

Strategiespiele

Jörg Langer



14 Titel – Fluch oder Segen? Nur Sammelwütige mit unlimitierter Geldbörse haben wohl wirklich was von der Strategie-Flut dieses Monats. Normal Begüterten kann ich, falls Abgedretheit kein Ausschluss-Kriterium ist, zu **Sacrifice** raten. Welteroberer dürfen – mit einigen Vorbehalten – zu **Call to Power 2** greifen. Taktiker spielen **Unfinished Business**. Mein persönlicher Tipp ist das actionreiche Echtzeit-Taktikspiel **Starship Troopers**.

Keine Gnade! So lautet unser Motto, wenn es um die Bewertung schwacher Nachfolger geht. **Call to Power** hatte vor zwei Jahren seine 84 Prozent zu Recht erhalten, aber der in wesentlichen Kritikpunkten nicht verbesserte zweite Teil bekommt eine kräftige Wertungswatsche. Bei **Demonworld 2** hat der Wechsel von rundenbasiert zu Echtzeit (bei veralteter Grafik) katastrophale Folgen. **Unfinished Business** bleibt mangels Strategiepart deutlich hinter **Jagged Alliance 2** zurück. Und auch **Close Combat 5** hat Ende 2000 nicht mehr die Daseinsberechtigung des Vorgängers. Ich denke, diese wertungstechnische Gnadenlosigkeit ist in Ihrem Sinne.

Strategie-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Age of Empires 2	Echtzeit-Strategie	11/99	93%
2	StarCraft	Echtzeit-Strategie	6/98	90%
3	Alpha Centauri	Strategie	3/99	90%
4	Siedler 3	Aufbauspiel	1/99	90%
5	Battlezone 2	3D-Strategie	12/99	89%
6	Sudden Strike	Echtzeit-Strategie	11/00	88%
7	Jagged Alliance 2	Strategie	6/99	88%
8	Anno 1602	Aufbauspiel	5/98	88%
9	C&C Alarmstufe Rot 2 (Deutsch)	Echtzeit-Strategie	NEU	87%
10	Die Sims	Aufbauspiel	3/00	87%
11	Moon Project	Echtzeit-Strategie	11/00	86%
12	Dungeon Keeper 2	Echtzeit-Strategie	8/99	86%
13	Heroes of Might & Magic 3	Strategie	6/99	86%
14	Panzer General 4: Barbarossa	Taktikspiel	10/00	85%
15	Commandos	Echtzeit-Strategie	7/98	85%
16	Railroad Tycoon 2	Aufbauspiel	12/98	85%
17	Homeworld: Cataclysm	Echtzeit-Strategie	11/99	84%
18	Zeus	Aufbauspiel	12/00	84%
19	Dark Reign 2	Echtzeit-Strategie	8/00	83%
20	Seven Kingdoms 2	Echtzeit-Strategie	10/99	83%
21	Sacrifice	Echtzeit-Strategie	NEU	82%
22	Pizza Connection 2	Wirtschaftssimulation	12/00	82%
23	Ground Control	Echtzeit-Strategie	8/00	82%
24	Sim City 3000	Aufbauspiel	3/99	81%
25	Imperium Galactica 2	Strategie	3/00	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

Sacrifice	104
Call to Power 2	108
Starship Troopers	110
JA 2: Unfinished Business	112
C&C Alarmstufe Rot 2 (Deutsch) ..	113
Gunlok	114
Demonworld 2	115
Frontschweine	116
Close Combat 5 • Squad Leader ..	118
Emergency Police	118
Wartorn • Pharao Gold	120
Ruhm und Reichtum	120

Dave Perry mag's fantastisch

Sacrifice

Seelen fangen, Monster beschwören und Altäre entweihen: Das alles machen Sie in Shiny's abgedrehtem Zauber-Strategiespiel.



Auf Video-CD: Multiplayer-Duell

Facts

- 5 Welten
- 60 Missionen
- 12 Zauberer
- 50 Einheiten
- 50 Zauber
- bis zu 16 Spieler

Zauberer sind in der realen Welt eher traurige Gestalten. Die Tiger-Dompteure Siegfried und Roy sind genauso wenig fähige Magier wie der Schönling David Copperfield. Richtige, echte Zauberkundige wohnen nämlich auf Inseln, die hoch oben in der Luft schweben. In die Rolle eines dieser Beschwörer lässt Shiny Sie im Echtzeit-Strategiespiel **Sacrifice** schlüpfen. Die von Mastermind Dave Perry gegründete Spieleschmiede ist schließlich bekannt für abgefahrene Spielwelten und bizarre Charaktere. Der elastische Jump-and-run-Held **Earthworm Jim** und

der mordlüsterne Engel Bob stammen aus den kalifornischen Büros. Für **Sacrifice** hat sich Shiny ein schräges Szenario mit Göttern, Monstern und okkulten Bauwerken ausgedacht, das seinesgleichen sucht.

Götter-Club

Anfangs ist es nicht leicht, sich in dieser Spiele-Landschaft zurechtzufinden. Schließlich unterteilt sich die schwebende Inselwelt von **Sacrifice** in fünf große Bereiche. Über jedes Gebiet herrscht eine skurrile Gottheit, die Sie am Anfang des Spiels anwerben will. Gut so, denn Sie

brauchen deren Hilfe, um ein dunkles Geheimnis in Ihrer Vergangenheit zu lüften.

Persephone ist die Göttin des Lebens. Nach Möglichkeit versucht sie, Konflikte zu vermeiden. Genau so denkt auch ihr himmlischer Nachbar James, Gott des Erdreichs. Luft-Herrscher Stratos mit seinem lustigen Luftballon-Kopf ist da schon ein etwas aggressiverer Zeitgenosse. Technikfreak Pyro setzt hingegen voll auf die Kraft des Feuers und legt sich öfter mal mit seinen göttlichen Kollegen an. Der fünfte im Bunde, Charnel, ist ein notorischer Kriegs-

treiber und deshalb nicht unbedingt sehr beliebt bei seinen Kollegen. Diese Charaktereigenschaften spiegeln sich auch in den Landschaften wider: So herrscht Pyro über eine unwirtliche Vulkanlandschaft und Persephone über liebliche Hügel. Die heiligen Herrschaften haben abwechselnd immer einige Aufträge für Sie parat und belohnen Sie bei Erfolg zum Beispiel mit mehr Mana oder einer höheren Gesundheits-Regenerationsrate. Die Missionsziele beschränken sich meistens auf die Vernichtung eines bestimmten Gebäudes oder feindlichen Zauberers.



Umgeben von seiner Armee, errichtet der Zauberer einen **Manalithen**. Im Hintergrund wartet ein feindliches Monument auf seine Zerstörung. (1024 mal 768)



Die VoodooPriesterin Sorcha ist unserem Altar gefährlich nahe gekommen.

Luftschlösser

Die Götter, Gebäude, Einheiten und Zaubersprüche formen bei **Sacrifice** ein ausgefeiltes Ganzes und lassen sich kaum getrennt betrachten. Bevor Sie mit der Zauberei richtig loslegen, müssen Sie sich für einen der fünf Schirmherren entscheiden, indem Sie durch einen Teleporter seine Welt betreten. Dort treffen Sie auch auf Ihren persönlichen Kobold, der Sie durch das ganze Spiel mit launigen Kommentaren begleitet wird. Zentraler Punkt jeder Mission ist Ihr Altar, auf dem Sie Ihrem Schutzpatron huldigen und die Opfer bringen, die dem Spiel den Namen geben. Wird dieser Altar zerstört, gilt Ihr Auftrag als nicht geschafft, und Sie müssen von vorne beginnen. Der Schutz dieses Bauwerkes gehört daher zu Ihren Hauptaufgaben.

Mindestens genauso wichtig sind die so genannten Manalithen. Diese Monumente errichten Sie per Zauberspruch auf



Lord Surtur wird von einem Hexendoktor entführt. Seine Rettung macht Sie bei Persephone beliebt.

den in der Landschaft verteilten Mana-Geysiren. Ohne ständigen Zauberkraft-Nachschub verlässt nämlich keine Beschwörungsformel die Lippen Ihres Magiers. Zum Glück sind dank der unglaublichen Sichtweite in den Levels die Geysire schon von Weitem zu erkennen. Natürlich haben auch feindliche Zauberer einen Altar und Manalithen, die Sie Ihrerseits einebnen müssen, um sich der Gegner ein für alle Mal zu entledigen.

