

# Strategie

Jörg Langer



**Siedeln wie die Griechen.** Aufbauspieler frohlocken: **Zeus** ist unter uns Sterbliche gefahren und hat die neueste Variante der historisierenden Impressions-Serie gleich dagelassen. Mit mehr Abwechslung und nicht ganz so birernst wie früher, ist sie auf jeden Fall einen genauen Blick wert. Etwas weniger freuen sich alte Taktiker (wie Martin und ich): Blue Bytes **Battle Isle 4** hat sich nicht als der erhoffte Überknaller erwiesen, sondern »nur« als innovatives Spiel mit einer steilen Lernkurve und fast schon abschreckender Komplexität.

**Peinliche Abzocke.** Ich mag **Heroes of Might&Magic 3** nun wirklich. Ich habe es letztes Jahr nicht nur für GameStar getestet, sondern auch privat durchgespielt. Schon die beiden umfangreichen Addons fand ich eher zu viel des Guten. Und jetzt versucht Ubi Soft, mit genau derselben Engine und genau denselben Grafiken gleich vier »neue« **Heroes Chronicles**-Spiele für jeweils 50 Mark unters Volk zu bringen. Jedes hat nur den Umfang von etwa einem Viertel des Originals – zusammengerechnet kosten sie aber 200 Mark. Diese Abzockerei wird hoffentlich nicht Schule machen! Sehen Sie sich lieber im Internet um, da gibt es viele gute Heroes-Szenarios zum Nulltarif.

## Strategie-Charts

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

Zeus .....	100
Battle Isle 4 .....	104
Pizza Connection 2 .....	106
Cossacks .....	108
Heroes Chronicles .....	110
Europa Universalis .....	110



Wir bauen die Akropolis

# Zeus

Götter als Freunde sind eine prima Sache. Aber Vorsicht: Die edlen Herrschaften haben ihre Sonderwünsche.

Stadt nötig sind, etwas verringert. Während bei **Pharao** Zahnarzt, Apotheker, Arzt und Einbalsamierer in verschiedenen Gebäuden arbeiten, reicht jetzt ein großes Krankenhaus für die medizinische Versorgung. Ein Aufseherbüro übernimmt die Aufgaben der Feuerwehr und des Bauingenieurs. Wachposten sorgen für Ruhe in der Stadt und machen auch Jagd auf wilde Tiere. Dazu gehören etwa Wölfe, die Ihre Schafherden und somit die Versorgung mit Wolle bedrohen. Zur Grundversorgung gibt's abermals Wasserträger, die zwischen Brunnen und Häusern pendeln. Mittelpunkt der Stadt ist Ihr Ehrfurcht gebietender Palast. Ohne diesen Prachtbau können Sie keine Steuern von den Bewohnern der Siedlung verlangen und keine Soldaten ausheben. Diagramme und Übersichtskarten liefern Informationen über den Zustand der Siedlung und die Versorgungslage, damit Sie auf Notstände in der Stadt reagieren können.

len. Sogar ein riesiges Stadion können Sie errichten. Philosophen, Schauspieler und Athleten besuchen Wettbewerbe in ganz Griechenland. Ein Sieg erhöht Ihr Ansehen bei den Nachbarn. Außerdem dürfen Sie die Stadt dann mit einem prachtvollen Monument verschönern.

## Griechischer Wein

Von Luft und Liebe können selbst gebildete Schöngelber nicht überleben. Deshalb sollten Sie sich schon früh in der Aufbauphase Gedanken über die Versorgung der Stadt machen.

## Vom Baum zum Boot



In den Plantagen wachsen Oliven, die in der Presse zu Öl verarbeitet werden. Ein Handelsposten kauft das Öl und verkauft dafür Fische.

