU mit 233 MHz | CPU mit 500 MHz | CPU mit 700 MHz |
| 64 MByte RAM | 128 MByte RAM | 128 MByte RAM |
| 300 MByte Installationsgröße | 300 MByte Installationsgröße | 300 MByte Installationsgröße |
| 3D-Karte (16 MByte Video-RAM) | 3D-Karte (32 MByte Video-RAM) | 3D-Karte (32 MByte Video-RAM) |

ALTERNATIVEN

C&C Alarmstufe Rot 2 (87%, GS 11/00)
Serious Echtzeit-Strategie mit Augenzwinkern. Spielerisch ein Klassiker, grafisch angestaubt.

Swine (83%, GS 12/01)
Die tierischen Truppen nehmen ihre Eroberungen mit Humor. Gefällige 3D-Engine, schöne Sprachausgabe.

WERTUNG

| | |
|--------------|--------------|
| Grafik: | Gut |
| Sound: | Gut |
| Bedienung: | Gut |
| Spieltiefe: | Befriedigend |
| Multiplayer: | Befriedigend |

Häusliche Schmunzel-Eroberung, locker und luftig.



Scherereien im **Schrebergarten**. Die grüne Armee stößt auf Wachtürme und Hubschrauber des beigen Erzfeindes.