Seelen-Fang

Gegen abtrünnige Zauberer und Schergen verfeindeter Göt-

ter haben Sie alleine nicht die geringste Chance. Deshalb sollten Sie so schnell wie möglich eine schlagkräftige Armee um sich scharen. Diese Einheiten werden jedoch nicht wie in herkömmlichen Echtzeit-Strategie-spielen in Gebäuden erschaffen, sondern von Ihnen beschworen. Dazu ist allerdings ein ganz besonderer Rohstoff nötig: Seelen. Diese ätherischen Wesen wohnen in jeder Kreatur, die in den weitläufigen Levels umherstreift. Stirbt ein Wesen, so verlässt die Seele den Körper und wartet darauf, von Ihnen eingesammelt zu werden. So problemlos funktioniert das aber nur bei ehemals freundlich gesonnenen Verblichenen. Feindliche Lebenskräfte müssen erst umständlich durch einen Hexendoktor gereinigt und am Altar geopfert werden, bevor sie als Rohstoff zur Verfügung stehen. So entbrennt zwischen den Zauberern ein gnadenloser Wettstreit um die begehrten Geister.

Kampfgefährten

Wenn der Seelenfang erfolgreich war, geht es endlich an den Aufbau einer Armee. Welche Einheiten genau zur Verfügung stehen, hängt von der anfangs gewählten Gottheit ab. Wo Anhänger von Persephone Bogenschützen be-

Jörg Langer



Ein weites Feld

Wirklich unglaublich, was die Engine von Sacrifice leistet. In weiter Ferne sind noch deutlich Bauwerke oder Berge zu erkennen, die dann auch wirklich erreicht

werden können. Und die kunterbunten Zaubereffekte sind ein wahrer Augenschmaus.

Schade nur, dass Shiny's abgedrehte Inselwelt für viele Spieler einfach einen Tick zu schräg sein dürfte. Warum müssen die Monster derart abstrus aussehen und so kryptische Namen tragen? Ich kann mir jedenfalls bei 50 Truppentypen nicht mehr merken, was ein Cog, Thestor oder Spitfire denn genau macht. Hier wäre weniger Phantasie ausnahmsweise wirklich wünschenswert gewesen.

schwören, umgeben sich Gefolgsleute von James mit Steinwerfern. Sämtliche Fernkämpfer eignen sich besonders gegen fliegende Gegner. Die wiederum haben dafür einen Vorteil gegen normale Landtruppen.

Für große Monster müssen Sie mitunter sogar mehrere Seelen opfern. Jeder Recke hat eine Spezialfähigkeit, die er bei Bedarf selbstständig einsetzt. Druiden umgeben sich zum Beispiel mit einem Schutzschild. Leider sind durch die exotischen Bezeichnungen der Kreaturen ihre Qualitäten nicht auf Anhieb erkenn-

Technik-Check

Die Mindestanforderung für Sacrifice ist ein Pentium II/300 mit 64 MByte Hauptspeicher. Mit dieser Ausstattung sollten bei Auflösungen bis 800 mal 600 keine Probleme auftreten. Ein schnellerer Prozessor schadet bei hohen Auflösungen nicht. Mit verschiedenen Grafikkarten treten Texturprobleme auf: Mit der Matrox G400 und der Voodoo 3 können Sie aber ab einem PIII/300 immer noch spielen, bei ATIs Rage 128 ist das auch mit schnellen CPUs nicht mehr möglich.

RAM/Festplatte

Bei Sacrifice müssen Sie stets eine Vollinstallation von 612 MByte durchführen, um nicht nur den Multiplayer-Modus zur Verfügung zu

haben. Zum Spielen bei maximaler Auflösung empfiehlt sich ein Hauptspeicher von mindestens 128 MByte.

Tuning-Tipps:

TIPP 1: Setzen Sie die Farbtiefe auf 16 Bit statt 32. Sacrifice sieht auch damit noch sehr gut aus, und spielt sich deutlich flüssiger.

TIPP 2: Senken Sie in den Grafik-Optionen schrittweise die Texturdetails, bis das Spiel flüssig läuft.

TIPP 3: Verwenden Sie stets den neusten Grafiktreiber, um eine optimale Spielperformance sicherzustellen und eventuelle Texturprobleme zu beheben. Die wichtigsten Treiber sind auf unserer Video-CD.

Die Performance-Tabelle

		Voodoo 1	Rage 128	Matrox G400	Voodoo2	TNT	TNT 2	Voodoo 3	Geforce 256
P200 MMX	640x480	■	■	■	■	■	■	■	■
	800x600	□	■	■	■	■	■	■	■
P II/300	800x600	□	■	■	■	■	■	■	■
	AMD K6-2/450 1024x768	□	■	■	□	■	■	■	■
P III/500	800x600	□	■	■	■	■	■	■	■
	Athlon 500 1024x768	□	■	■	□	■	■	■	■
P III/700	800x600	□	■	■	■	■	■	■	■
	Athlon 700 1024x768	□	■	■	□	■	■	■	■

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



Per **Guardian-Spruch** wird ein Wach-Monster an den Manalithen gekettet.

bar. Eine konventionellere Namensgebung hätte geholfen. Hinter dem Namen Manahoar verbergen sich zum Beispiel die wichtigsten Einheiten im ganzen Spiel. Sie fungieren als wandernde Relaisstation zwischen dem Zauberer und dem nächsten Manalithen und füllen so den Vorrat an Zauberkraft ständig wieder auf. Ein Magier ohne diese Wesen muss umständlich zu einem Manalithen zurückkehren, um sich zu erholen.

Monster im Tumult

Als tapferer Feldherr ziehen Sie selbst mit Ihrer Armee in den

Kampf und schauen dabei in der Standardeinstellung dem Magier über die Schulter. Mit jedem erledigten Gegner wandern Punkte auf das Erfahrungskonto Ihres Helden, die ihn einem Levelaufstieg näher bringen. So werden nach und nach stärkere Einheiten und Zaubersprüche verfügbar.

Die Kamera lässt sich drehen und etwas herauszoomen, damit Sie Ihre Monster im Sichtfeld behalten. Mit Formationsbefehlen weisen Sie den Mitstreitern einen Platz an Ihrer Seite zu oder positionieren sie vor oder hinter der Hauptfigur. Leider lösen sich im Getümmel die Formationen blitzschnell auf, und der Überblick geht in einem Brei aus Monstern verloren. In diesem Durcheinander ist es auch kaum möglich, einzelne Gegner gezielt mit Zaubersprüchen unter Beschuss zu nehmen oder eigene Kämpfer zu heilen. Somit bleibt nichts anderes übrig, als etwas abseits auf den Ausgang der Schlacht zu warten und sich auf das Einsammeln von Seelen zu beschränken. Hier wäre mehr Feintuning nötig gewesen.

Spruchreif

Welche Zauberformeln der Protagonist beherrscht, hängt neben dem Erfahrungslevel vor allem von seinem Schutzgott ab. Während sich Beschwörungs- und Gebäudemagie gleichen, gibt es bei den Angriffszaubern echte Unterschiede. So dürfen nur die Gefolgsleute des Himmelsheerführers Stratos Wirbelstürme be-

schwören. Die todbringenden und weithin sichtbaren Vulkane bleiben Pyros Jüngern vorbehalten. In jedem Fall brauchen die Sprüche aber ordentlich Mana. Bis sich der Vorrat wieder aufgefüllt hat, vergeht oft einige Zeit, in der Sie mangels Zauberkraft keine Seelen konvertieren oder Monster erschaffen können.

Anpassungsfähig

Obwohl manchmal Dutzende von Einheiten gleichzeitig durch die schmucken 3D-Landschaften stürmen, läuft **Sacrifice** ab einem Pentium II/300 flüssig. Das erreicht Shiny durch die so genannte RT-DAT-Technologie: Bei großem Monsteraufkommen reduziert das Programm einfach die Polygonzahl der einzelnen Figuren und verringert so den Rechenaufwand. Dank dieser Technik läuft **Sacrifice** auch auf langsameren Rechnern noch spielbar schnell. Die große Sichtweite in den teilweise riesigen Welten ist beeindruckend. Gelingen ist auch die Klangkulisse. Ihre skurrilen Monster bestätigen die Befehle mit lustigen Kommentaren, und die atmosphärische Musik passt zu den mystischen Inseln.