**B**litz und Donner sind sein Handwerkszeug, Gerechtigkeit und Gleichgewicht sein höchstes Ziel. Das sollten Sie im Hinterkopf behalten, wenn Sie in Impressions' neuestem Aufbauspiel **Zeus** die Führung eines altgriechischen Stadtstaats übernehmen und es mit dem Göttervater zu tun bekommen: In der Wiege der Demokratie zählen Beziehungen zu den Göttern genauso viel wie die zu benachbarten Städten und Ländern. In sieben, teilweise sehr umfangreichen Kampagnen müssen Sie Ihre

re Fähigkeiten als Stadtplaner, Diplomat, Händler und Kriegsherr unter Beweis stellen.

## Weniger ist mehr

**Zeus**, das aus rechtlichen Gründen den Zusatz **Herrscher des Olymp** tragen muss, ist der Nachfolger von **Caesar 3** und **Pharao**. Das wird schon an Grafik und Bedienung deutlich. Wieder entwerfen Sie im Stil von **Sim City** eine komplette Infrastruktur mit Straßen und Bauwerken. Allerdings wurde die Anzahl der Gebäude, die zum Betrieb einer



Die Standarten am Palast zeigen Zahl und Art der verfügbaren Armeen an.

## Kurztipps im Tipps- und Tricks-Teil

## Facts

- 7 Kampagnen
- 45 Szenarios
- 16 Tutorial-Szenarios
- 3 Sandkasten-Modi
- 12 Götter und Monster
- 6 Helden

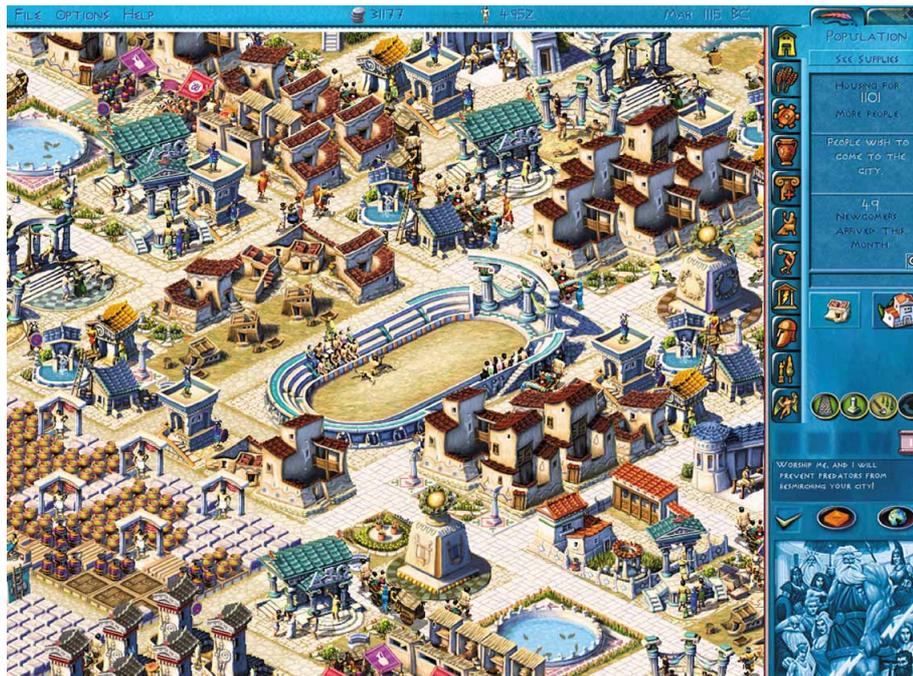
## Dichter und Denker

In Universitäten diskutieren Philosophen miteinander. Die gewonnenen Einsichten teilen sie auf öffentlichen Podien dem wissbegierigen Volk mit. Schauspieler besuchen erst die Theaterschule, bevor sie in großen Arenen das Volk mit Dramen und Komödien unterhalten. Weil ein gesunder Geist aber nur in einem gesunden Körper gedeihen kann, sollten Sie über das gesamte Stadtgebiet Sporthallen vertei-

Farmen liefern Schaffelle und Ziegenkäse. Aus Trauben keltern Winzer Wein, aus Oliven wird Öl gepresst. Natürlich arbeiten in Ihrer Stadt auch Handwerker wie Schreiner, Bildhauer und Schmiede. Alle hergestellten Produkte landen in Kornspeichern oder Lagerhöfen. Von dort liefern Händler die benötigten Waren an Marktplätze, sogenannte Agoras, die gleichmäßig in der Stadt verteilt sein sollten. Diese Agoras können Sie ganz den Bedürfnissen des jeweiligen Stadtviertels anpassen. In Nobelgebieten ist ein Waffen- und Pferdehändler Pflicht. Das gemeine Volk hingegen ist schon froh über Olivenöl und Zwiebeln.

### Außenhandel

Meistens ist es nicht möglich, alle Bedürfnisse einer Stadt aus eigener Kraft zu decken. Nicht überall grasen Ziegen, und nicht aus jedem Felsen lassen sich Marmorblöcke schlagen. Zum Glück schreiben die alten Griechen das Wort Nachbarschaftshilfe groß. Über Transportrouten zu befreundeten Städten läuft ein schwunghafter Handel. Voraussetzung dafür sind aber Handelsposten, die Sie, abhängig vom Geschäftspartner, im Landesinneren oder am Ufer errichten müssen. Hier



Im **Stadion** trainieren die Athleten für die nächsten Olympischen Spiele. Die blühende Stadt hat ringsum gut gefüllte Lager.

legen Sie genau fest, welche Güter mit welchem Partner zu welchem Preis gehandelt werden. Karawanen und Schiffe befördern die Ware. Richtig gutes Geld verdienen können Sie dagegen mit der Veredelung von Rohstoffen. Billig erstandene Trauben lassen sich nach dem Keltern als Wein teuer verhöckern. Geschäftstüchtige Stadtväter verdienen mit dem Handel wesentlich mehr als durch Steuereinnahmen.

### Fern der Heimat

Leider sind nicht alle Nachbarstädte friedliche Handelspartner. Rivalisierende Herrscher überfallen zuweilen Ihre Siedlung, um Tributzahlungen zu fordern. Das funktioniert natürlich auch umgekehrt. Mit Kriegsschiffen und Soldaten machen Sie sich die Kontrahenten untertan. Das bringt dann nicht nur Geld in die Stadtkasse, sondern eröffnet auch neue Handelsrouten.



Erntegöttin **Demeter** spaziert durch ein nobles Viertel der Stadt und füllt die Vorräte in den Häusern auf.



Held **Jason** kämpft gegen den Bronze-Mann Talos.



Der **Drache** ist das Haustier des Gottes Ares und hat eben ein paar unvorsichtige Wölfe verspeist.

### Technik-Check

Auf einem Pentium 200 MMX mit 64 MByte RAM konnten wir noch recht flüssig spielen, selbst wenn der Bildschirm voll mit Einheiten war. Auch mit älteren 4-MByte-Grafikkarten ist das Spielen ohne Probleme möglich. Auf allen modernen Rechnern macht Zeus keinerlei Schwierigkeiten. Ab 700 MHz Prozessorleistung empfiehlt es sich sogar, die Spielgeschwindigkeit ein wenig herunterzusetzen, damit die Aktionen nicht unübersichtlich schnell werden.

### Festplatte/RAM

Eine Vollinstallation mit rund 620 MByte ergibt den besten Spielfluss. Wenn einzelne Grafiken von der CD nachgeladen werden müssen,

stoppt das Spiel sonst für ein paar Sekunden. Beim Hauptspeicher ist Zeus auch nicht anspruchsvoll, schon mit 64 MByte lässt es sich spielen.

### Tuning-Tipps

**TIPP 1:** Auf Rechnern mit 64 MByte RAM kommt das Programm schnell ins Ruckeln. Wählen Sie die niedrigste Auflösung, damit die Bürger flüssig ihren Geschäften nachgehen können.