Etwas einfalllos war Shiny bei den Mehrspielermodi. Die vier verschiedenen Spielarten laufen allesamt auf das schnelle Sammeln von Seelen und die Zerstörung der gegnerischen Altäre hinaus. Taktische Feinheiten kommen kaum zum

Seelenfang



Eine feindliche Seele wird vom Hexendoktor bekehrt, der sie dann Richtung Altar schleppt. Dort findet das spektakuläre **Opferritual** statt, das den Geist als Rohstoff nutzbar macht.

Tragen. Lobenswert ist allerdings der ausgeklügelte Editor, der dem Programm beiliegt. Mühelos lassen sich damit neue Missionen bauen und vorhandene verändern. **MS**

Markus Schwerdtel



Zwiespältige Zauberei

In der bizarren Welt von Sacrifice habe ich mich sofort wohl gefühlt. Da mag Jörg noch so über die abgefahrenen Charaktere und Monster

schimpfen, ich finde die ungewöhnliche Atmosphäre des Spiels einmalig. Besonders die spektakuläre Grafik und der stimmungsvolle Sound lassen mich die reale Welt vergessen. Zumindest so lange, bis mich einige gravierende Mängel wieder auf den Boden der Tatsachen zurückholen.

Keine Kontrolle

Zum einen ist die Perspektive unglücklich gewählt. Ständig wünsche ich mir, noch weiter herauszoomen zu können. Die Formationsbefehle erscheinen zwar zunächst sinnvoll, greifen aber im Spiel kaum. Auch Zaubersprüche habe ich oft umsonst gelernt, weil ich in den Monsterhaufen kein Ziel finde. Ohne diese Mankos wäre Sacrifice ein Hammerspiel, so ist es »nur« eine interessante Alternative für Leute, die von Sciencefiction- und Weltkriegs-Szenarios die Nase voll haben.

Sacrifice

Genre: Echtzeit-Strategie
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Multiplayer: 4 (LAN), 4 (www)
3D-Karten: Voodoo 1 Voodoo 2 Voodoo 3 Riva TNT Riva TNT2 Geforce Matrox G400 Rage 128

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/300	Pentium III/500	Pentium III/700
64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	128 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte	128 MByte RAM, 32fach CD 3D-Karte

Grafik		Sehr gut
Sound		Gut
Bedienung		Gut
Spieltiefe		Gut
Multiplayer		Befriedigend

Abgedrehtes Echtzeit-Spiel, leider etwas unübersichtlich.



Weltherrschaft für jedermann

Call to Power 2

Die Runden-Strategie schickt einen Titel mit ambitionierten Namen in die Schlacht.

Wohlwollend betrachtet der Steinzeit-Siedler seinen Fund: »Heute ist mein Tag! Heute werde ich den Grundstein legen für eine große Höhlenfamilie, die dereinst in hohen Quadern leben und wie Vögel fliegen wird. Die Säbelzahn tiger wird sie von weit her mit grauen Kiesel n erlegen, das Fleisch in kleinen Kästen garen und sich so gestärkt aufmachen, fremde Höhlen zu unterwerfen, bis alles ihnen gehört, von hier bis zu den Bäumen da drüben!« Doch aus den Allmachtsplänen unseres Cromagnon-Imperators wird nichts: Wenig später dient seiner Frau die Zeitloch-impor-

tierte **Call to Power 2**-Schachtel als schnödes Brennmaterial.

Anders als Civi

Von 4000 v. Chr. bis 2300 A.D. gründen Sie rundenweise Städte, machen das umliegende Land urbar, rekrutieren Truppen, expandieren. Bis zu sieben andere Nationen versuchen das Gleiche – Konflikte garantiert. **Call to Power 2** steht ganz in der Tradition der **Civilization**-Serie, unterscheidet sich aber von ihr in drei wichtigen Punkten. So spielt Diplomatie keine wichtige Rolle: Die Völker sind austauschbar, die Herrscher nicht personalisiert. Zwar sehen Sie den Grund für die Stimmung einer anderen

Partei (»Unsere Truppen stehen auf ihrem Boden«), doch oft macht dieser keinen Sinn oder liegt längst zurück. Der zweite Unterschied ist die Art, das Land zu bebauen: Sie bewegen nicht einzelne Siedler-Einheiten, sondern zahlen jede Runde automatisch in einen Bautrupppool ein. Mit dem erschaffen Sie Äcker, Straßen, Horchposten, Festungen et cetera durch einfachen Klick. Unterschied Nummer 3: Bis zu zwölf Kampf- und Spezialeinheiten lassen sich zu einer Armee zusammenfassen. In den ausgewürfelten Schlachten schießen Bogenschützen und Artillerie aus der zweiten Reihe, Bomber stehen noch dahinter, Flan-



Die LexiKothek erklärt jeden Aspekt des Spiels.

keneinheiten richten auch von der Seite Schaden an.

Bomber gegen Phalanx

Wo anfangs Krieger schlurfen, reiten bald Ritter, rollen später Panzer. Neue Einheiten und Gebäude erhalten Sie durch Forschung, die ziemlich linear ver-



Eine typische Call-to-Power-Szene mit vielen **Städten** und dicht bebautem **Umland**. Besonders stolz sind wir im Jahr 1716 auf unsere große **Bomberflotte**.

Erzfeindschaft



Durch die Jahrhunderte kämpfen unsere Griechen immer wieder gegen die Ägypter, egal ob mit **antiken** Soldaten, **modernen** Einheiten oder, auf dem Meer, mit **Zukunftstruppen**.

läuft. Neben reinen Kampf- gibt es viele Spezialeinheiten. Sklavenhändler entziehen fremden Städten Bevölkerung und schlagen sie eigenen zu. Freiheitskämpferinnen wiederum können Revolten unter den Unfreien anzetteln. Bürokraten blockieren Bauvorhaben, Öko-Ter-

roristen richten schlimme Verwüstungen an. Diplomaten eröffnen Botschaften, wodurch Sie an Geheiminfos kommen.

So etwa ab dem Jahr 1900 setzen Sie Schwebepanzer, kurz darauf Unterwasser-Truppen ein. Letztere erobern und verteidigen die unterseeischen Siedlungen, mit denen die Nationen den zugepflasterten Kontinenten zu entkommen suchen. Die beim Vorgänger wenig geliebte Stratosphäre als dritte Spielbene existiert nicht mehr; Sie können allenfalls per Raum-Shuttle Einheiten binnen drei Runden an beliebiger Stelle der Karte absetzen. Veraltete Truppen dürfen Sie, anders als bei **Alpha Centauri**, nicht upgraden – sondern nur auflösen oder als Kanonenfutter verwenden. Letzteres bringt oft erstaunlich viel: Zwar wollten die Designer Unfug der Sorte »Ritter versenkt Schlachtschiff« vermeiden, doch bei unserem Test kam es vor, dass drei Renaissance-Infanteristen einen Bomber vom Himmel holten.

Stadtverwaltung

In den Städten konstruieren Sie nicht nur produktions- und moralsteigernde Bauten à la Fabrik oder Arena. Sie errichten dort auch einzigartige, Boni bringende Weltwunder. Außerdem teilen Sie im Stadtmanager Ihre Bevölkerung in Arbeiter, Bauern, Entertainer und so weiter auf. Per Inlandsmanager regulieren Sie globale Werte wie Arbeitszeit oder Nahrungszuteilung. Im Handelsmanager legen Sie kom-

fortabel Warenrouten an, anstatt wie bei **Civilization 2** umständlich jede Karawane einmal von A nach B zu bewegen. An anderer Stelle haben die Designer zu sehr vereinfacht. Statt Ihre Arbeiter von Hand in die benachbarten Felder einer Stadt zu setzen, um sie etwa auf Äckern arbeiten zu lassen, müssen Sie gar nichts mehr tun: Das Programm rechnet automatisch die Umlandsverbesserungen als Produktionsboni ein. Der Radius, in denen Sie Bergwerke und Co. anlegen dürfen, steigt mit der Stadtgröße.

Vier Siegarten

Sie gewinnen entweder durch Alleinherrschaft, Punkt-, Bündnis- oder Wissenschaftssieg. Bei letzterem muss ein so genannter Gaia-Controller gebastelt werden, ähnlich dem Raumschiffbau in **Civilization**. Pro Partie sind Sie zwei bis drei Wochenenden und maximal 900 Runden beschäftigt. Die Multiplayer-Funktion können wir nicht empfehlen: Das Spiel erwürgelt oft unfaire Startpositionen, hat eine zu zähe Anfangsphase und dauert zu lange.