**TIPP 2:** Schalten Sie die Hintergrundmusik aus. Von dieser Last befreit, läuft das Programm wesentlich schneller.

**TIPP 3:** Setzen Sie auf einem langsamen PC die Spielgeschwindigkeit auf 100%. Das hebt das Spieltempo auf ein angenehmes Maß.

### Die Performance-Tabelle

		Voodoo 1	Rage 128	Matrox G400	Voodoo2	TNT 1	TNT 2	Voodoo 3	Geforce 256
<b>P200 MMX</b>	800x600	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	1024x768	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<b>PII/300 AMD K6-2/450</b>	800x600	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	1024x768	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<b>PIII/500 Athlon 500</b>	800x600	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	1024x768	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<b>PIII/700 Athlon 700</b>	800x600	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	1024x768	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

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

## Jörg Langer



### Flotte Hellenen

Die Impressions-eigene Verquickung von beinharder Wirtschaftssimulation mit gefälligem Städtebau hat zu Recht viele Fans. Mir wurde es in letzter Zeit aber etwas

viel mit der Akribie: Der mehrere reale Wochenenden dauernde Pyramidenbau von Pharao war eine Zumutung. In Zeus geht alles viel schneller von der Hand, dank Helden und Monstern gibt's immer was zu tun.

#### Mit Humor geht's besser

Auch die alles andere als bierernste Annäherung an das altehrwürdige Hellas gefällt mir. In einem Punkt muss ich Markus widersprechen: Die Grafik finde ich okay; sie passt wunderbar zum Geschehen und bleibt immer übersichtlich. Was mir vielmehr fehlt, sind umfangreichere Militäroptionen: Im alten Griechenland gab's viel mehr Truppentypen, als mir das Spiel suggerieren will. Naja, für ein Aufbauspiel reicht die Kriegsführung, und der Rest ist Top.

Für Ihre Eroberungsfeldzüge benötigen Sie natürlich Soldaten, die Sie als Bürgerwehr aus dem Volk rekrutieren. Jeder Einsatz der Armee verringert also kurzzeitig die Zahl der Arbeiter und sollte deshalb sorgfältig ge-

## Markus Schwerdtel



### Alte Technik, gut kaschiert

Erst einmal ein großes Pfui an Impressions. Schon wieder wird die uralte Caesar-3-Engine ausgepackt, um ein weiteres Historien-Strategie-

spiel zu basteln. Trotz bunterer Grafik und gelungenen Animationen wird es langsam Zeit für ein neues Grundgerüst. Titel wie Siedler 4 zeigen doch, wie hübsch auch komplexe Aufbauspiele aussehen können!

#### Göttliche Spieltiefe

Nachdem mein gerechter Zorn verraucht ist, wage ich einen ersten Blick hinter die funktional-schmucklose Fassade von Zeus und erlebe eine angenehme Überraschung. Die dröge Aufbauphase aus Pharao wurde auf ein angenehmes Maß verkürzt. Es geht Schlag auf Schlag mit Göttern, Monstern, Helden. Die Provinzen fordern meine ganze Aufmerksamkeit, wo ich mich doch eigentlich um mehr Sporthallen in meiner Stadt kümmern sollte. Wenn ich doch mal Zeit habe, dann feile ich mit Freuden am Stadtplan, damit meine Wirtschaft noch reibungsloser klappt. Zeus werde ich sicher auch privat die nächsten Monate noch spielen.

plant werden. Je größer Ihre Stadt ist, desto mehr Kompanien können Sie einberufen. Wohlhabende Bürger ziehen wesentlich besser ausgerüstet in den Kampf als arme Bauern und können sich sogar Pferde leisten. Es lohnt sich somit auch militärisch, schicke Wohngebäude einzurichten. Friedliebende Stadtplaner können die sehr seltenen Kämpfe auf eigenem Territorium per Automatik-Verteidigung vermeiden.

#### Götterplagen

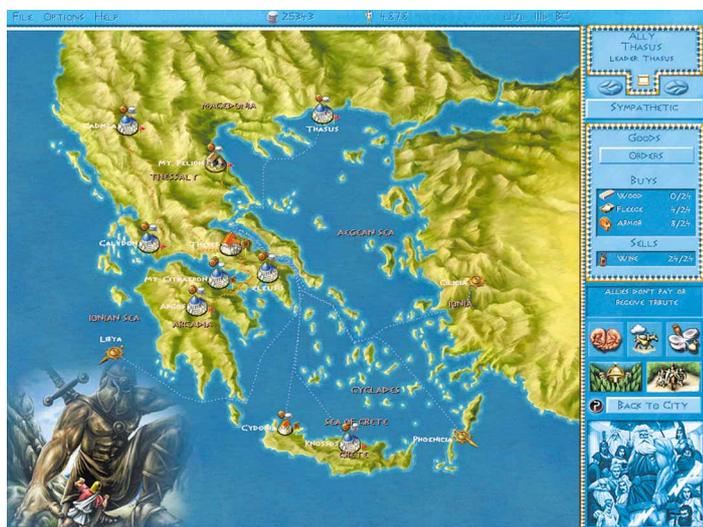
Als wäre das nicht schon genug Aufregung, mischen sich auch noch Obergott Zeus und seine Kollegen in die Geschicke der Menschen ein. Die Erntegöttin Demeter lässt auf den Farmen die Zwiebeln sprießen, wenn Sie sich durch einen Tempelbau gut mit ihr stellen. Ein wohlgesonnener Ares verteidigt die Stadt und zieht mit seinen göttlichen Armeen sogar selber in die Schlacht, wenn vor dem Feldzug in seinem Heiligtum gebetet wird. Andererseits schicken verärgerte Unsterbliche ihre Monster gegen die Siedlung. Dann muss ein echter Held zu Hilfe gerufen werden. So befehligt der Schmiedegott Hephaistos den bronzenen Roboter Talos, der besonders gern Marktplätze und Kornspeicher einebnet. Nur der Argonaut Jason könnte dem Treiben Einhalt gebieten. Der aber greift erst zum Schwert, wenn genug Wein da ist.

#### Von Anfang an

Trotz der komplexen Zusammenhänge ist der Einstieg nicht schwer. Das liegt am sehr umfangreichen Tutorial, das Einsteiger in 16 einzelnen Mini-Szenarios ausführlich in Bedienung und Spielmechanik einführt. In fünf Schwierigkeitsstufen passen Sie das Spiel Ihrem Können an. Die sieben Kampagnen steigern sich langsam in Anspruch und Länge. Langwierige Pyramiden-Bauphasen wie in **Pharao** gibt es in **Zeus** nicht. Die einzelnen Episoden lassen sich meistens innerhalb einer Stunde lösen. Wer aber doch gerne länger an einer



Gott Hephaistos ist eifersüchtig und greift Athenes Heiligtum mit einem Lavafluß an.



Die Provinzkarte zeigt Handelsrouten und die militärische Stärke der Nachbarn.

perfekten Stadt feilt, der tobt sich in den Sandkasten-Szenarios aus. In denen können Sie einfach drauflos siedeln, auf Wunsch mit Betonung von Militär oder Wirtschaft. **MS**

## Zeus – Herrscher des Olymp

**Genre:** Aufbauspiel  
**Anspruch:** Einsteiger, Fortg., 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

**Preis:** ca. 90 Mark  
**Hersteller:** Havas Interactive  
**Festplatte:** ca. 500 MByte  
**Spieler:** Einer pro Original

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200 MMX 64 MByte RAM, 8fach CD	Pentium II/300 128 MByte RAM, 16fach CD	Pentium III/500 128 MByte RAM, 32fach CD

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

Komplexe Aufbaustrategie, leider mit antiker Grafik.