In einigen Szenarios dürfen Sie sich als Alexander der Große versuchen oder beim stark geskripteten Samurai-Szenario einer Textfenster-Handlung folgen. Der eingebaute Editor ist unkomfortabel und gestattet nicht den Zugriff auf alle Optionen, die wirklich für eigene Szenarios nötig wären. **LA**

Jörg Langer



Vergeblicher Ruf nach Macht

Call to Power 2 bietet alles, was ich von solider Globalstrategie erwarte: Komplexe Stadtverwaltung, zahlreiche Truppentypen und Spezialfiguren, ein paar Szenarios. Doch der Spielzug-Alltag verrinnt erstaunlich abwechslungsarm. Das liegt vor allem an den antriebslosen Computergegnern, die kaum zu überlegten Aktionen schreiten. Ein winziges Beispiel: Ruten lassen sie unangetastet. So kann ich mir alle Vorteile alleine schnappen, wodurch ich meist schon zu Beginn ein Konkurrenzvolk aus dem Spiel werfe. Erst im schwersten Spielmodus kommen die Gegner auf die Idee, nicht ständig todesmutig mit einzelnen Einheiten an meinen Zwölfer-Armeen vorbeizulaufen.

Viel Masse, etwas Klasse
Flüchtige Beobachter mögen sich von der Vielzahl an Optionen, Einheiten, Wundern und so weiter beeindruckt lassen. Aber in Wahrheit werden Sie viele Runden einfach durchklicken, bis endlich mal wieder was passiert. Die Diplomatie wurde zwar verbessert, bleibt aber unpersönlich und damit ganze Zeitalter hinter den taktierenden, rachsüchtigen Rivalen von Alpha Centauri zurück – wie auch die Kämpfe, die Forschung und vor allem der Langzeit-Spiel Spaß. Eigentlich gemein, dass das zwei Jahre alte Spiel von Brian Reynolds und Sid Meier immer noch so phänomenal ist und den Neuling alt aussehen lässt. Seine wohlwollende Wertung verdient sich Call to Power 2 durch den nicht zu leugnenden Noch-eine-Stadt-einnehmen-Zwang und die netten Szenarios. Trotzdem bleibt mir nur der Rat: Kaufen Sie sich lieber Alpha Centauri! Falls Sie aber dessen bescheidene Grafik oder Weltraum-Ambiente abstößt, ist Call to Power 2 eine gute Alternative – als bester aktueller Civilization-Klon.



Im 21. Jahrhundert haben wir uns bis auf den Meeresboden ausgebreitet.

Call to Power 2

Genre: Strategie
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Multiplayer: Einer bis vier (LAN, www)
3D-Karten: Voodoo 1 Voodoo 2 Voodoo 3 Riva TNT
 Riva TNT2 Geforce Matrox G400 Rage 128

Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Microprose
Festplatte: ca. 260 bis 450 Mbyte
Spieler: Einer pro Original

Minimum	Standard	Optimum
Pentium/233	Pentium III/400	Pentium III/500
64 MByte RAM, 8fach CD	128 MByte RAM, 16fach CD	128 MByte RAM, 24fach CD

Grafik	<input type="checkbox"/>	Befriedigend
Sound	<input type="checkbox"/>	Gut
Bedienung	<input type="checkbox"/>	Befriedigend
Spieltiefe	<input type="checkbox"/>	Gut
Multiplayer	<input type="checkbox"/>	Ausreichend



Langwierige Welteroberung nach Civilization-Vorbild.

Insekten sterben langsam

Starship Troopers

Elitesoldaten gegen Käfer – was nach »Kanonen auf Spatzen« klingt, ist angesichts zehn Meter hoher Exoskelett-Monster ein Fall für furchtlose Taktiker.



Auf Video-CD: Video-Special

Plasmageschosse bohren sich in die zerspritzenden Leiber kreischender Käfer. Schwer, bei dem Chaos rechtzeitig den Verwundeten zu erreichen, der den Bugs in die Kiefer gefallen ist. Doch auch unserem Sani ergeht es nicht besser: Ein Fluginsekt erwischt ihn außerhalb der schützenden Formation. Jetzt stehen nur noch die erfahrenen Unteroffiziere zwischen drei Dutzend Monstren und fünf hilflosen Zivilisten.

Käfer-Gemetzel

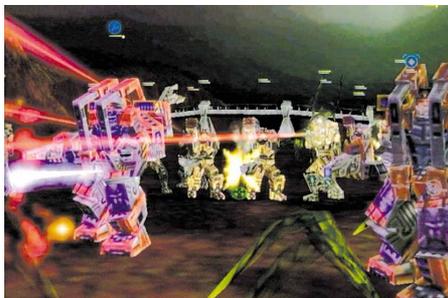
Starship Troopers ist das Echtzeit-Taktikspiel zum indizierten

Film von Paul Verhoeven, verzichtet aber auf den hohen Brutalitätsgrad der Vorlage. Es geht um brachiale Schlachten mutiger Zukunftssoldaten gegen Sturzkampf-Flügler, Rhinoceros-Käfer und haushohe »Tanker«. Die meisten Chitin-Krabler sind Nahkämpfer, doch einige spucken Feuer oder ätzende Säure, die Energieschilde und Panzerungen durchdringt. Deshalb gilt: Leute zusammenhalten und jeden auftauchenden Gegner sofort mit konzentrierten Salven eindecken.

Als Leutnant stecken Sie mitten im großen Krieg zwischen Menschheit und Bugs. Von ihrer Heimatwelt Klendathu aus befallen die Käfer andere Planeten. Die Menschen schreiten zum Gegenangriff, der in die Hose geht. Bis zu Mission 6 spielen Sie ungefähr die Filmhandlung nach. Die restlichen der 20 Einsätze führen Sie auf diverse Welten, darunter den Mars, bis Sie schließlich auf Klendathu den Sieg erringen.



Vorne brutzelt ein Trooper einen Käfer, hinten behalten fünf Unteroffiziere einen Tanker.



Unsere Soldaten befinden sich im Abwehrkampf.

fast immer in Bewegung. Ihre Leute beherrschen acht Formationen, plündern Waffendepots, verminen Engstellen, eskortieren Fahrzeuge, bedienen Geschütze oder fliegen per Jetpack. Die dreh- und zoombare Kamera zeigt immer auf die ausgewählten Soldaten. Diverse Auflösungen ab 640x480 stehen zur Verfügung. **LA**



Vor jeder Mission rüsten Sie Ihre Squads aus.

Jörg Langer



Schnell, hart, gut

Obwohl diesem Spiel letzter Feinschliff fehlt, kann ich es Echtzeit-Taktikern wärmstens empfehlen: Die Missionsziele sind abwechslungsreich, das Überleben

ständiger Hinterhalte eine Herausforderung. Der Käferkrieg spielt sich unheimlich dynamisch, meist ballert mein Haufen aus dem Laufschrift heraus. Grafisch variieren die Planeten relativ stark; nach öden Eiswüsten kommt der farbenprächtige Mars. Es gibt nicht viele Spiele, bei denen Sie 20 schwer bewaffnete Zukunftssoldaten durch Missionen steuern, die auch mal so richtig brenzlich werden können und trotzdem gewinnbar bleiben. Trotz Steuerungsmacken ein echter Geheimtipp!

Waffen und Formationen

Sie beginnen mit rund 30 Gefreiten, die Sie in bis zu drei Squads mit je 6 Mitgliedern einteilen; dazu kommen Spezialisten wie Sanitäter oder Stealth Troopers. Wenn die Soldaten im Rang steigen, dürfen sie bessere Waffen und Rüstungen benutzen. Vom Gewehr bis zum Nuklearsprengkopf reicht das Arsenal; Flammenwerfer sind für den Nahkampf ideal, Raketenwerfer treffen weit und zielsicher. Jeder Kämpfer kann zwei Wummen und zwei Hilfsmittel à la Fernglas tragen. In den komplexen Missionen mit Zwischenzielen und überraschenden Wendungen sind Sie

Starship Troopers

Genre: Echtzeit-Taktik
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch
Multiplayer: Einer
3D-Karten: Voodoo 1 Voodoo 2 Voodoo 3 Riva TNT Riva TNT2 Geforce Matrox G400 Rage 128

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/300	Pentium III/500	Pentium III/700
64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	128 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte	128 MByte RAM, 24fach CD 3D-Karte

Grafik		Gut
Sound		Gut
Bedienung		Befriedigend
Spieltiefe		Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden	



Fordernde Action-Taktik plus Truppenmanagement.