## Innovatives Inselspringen

# Battle Isle 4

Vom Hexfeld in die dritte Dimension, von der puren Rundenstrategie in den Echtzeit-Rundenmix: Die legendäre Serie wandelt auf ganz neuen Wegen.

**R**undenbasierte Strategiespiele sind neben ihren Echtzeit-Brüdern mittlerweile Mauerblümchen. Während Hunderttausende von Strategiefans **Sudden Strike** oder **C&C 4** spielen, tut sich im Rundensektor wenig, wenn man von tapferen **Panzer General**-Derivaten mal absieht. Selbst Blue Byte, mit **Battle Isle** erfolgreich geworden, mag Sie nicht mehr zugeweiße spielen lassen. Zumindest nicht ausschließlich: Das neue **Battle Isle 4** ist ein Mix aus rundenweisen Gefechten und Echtzeit-Basisbau. Auch die Hexfelder sind verschwunden, neuerdings kämpfen und bauen Sie in echter 3D-Grafik, die an **Dark Reign 2** erinnert.

**Battle Isle 4 – der Andosia-Konflikt** spielt in der fernen Zukunft auf dem Planeten Chromos. Die geheimnisvolle Sekte »Kinder des Haris« bedroht das Reich. Im Raldhan-Archipel prallen Regierungstruppen und Fanatiker aufeinander. In den beiden Kampagnen mit insge-



Beim Weg durch die enge Schlucht gerät unser **Panzertrupp** unter Artilleriebeschuss. Weil die Geschütze in den Bergen stehen, können wir sie noch nicht ausmachen. Die Balken zeigen Zustand, Aktionspunkte und Energie der Truppen an.

samt 23 Missionen spielen Sie jeweils eine der Seiten. Dabei schicken Sie von Ihrer Basisinsel Truppen aufs eigentliche Kampfeiland. Sobald Sie dort mehrere Missionen geschafft haben, geht's zur nächsten.

## Die Uhr tickt

Wenn Sie die Vorgänger (inklusive **Incubation**) gespielt haben, können Sie sich schon mal vom stundenlangen Brüten über dem idealen Zug verabschieden. Denn jetzt spielen Sie unter Zeitdruck. Sie haben mehrere Minuten, um in der Taktikphase mit Ihren Truppen zu ziehen und zu kämpfen. Danach ist der Gegner dran, und Sie können derweil Fabriken, Minen und Akademien errichten. Das Dumme daran: Während Sie bauen, bekommen Sie kaum etwas von den Gefechten auf der Kampf-

sel mit – sondern nur eine Meldung, falls eine Ihrer Einheiten das Zeitliche segnet. Hier fehlt einfach eine Replay-Funktion.

## Ranger in the Night

Die Kämpfe sind hochspannend, statt stumpfem Hin- und Herge-

baller ist geschicktes Taktieren gefragt. Es kommt vor allem auf eine gute Truppenmischung und Aufklärung an. So sind Panzer zwar kampfstark, können aber nicht weit sehen. Erst mit einigen nebenhermarschierenden Infanteristen werden die Kolosse rich-



Die **Kamera-Perspektive** lässt sich drehen, kippen und zoomen.

## Jörg Langer



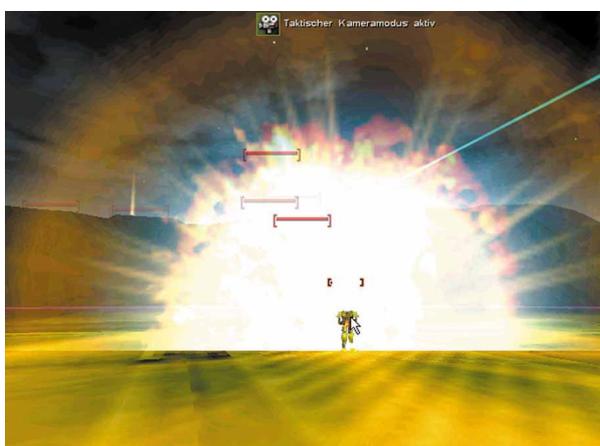
### Liebe zum Detail

Knacke ich die Panzer jetzt brachial von vorne, oder schleiche ich mich seitlich mit schwerer Infanterie ran? Oder warte ich die Nacht ab und umgehe die Tanks? Mir

gefallen die vielen Details, etwa die unterschiedlichen Panzerungswerte eines Vehikels. Das Spielgefühl mit seinen wilden Kameraschwenks und ständiger Munitionsknappheit ähnelt **Incubation**. Doch da fand ich es spannender: Es macht halt einen Unterschied, ob ich mit einer Handvoll lieb gewonnener Infanteristen gegen fiese Aliens antrete oder mit anonymen Riesenarmeen kämpfe. **Battle Isle 4** ist für Hardcore-Strategen eine sehr gute Wahl, für alle anderen aber viel zu kompliziert.



Auf der **Basisinsel** errichten Sie Fabriken, Kraftwerke, Minen und Akademien.



Dieser leichte Infanterist überlebt die **Raketenerplosion** mit knapper Not.

ting effektiv. Artillerie auf einem Hügel lässt sich entweder mit Fliegern zerbomben – oder von Bodentruppen, die unter Beschuss die Serpentinafen emporkraxeln müssen. Weil es alle drei bis vier Züge Nacht wird, knackt selbst eine Gruppe schwacher Ranger-Aufklärer einen schweren Vulture-Panzer, weil der die Angreifer nicht ausmachen kann. Einheiten schießen zurück, wenn der erspähte Feind in Reichweite gerät – auch wenn sie gar nicht am Zug

sind. Ideal für Hinterhalte also, die aber leider auch der clevere Computergegner legt.

### Gefragte Spezialisten

In **Battle Isle 4** spielen neue Technologien eine große Rolle: Wenn Sie etwa den Flammenwerfer entwickeln, können Ihre Fabriken fortan entsprechend bewaffnete Infanteristen ausheben, die im Nahkampf enormen Schaden anrichten. Scharfschützen hingegen feuern schon lange auf Gegner, bevor sie selbst in Sichtweite geraten, und Raketenwerfer-Soldaten treiben jedem Panzerfahrer den Angstschweiß auf die Stirn. Über 40 verschiedene Land-, See- und Luftfeinheiten dürfen Sie einsetzen – vom leichten Kampfbuggy bis zum ausgewachsenen Schlachtschiff.

### Geleit-Züge

Auch die Logistik muss stimmen, weil Ihre Truppen erst per Schiff oder Flugzeug an die

Front müssen. Da müssen Sie gut planen, sonst endet der Einsatz schnell im Fiasko: Die schwere Artillerie nützt schließlich nichts, wenn im Kampfgebiet alle Aufklärer vernichtet sind. Damit Sie die Transporter nicht jede Runde ziehen müssen, können Sie automatische Pfade anlegen, auf denen Frachtflieger und -schiffe frische Einheiten befördern. Aber Vorsicht: Unbewaffnete Transporter sind ein gefundenes Fressen für Kampfflieger und Kriegsschiffe.

### Trautes Heim

Wie bei **Warzone 2100** behalten Sie Ihre Basis für mehrere Missionen, ein in der dritten errichtetes Kraftwerk steht auch in der vierten noch. Gleiches gilt für die Truppen: Wenn Sie in einem Einsatz etwa einen Berg besetzen sollten, geht's nach seiner Eroberung mit denselben Einheiten weiter. Dabei lohnt es sich, die Kämpfer auf Vordermann zu halten, denn sie gewinnen bei Gefechten Erfahrung. Es gibt vier Dienstgrade: Während »Rekruten« gerne meterweit am Ziel vorbeischießen und sogar eigene Leute erwischen können, sind »Helden« enorm treffsicher. Reparaturvehikel machen angeschlagene Einheiten wieder salonfähig. Und damit der teure Helden-Panzer nicht saftlos liegen bleibt, muss auch auf der Kampfinsel Energie fließen: Mobile Strommasten versorgen die Reparaturfahrzeuge. **MD**

## Martin Deppe



### Viel Arbeit fürs Vergnügen

Die drei ersten Teile von **Battle Isle** habe ich rauf und runter gespielt, den Ableger **Incubation** verschlungen.