Addon zu Jagged Alliance 2

Unfinished Business

Volle Deckung, Schurken! Die Söldner aus Jagged Alliance 2 sind wieder unterwegs.

Der Zwergstaat Arulco ist frei, Diktatorin Deidranna besiegt. So endete Mitte 1999 das erstklassige Strategiespiel **Jagged Alliance 2**. Darin führte man mit Söldnern einen Befreiungsfeldzug, eroberte Städte sowie Minen und drang schließlich in den Palast der Tyrannin ein, um sie bleiweise zur Rechenschaft zu ziehen. Während des Feldzugs hatte man absolute Bewegungsfreiheit, und die Lohnkrieger steigerten durch Gefechte und Training nach Rollenspiel-Art ihre Fähigkeiten.



Tracona hat nur 20 Sektoren. Mit dem umfangreichen Editor können Sie weitere basteln und anfügen.

Veteranentreffen

Eineinhalb Jahre später sind die Helden von einst in alle Winde zerstreut. Da bittet Arulco erneut um Hilfe: Aus dem Nachbarland Tracona werden Raketen abgefeuert, und Sie mögen doch bitte mit Ihrer Mannschaft die Abschussbasis einätschern. Also stürzen Sie sich in **Unfinished Business**, das auch ohne Hauptprogramm laufende Addon.

Tracona besteht aus lediglich 20 Sektoren, die teilweise »unterkellert« sind. In der Kampagne geht es ausschließlich darum, die Raketenbasis auszuschalten – Städte befreien und verteidigen entfällt, der Feldzug ist sehr linear. Während Sie Ihre Söldner früher vor allem mit Bergwerkserträgen durchfütterten, sind



Nur in den ersten Sektoren liegt Schnee, danach geht's im gewohnten Terrain-Set weiter. Dafür kommen Sie viel früher an schwere Waffen – die leider auch der Feind hat.

Sie diesmal auf die Geldbeutel verblichener Gegner angewiesen. Alternative: Sie spazieren mit einem Berg Beutewaffen zum Händler, der sich in der einzigen Stadt breitgemacht hat. Nur hier können Sie Ausrüstung kaufen. Darunter sind zehn neue Waffen, vor allem frische Scharfschützen- und Maschinengewehre. Gut: Schwere Geschütze wie Mörser und Raketenwerfer kommen bereits nach den ersten Scharmützeln zum Einsatz.



Schützenhilfe: Farbige Felder markieren auf Wunsch Waffenreichweite und Sichtfeld Ihrer Söldner.

Martin Deppe



Leckere halbe Portion

Bei Unfinished Business fehlt mir der Strategieteil gewaltig. Denn gerade der Kampf um die Bergwerke und Städte brachte gehörig Pfeffer ins

Hauptprogramm. Gleiches galt für das hastige Ausbilden der Milizen, während Feindtruppen die befreiten Ortschaften umkreisten. Auf diesen Thrill muss ich nun verzichten.

Warum Unfinished Business trotzdem eine hohe Wertung bekommt? Ganz einfach: Es bleibt immer noch genug Nervenkitzel. Denn kaum ein Taktikspiel hat so dramatische Feuergefechte und derart sympathische Söldner. Bei jedem Schuss auf meine Freunde ziehe ich unwillkürlich mit den Kopf ein. Wenn Sie Jagged Alliance 2 vor allem wegen der Gefechte gespielt haben, sollten Sie erneut zuschlagen.

Sie diesmal auf die Geldbeutel verblichener Gegner angewiesen. Alternative: Sie spazieren mit einem Berg Beutewaffen zum Händler, der sich in der einzigen Stadt breitgemacht hat. Nur hier können Sie Ausrüstung kaufen. Darunter sind zehn neue Waffen, vor allem frische Scharfschützen- und Maschinengewehre. Gut: Schwere Geschütze wie Mörser und Raketenwerfer kommen bereits nach den ersten Scharmützeln zum Einsatz.

Bin ich wieder drin?

Zehn neue Söldner stehen Gewehr bei Fuß, einige können Sie direkt am Einsatzort rekrutieren. Etwa einen leicht wahnsinnigen Sprengmeister-Colonel, der sich wie die anderen Kämpfer weiter

Jagged Alliance 2: Unfinished Business

Genre: Strategiespiel
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Multiplayer: Nicht vorhanden
3D-Karten: Voodoo 1 Voodoo 2 Voodoo 3 Riva TNT
 Riva TNT2 Geforce Matrox G400 Rage 128

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133	Pentium 166 MMX	Pentium 200 MMX
32 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD	64 MByte RAM, 16fach CD

Grafik	Befriedigend	
Sound	Sehr gut	
Bedienung	Gut	
Spieltiefe	Gut	
Multiplayer	Nicht vorhanden	



Jagged 2 ohne Strategieteil, aber spannende Taktik.

Commandos mit Robotern

Gunlok

Drei intelligente Maschinen begleiten Sie auf dem Kreuzzug gegen die Unterjochung der Erde.

Die Zukunft der Erde sieht düster aus. Schlaue Roboter beschließen unter Leitung ihres Anführers Skaran, sich endgültig vom überflüssigen Störfaktor Mensch zu befreien. Das machen sie so gründlich, dass nur noch eine Hand voll ihrer Erbauer übrig bleibt, die auf einer verwüsteten Erde ums Überleben kämpfen. Einer dieser Aufrechten ist Gunlok, der mit einer Hightech-Rüstung

und drei treuen Robotertrupps gegen die Unterdrückung durch die Stahlkolosse antritt.

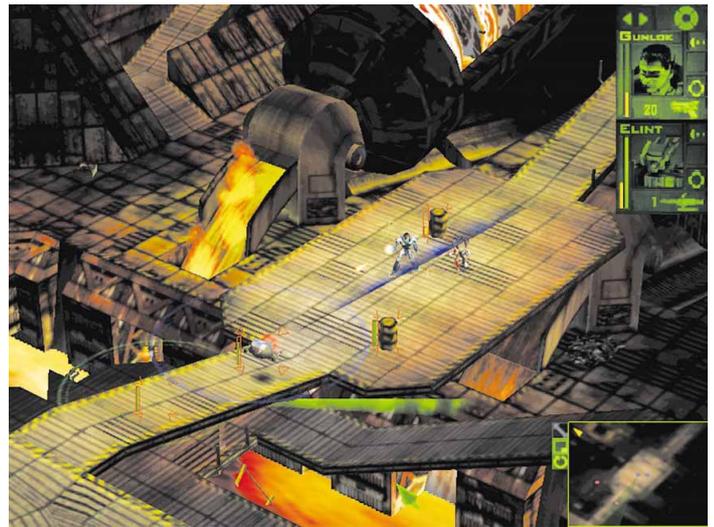
Roboter-Talente

Wie in **Commandos** müssen Sie bei **Gunlok** die Charaktere ihren Fähigkeiten gemäß einsetzen. Roboter Frend ist bärenstark und kann auch schwere Waffen benutzen. Hark leistet mit seiner hervorragenden Wahrnehmung vor allem als Aufklärer gute Dienste. Hacker-Einheit Elint knackt Schlösser und repariert Kameraden, braucht dazu aber Energieladungen für seinen Reparatur-Arm. Um an diese Ladungen sowie Munition und Ausrüstung zu kommen, durchwühlt Gunlok in der Landschaft verteilte Müllhaufen. Gefundene Upgrades bauen Sie in die Roboter oder Gunloks Rüstung ein. Erhöhte Sichtweite, verbesserte Scanner oder einfach nur ein Schutzschild sind das Ergebnis.

Die 15 Missionen von **Gunlok** folgen bewährten Mustern: Eindringen, Zerstören, Auf sammeln gehören zum täglich Brot des Kämpfers. Dabei stehen ihm Gegner im Weg, die wie in **Commandos** über Sichtfelder verfügen und auf Geräusche reagieren. Zum Glück kann sich die Truppe aber im Müll verstecken und Wachen mit Geräusch-Erzeugern in die Irre führen. In der Ego-Perspektive scannen Sie Feinde auf eventuelle Schwachstellen.

Tristes Schlachtfeld

Trotz der Vielzahl von Waffen, Minen und Upgrades bleibt **Gunlok** beherrschbar. Mit wenigen Mausklicks oder Tastaturkürzeln ist jede denkbare Ak-



In der Stahlschmelze hat eine Wachdrohne Gunlok entdeckt und in einen Kampf verwickelt.

tion flugs ausgeführt. Logisch aufgebaute Inventar-Bildschirme ermöglichen jederzeit den Überblick über den Ausrüstungsstand der Roboter-Truppe.

Leider wird **Gunlok** die 3D-Grafik zum Verhängnis. Zwar lässt sich die Kamera jederzeit bewegen oder auf einen Charakter fixieren. Immer wieder blockieren aber Gebäude- und Landschaftselemente den Blick und erfordern ein Nachjustieren. Das ist besonders in Canyons oder Fabrikanlagen ein Ärgernis. Zudem ist die Grafik deprimierend trist: Verbrannte Wüstenlandschaften wechseln sich mit verlassenen Fabrikanlagen ab. Nur selten gibt es Farbtupfer wie in Form glühenden Stahls. Dafür glänzen die detaillierten Protagonisten im schi-

cken Metallic-Look. Lobenswert: Mehrere Spieler können sich im Team durch die Missionen schlagen. Ein Capture-the-Flag-Modus ist genauso vorhanden wie normales Deathmatch. Allerdings braucht aber jeder Kämpfer seine eigene CD im Laufwerk, bevor der gemeinschaftliche Aufstand gegen die Maschinen beginnen kann. **MS**



Aus der Ego-Perspektive scannen Sie Feinde.

Markus Schwerdtel

Knapp vorbei

Anfangs fand ich das Endzeit-Commandos Gunlok richtig interessant. Angesichts der vier grundverschiedenen Kämpfer, massig cooler Ausrüstungsgegenstände und einem gehobenen Schwierigkeitsgrad hatte ich mich schon auf eine längere Zeit in der düsteren Spielwelt eingerichtet. Leider wollte aber der Funke bei mir nicht recht überspringen, was sicher an der sterilen Umgebung und den unpersönlichen Roboter-Protagonisten liegt. Zudem stören aber die Mängel in der Kameraführung den Spielfluss ganz gewaltig. Trotzdem könnte Gunlok dem ein oder anderen Spieler die lange Wartezeit auf Commandos 2 etwas verkürzen.



Hacker Elint deaktiviert mit seinem Schnittstellenarm einen Laserzaun, der die Gruppe behindert.

Gunlok

Genre: Echtzeit-Strategie
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch
Multiplayer: 4 (LAN, www)
3D-Karten: Voodoo 1 Voodoo 2 Voodoo 3 Riva TNT Riva TNT2 Geforce Matrox G400 Rage 128

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/300	Pentium II/450	Pentium III/500
64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	128 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte	128 MByte RAM, 24fach CD 3D-Karte

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut

Futuristischer Commandos-Klon mit kleinen Mängeln.



Demonworld 2

Vom Tapeziertisch auf den PC.



Vor dem gesprengten **Burgtor** entsteht wüste Echtzeit-Hektik.

Arme Orks! Seit Jahren werden sie in **WarCraft** vertrimmt, jetzt leiden die Grünlinge auch noch im Echtzeit-Strategiespiel **Demonworld 2**. Mit einer Hand voll Fantasy-Truppen, Helden und Magiern stürzen

Sie sich in einen Feldzug gegen die Erzfeinde. Ihre Heere sind formationsmäßig auf Zack und bilden in Windeseile Karrees, Reihen und Linien. Der Feind leidet auch – sehr unangenehm, wenn sein Reiterkeil in Ihre Bogenschützen-Linien rauscht. Die über 50 Missionen sind gut durchgemischt: Belagerungen mit Geschützen, Rolltürmen und Rammböcken wechseln sich ab mit Spähaufrägen, Rückzügen oder gar Sprengkommandos, bei denen mal eben das nächste Ork-Camp unter einem Bergsee verschwindet. Das alles wird leider grafisch völlig unspektakulär dargestellt. Zwischen den Einsätzen verteilen Sie erbeutete Artefakte unter Ihren Helden, päppeln Ihre Horden auf und kaufen neue Truppen. **MD**

Martin Deppe

Zahn der Zeit

Demonworld 2 stammt aus der freakig-sympathischen »Bemalte Zinnfiguren erobern Pappburgen«-Ecke. Doch leider geht der Umstieg auf PC-Echtzeitschlachten daneben. Denn die Landschaftsgrafik ist veraltet, die Armeen im hektischen Durcheinander umständlich zu steuern. Dafür sind die Missionen schön abwechslungsreich, und die Feldzug-Atmosphäre kommt gut rüber – Genre-Fans werden ihre erfahrenen Soldaten umhegen und umpflegen.

Demonworld 2

Genre: Echtzeit-Strategie
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch
Multiplayer: 4 (LAN), 4 (www)
Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Ikarion
Festplatte: ca. 680 oder 1.280 MByte
Spieler: 4 pro Original

3D-Karten: Voodoo 1 Voodoo 2 Voodoo 3 Riva TNT
 Riva TNT2 Geforce Matrox G400 Rage 128

Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 4fach CD
Pentium II/266 64 MByte RAM, 8fach CD
Pentium II/400 128 MByte RAM, 16fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Befriedigend

Komplexe Strategie mit schwacher Grafik und Steuerung.



Worms in 3D

Frontschweine

Durchgeknallte Schweine pfeffern sich rundenweise Geschosse um die Öhrchen.



Unser erfahrener Kampfkeiler besitzt bereits ein schlagkräftiges **Maschinengewehr**.

Während die zivilisierte Welt dem Krieg abgeschworen hat, stürzen sich die Borstentiere im Action-Strategiespiel **Frontschweine** mit Feuereifer aufs Schlachtfeld – die Viecher sind halt sprichwörtlich doof. In den Fußstapfen des Klassikers **Worms** ballern bis zu

vier Fünferteams aufeinander ein; diesmal allerdings in 3D.

Kimme, Korn, Feuer!

Einfache Ziele sind doch die schönsten: Es gewinnt die Gruppe, die als erste alle Gegner ins Jenseits schickt. Das Waffenarsenal der rosigen Krieger würde jeden Bundeswehr-Offizier vor Neid erblassen lassen. Ohne Gewehr, Bazooka und Granaten geht kein Frontschwein aus dem Haus; richtig knallig wird's aber erst mit schwerem Gerät wie Splitterbomben oder Lenkraketen. Vor dem Feuern müssen Sie zwei Dinge bestimmen: den Winkel (flach abgefeuerte Schüsse fliegen weiter, steile dafür über Hügel) und die Feuerkraft. Nur mit gutem Augenmaß und Fingerspitzengefühl ballern Sie Ihrem Gegner die Granaten direkt an den Helm, ansonsten verschwindet das Geschoss irgendwo in der Prärie. Sie und die Feinde sind abwechselnd dran; in jeder Runde haben Sie einige Sekunden Zeit, um mit dem gerade aktiven Schwein auf der

Karte herumzulaufen, Kisten aufzusammeln und eine gute Schussposition zu finden.

3D-Tücken

Im Gegensatz zu **Worms** schlägt sich Ihre Schweinearmee in einem 3D-Gelände. Das heißt, Sie können nicht nur zu kurz oder zu weit schießen, sondern auch noch links und rechts daneben – theoretisch. In der Praxis passiert das aber selten, weil Sie dank Ziel-Fadenkreuz schnurstracks auf den Feind draufhalten. Windböen gibt es in **Frontschweine** nicht; Ihr Projektil fliegt immer geradeaus. Dafür sollten Sie die Höhenunterschiede im Auge behalten. Zeitgezündete Granaten kullern vor ihrer Explosion munter Hänge hinunter. Weitere Schikanen auf dem Schlachtfeld sind Minenfelder und Wasserlöcher – selber meiden, Gegner hineinschubsen. Flinke Säue bringen sich in Bunkern in Sicherheit oder besetzen mächtige Geschütze; sogar Panzer können Sie kapern, um in den rollenden Ungetümen unter den Gegnern zu wüten.

Kampftraining

Für Solo-Spieler enthält **Frontschweine** eine vorbildliche Kampagne aus 25 Missionen. Hauptaufgabe ist zwar immer der Exitus aller Gegner, für Nebenziele wie die Zerstörung eines bestimmten Gebäudes erhalten Sie aber Bonuspunkte. Die können Sie nach jedem Kampf in die Ausbildung Ihrer Krieger investieren. Jedes Schwein darf einen von vier Karrierepfaden (Artillerist, Spion, Pionier, Feldarzt) einschlagen und dann maximal fünfmal aufsteigen; dadurch erhält es bessere Ausrüstung und mehr Lebenspunkte. Am meisten Spaß macht **Frontschweine** aber mit bis zu vier menschlichen Mitspielern. **CS**



Luftangriffe führen Sie aus der Vogelperspektive.

Christian Schmidt



Würdiger Nachfolger

Wenn Sie wie ich als Worms-Veteran beim Gedanken an 3D-Gefechte ein Kreuz schlagen, kann ich Sie hiermit beruhigen: An die neue Pers-

pektive hat man sich nach ein paar Runden gewöhnt und kann sich voll auf das genial einfache Zielschießen konzentrieren.

Die dritte Dimension bietet allerdings wenige taktische Vorteile; dafür verlieren Sie gelegentlich die Orientierung. Im Kampf gefallen mir Spezialfähigkeiten wie der Diebstahl oder die diversen Heilmöglichkeiten. Einen dicken Bonuspunkt gibt's für die motivierende Einzelspieler-Kampagne, auch wenn sich die Computergegner nie von der Stelle bewegen. Falls Sie schon lange auf einen würdigen Nachfolger zu Worms gewartet haben – greifen Sie zu.

Frontschweine

Genre: Action-Strategie
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Multiplayer: 4 (1 PC), 4 (LAN), 4 (www)
3D-Karten: Voodoo 1 Voodoo 2 Voodoo 3 Riva TNT
 Riva TNT2 Geforce Matrox G400 Rage 128

Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Infogrames
Festplatte: ca. 360 MByte
Spieler: Einer pro Original

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 233 MMX	Pentium II/300	Pentium III/500
64MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	128 MByte RAM, 12fach CD 3D-Karte

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

Macht im Mehrspieler-Modus saumaßig Spaß.



Squad Leader

Viel Feind – wenig Spaß.



Auf **schöne** Grafik haben die Entwickler verzichtet.

Microprose hat ein Herz für aussterbende Spielelegatungen. Denn hässliche Rundenstrategiespiele mit hochkomplexen Regeln haben keine Chancen mehr. **Squad Leader** wird trotz bekannter Brettspielvorlage keine Ausnahme machen. Als Truppführer im Zweiten Weltkrieg schicken Sie holprig animierte Mannen durch je eine Kampagne auf amerikanischer, britischer und deutscher Seite. Dabei haben Sie Landstriche einzuneh-

men, Panzer auszuschalten oder versprengte Trupps aufzuspüren. Was spannend klingt, entpuppt sich schnell als motivationsloses Abarbeiten von Aktionspunkten. Außerdem spielt der Zufall eine viel zu große Rolle. Mit etwas Pech sterben Ihre Spezialisten den verführten Pixeltod, weil die Gegner häufig Zufallstreffer landen. Gleichzeitig ärgern Sie sich mit der fummeligen Iconsteuerung herum oder lernen tonnenweise Tastaturkürzel auswendig. **MIC**

Genre:	Strategiespiel
Preis:	ca. 100 Mark
Hersteller:	Microprose
Anspruch:	Profis
Spieler:	Einer pro Original
Sprache:	Deutsch
Minimum:	P II/300, 32 MByte RAM

Emergency Police

Einsatz fürs Pixelkommando.



Im Supermarkt haben sich Gangster verschanzt.

Wen ruft man, wenn die Queen entführt wird? Ganz klar, die **Emergency Police**. In dem Echtzeit-Taktikspiel übernimmt Ihre Sondereinsatztruppe aber auch weniger spektakuläre Fälle, wie etwa die Verletzung eines Raubüberfalls auf einen Geldtransporter oder die Rettung eines Lebensmüden von einem Hausdach. Sobald Sie Ihren Auftrag erhalten haben, setzen Sie kleinpixlige Feuerwehren, Polizeihubschrau-

ber oder Panzerwagen in Bewegung, die auf einem hässlichen Stadtplan über die Karte ruckeln. Am Einsatzort lassen Sie Winzpsychologen per Mausclick nicht minder kleine Selbstmörder bekehren. Oder Sie erteilen bewaffneten SWAT-Teams den Befehl zum Angriff auf Terroristen. Leider müssen Sie fummelig jedem Polizisten seine Befehle einzeln geben. Massenkommmandos sind nicht möglich. Außerdem können Sie jede Mission nur auf eine Art und Weise lösen. **MIC**

Genre:	Emergency Police
Preis:	ca. 70 Mark
Hersteller:	Koch Media
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschr.
Spieler:	Einer
Sprache:	Deutsch
Minimum:	P 200 16 MByte RAM

Close Combat 5

Im Uralt-Look durch die Normandie.



Die deutschen **Bunker** sind nur mit akribischer Taktik zu knacken.

Die **Panzer General**-Serie von SSI hält sich seit Jahren mit kleinen, aber feinen Verbesserungen an der Rundenstrategie-Spitze. Die **Close Combat**-Teile verschieben lediglich die Weltkriegs-Fronten um ein paar hundert Kilometer. So auch **Close Combat 5**, das diesmal die alliierte Invasion in der Normandie inszeniert. In Echtzeit und altmodischer Vogelperspektive scheuchen Sie Stoppelhopper sowie Panzer durch den D-Day und den folgenden Vorstoß Richtung Osten. So steht etwa der legendäre Fallschirmjäger-Einsatz »Market Garden« auf dem Programm. In vier Kampagnen und 51 Szenarios kommandieren Sie wahlweise deutsche oder alliierte Truppen. Bei vie-

len Einsätzen können Sie außerdem Artillerie- oder Luftunterstützung anfordern. Das Missionsziel ist immer gleich: vorgegebene Stellungen erobern und halten. **MD**

Martin Deppe

Klon-Krieg

Bei Star Wars mögen die Klon-Kriege ja noch spannend werden, bei **Close Combat** ist die Luft raus: SSI serviert wieder einen Klon des ersten Teils und ändert nur Details. **Close Combat 5** ist immer noch ein gutes Spiel, der Kampf um jeden Hügel, jede Deckung spannend. Statt Drauflosstürmen sind ausgeklügelte Taktiken angesagt. Wenn Sie aber einen der Vorgänger haben, können Sie sich den neuen Feldzug sparen. Mache ich auch selbst so: Ich bleibe bei Sudden Strike und Combat Mission.

Close Combat 5

Genre:	Echtzeit-Taktik	Preis:	ca. 80 Mark
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	Hersteller:	SSI
Sprache:	Englisch	Festplatte:	ca. 140 MByte
Multiplayer:	2 (LAN), 2 (www)	Spieler:	Einer pro Original

3D-Karten: Voodoo 1 Voodoo 2 Voodoo 3 Riva TNT
 Riva TNT2 Geforce Matrox G400 Rage 128

Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/266 64 MByte RAM, 8fach CD	Pentium II/400 128 MByte RAM, 16fach CD
-------------------------------------------	------------------------------------------	--------------------------------------------

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut

Unmotivierte Neuaufgabe der detailverliebten Gefechte.



Ruhm und Reichtum

Bunter Monopoly-Klon.



Sie müssen mit wertvollen Rohstoffen handeln.

Das Brettspiel **Ruhm und Reichtum** ist in Frankreich beliebter als sein Vorbild, der Wirtschaftsspiel-Klassiker **Monopoly**. Ziel in der PC-Umsetzung ist es, in einer von 24 Branchen eine Monopolstellung zu erreichen. Bis zu sechs, auf Wunsch vom Computer gesteuerte Spieler würfeln sich über eine 3D-Weltkarte, um in einer Reihe Länder Firmenanteile zu sammeln. Zwischen den Würfelrunden können Anteile zwi-

schen den Kontrahenten gehandelt werden. Kleine Quizrunden mit anspruchsvollen Fragen zu Wirtschaft und Allgemeinwissen bringen Euros in die Kasse. Unerwartete Ereignisse wie Ölkrisen oder Naturkatastrophen würzen zusätzlich die Jagd um die Welt. Der gelungene Comic-Look kommt vor allem den lustig animierten Spieler-Charakteren zugute. Mit ein paar Freunden vor dem Rechner macht die Jagd nach Ruhm und Reichtum richtig Spaß. **MS**

Genre:	Strategiespiel
Preis:	ca. 60 Mark
Hersteller:	Cryo
Anspruch:	Einsteiger
Spieler:	Sechs (an einem PC)
Sprache:	Deutsch
Minimum:	
	Pentium 200 MMX
	32 MByte RAM



Wartorn

Trauriger Tiefpunkt im 3D-Tal.

Statt ungepflegten TV-Zombies beim Zanken im Container zuzugucken, verlangt es vielen Menschen nach dramatischer Unterhaltung: Simulierter Krieg soll es sein – im Echtzeit-Strategiespiel **Wartorn** sollen sie es bekommen. Da klopfen sich Armeen aller Herren Länder in gewaltigen 3D-Arenen. Gelegentlich plaudert auch mal ein Kommentator passend zum Geschehen. Nett: In den meisten Spielmodi dürfen Sie sich aus mehreren vorgegebenen Einzelteilen selbst Einheiten basteln. Leider hat der australische Entwickler Eyst vor allem die Steuerung komplett in den Stadionsand gesetzt. Die Kamera gehorcht weder logischen Gesetzen noch dem Spielerwillen, die Menüs sind so unübersichtlich wie die Fahrpläne der Münchner Verkehrsbetriebe. Auch die Grafik wirkt derma-



Die miese Steuerung nervt vor allem bei Kämpfen.

ßen angestaubt, dass wir selbst sammelwütigen Strategen empfehlen: Finger weg. **PS**

Genre:	Echtzeit-Strategie
Preis:	ca. 80 Mark
Hersteller:	Virgin
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis
Spieler:	Einer
Sprache:	Deutsch
Minimum:	
	Pentium II/300
	32 MByte RAM



Pharao Gold

Einmal regieren wie Gott in Ägypten.

Götter, Gräber und Geschäfte sind die Zutaten von Impressions Aufbauspiel **Pharao**. Als Herrscher am Nil weisen Sie in 20 Szenarios Ihren Untertanen Lebensraum zu, bauen Bewässerungsanlagen, legen Äcker an und errichten nach und nach eine florierende vorchristliche Industrie. Daneben kümmern Sie sich darum, die Einwohner durch niedrige Steuern und die leicht erzürnbaren Götter durch den Bau von Tempeln zufrieden zu stellen. Mit schöner Regelmäßigkeit greifen kriegerische Stämme an, die Sie mit Ihren Armeen in die Flucht schlagen. Mit im Goldpack ist das Addon **Kleopatra**, in dem Sie 15 weitere Missionen lang beweisen müssen, dass Sie der beste Stadtplaner am Nil sind. Allerdings können Sie diese Aufträge erst dann erledigen, wenn Sie das Hauptspiel



Nur mit Palast können Sie Steuern kassieren.

gelöst haben. Ansonsten dürfen Sie keine Armeen mit ins nächste Szenario übernehmen. **MIC**

Genre:	Aufbauspiel
Preis:	ca. 90 Mark
Hersteller:	Impressions
Anspruch:	Fortgeschrittene
Spieler:	Einer
Sprache:	Deutsch
Minimum:	
	Pentium 166
	32 MByte RAM



Das Spiel der 1000 Möglichkeiten



Patrizier 2

Ein Händler hat's auch nicht leicht: Knallharte Konkurrenten und Piraten behindern Ihren Aufstieg zum Herrscher der Hanse.



Im Hafen von Lübeck warten drei Schiffe (oben links) auf Ladung, Nummer 4 liegt in der Werft.

Manchmal ist der Testteil aktueller als die Vorschau. Während Letztere schon Richtung Druckerei segelte, schipperte die Verkaufsversion von **Patrizier 2** in den GameStar-Hafen. Ascaron hat die Welt der Hanse des 14. Jahrhunderts voll gepackt mit Han-

del, Seekampf und Politik – in Echtzeit. Mittendrin Sie als viel versprechender Jung-Krämer.

Die Hanse lebt

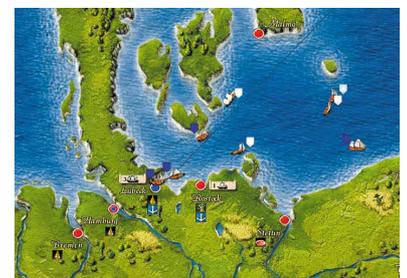
Sie beginnen Ihre Karriere in einer von 20 Hansestädten. Ein Schiff, ein Kontor und ein wenig Kleingeld sind alles, was Sie haben. Die Isoansicht der Stadt zeigt Ihnen nicht nur alle vor Anker liegenden Schiffe, sondern dient auch als Hauptmenü. Ein Klick auf einen Lastkran öffnet den Handelsbereich, von wo aus Sie 20 Waren einkaufen. Der Preis hängt von Angebot und Nachfrage ab, die von den Produktionsbetrieben in den Städten bestimmt werden, und ändert sich in Echtzeit. Lübeck zum Beispiel stellt Eisenwaren her, benötigt dafür aber Eisenerz. Die Metallzeugnisse sind in Danzig sehr beliebt, wo Bier gebraut wird. Das wiederum findet in Köln reißenden Absatz, der dort produzierte Wein erfreut die reichen Bürger

von Lübeck. Von dieser Art Warenkreisläufe gibt es eine Menge, in die Sie auch eingreifen können, indem Sie selber Produktionsstätten errichten.

Biedermann oder Freibeuter?

All der Aufwand dient nur dem einen Zweck: zum Eldermann der Hanse aufzusteigen. Dafür müssen Sie nicht nur die Bürger durch prompte Lieferung von Luxusgütern zufrieden stellen, sondern auch den Klerus mit Spenden oder dem Ausbau der Kathedrale. Oder Sie erledigen Warentermingeschäfte und kleine Aufträge, wie einen bestimmten Piraten zu eliminieren. Sie können auch selbst die schwarze Flagge hissen. Dazu benötigen Sie ein bewaffnetes Schiff samt Kapitän. Kommt es zu Seeschlachten (oder greifen Sie gar eine Hafenanlage an), steuern Sie Ihre Kähne aus klassischer »Von oben«-Perspektive und feuern die Kanonen ab – oder Sie überlassen die Kämpfe der recht clever agierenden CPU.

Die spielerischen Möglichkeiten erweitern sich, je höher Sie aufsteigen. So schicken Sie zum Beispiel Expeditionen in den Mittelmeerraum. Mit genügend Popularität (und ausreichend Bestechungsgeldern) lohnt sich der Griff nach dem Bürgermeisteramt. Dann müssen Sie auch Mauern sowie Befestigungsanlagen errichten lassen, denn gelegentlich wird Ihre Stadt von Land her belagert. In diese Kämpfe können Sie nicht eingreifen. Bis zu acht handelswillige Spieler dürfen übers Netzwerk spielen. Oder weichen auf den »Hotseat«-Modus aus, bei dem die Teilnehmer nacheinander antreten. **MIC**



Auf der Karte sehen Sie Schiffe und Güterbedarf.

Mick Schnelle



Handel Deluxe

Ascaron hat mit **Patrizier 2** ein Handelsspiel klassischer Prägung entwickelt. Klassisch heißt aber nicht veraltet: Die Grafik ist hübsch (wenn auch ein wenig zu kleinteilig), und in Sachen Spieltiefe ist **Patrizier 2** vorbildlich: Sie haben jede Menge Freiheiten, um ans Ziel zu gelangen. Friedlich und ehrlich über Handel, korrupt durch Bestechung oder kriegerisch als Pirat. Einsteiger werden von der Optionsvielfalt überfordert; Fehler in der Anfangsphase führen unweigerlich in den Ruin. Wer jedoch gern schachert, handelt und einer Seeschlacht nicht abgeneigt ist, kommt um **Patrizier 2** nicht herum.

Der Patrizier 2

Genre: Wirtschaftssimulation
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch
Multiplayer: 8 (1 PC), 2 (ser.), 8 (LAN)
3D-Karten: Voodoo 1 Voodoo 2 Voodoo 3 Riva TNT Riva TNT2 Geforce Matrox G400 Rage 128

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 233	Pentium II/300	Pentium III/500
32 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

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



Spannender Mix aus Handel, Seekampf und Politik.