Alle vier sind keine Titel, die man so nebenbei spielt. Doch der **Andosia-Konflikt** ist mir schlichtweg zu überfrachtet: Sechs Rohstoffe machen den Strategiepart nicht nur komplexer, sondern auch unnötig kompliziert, das Truppenverfrachten von Insel zu Insel ist umständlich. Rund die Hälfte der Spielzeit artet in echte Arbeit aus. Und das unter Zeitdruck.

### Eldorado für Hardcore-Strategen

Wenn Sie jedoch hochkomplexe Strategiespiele mögen und vor der langen Einarbeitungszeit nicht zurückschrecken, sind Sie bei **Battle Isle 4** goldrichtig. Denn hier können Sie sich mit Versorgungslinien, Waffenforschung, zig Taktiken sowie Wetter-, Tag- und Nachtwechsellern richtig austoben. Und die Kämpfe selbst sind äußerst spannend – wenn die lang erwartete Panzerarmee endlich an der schwer befestigten Küste ausschiffet, lassen die heftigen Abwehrgefechte meine Nerven flattern.



Unser **Transportschiff** fährt automatisch einen Pfad ab – hier lädt es am Hafen frische Truppen.



Farbige **Radien** um die angewählte Einheit markieren die Sicht- und Waffenreichweite.

## Battle Isle 4: Der Andosia-Konflikt

<b>Genre:</b>	Strategiespiel	<b>Preis:</b>	ca. 90 Mark
<b>Anspruch:</b>	Profis	<b>Hersteller:</b>	Blue Byte
<b>Sprache:</b>	Deutsch	<b>Festplatte:</b>	ca. 300 MByte
<b>Multiplayer:</b>	8 (LAN), 8 (www)	<b>Spieler:</b>	Acht pro Original
<b>3D-Karten:</b>	<input type="checkbox"/> Voodoo 1	<input checked="" type="checkbox"/> Voodoo 2	<input checked="" type="checkbox"/> Voodoo 3
	<input checked="" type="checkbox"/> Riva TNT2	<input checked="" type="checkbox"/> Geforce	<input checked="" type="checkbox"/> Matrox G400
		<input checked="" type="checkbox"/> Riva TNT	<input checked="" type="checkbox"/> Rage 128

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/450	Pentium III/500	Pentium III/733
64 MByte RAM, 4fach CD	128 MByte RAM, 8fach CD	196 MByte RAM, 16fach CD
3D-Karte	3D-Karte mit 16 MByte RAM	3D-Karte mit 32 MByte RAM

Grafik	<div style="width: 80%;"></div>	Gut
Sound	<div style="width: 80%;"></div>	Gut
Bedienung	<div style="width: 60%;"></div>	Befriedigend
Spieltiefe	<div style="width: 80%;"></div>	Sehr gut
Multiplayer	<div style="width: 60%;"></div>	Befriedigend



Enorm komplexer Mix aus Echtzeit- und Rundenstrategie.

Von Pizza und Paten

# Pizza Connection 2

Schwingen Sie sich zum Herrscher über frische Teigladen und finstere Machenschaften auf – als Pizza-Tycoon mit Mafiakontakten.

Das Fast-Food-Geschäft ist nicht nur ein knallhartes Business, sondern auch von kriminellen Elementen durchsetzt. Zumindest in der Wirtschaftssimulation **Pizza Connection 2** kommen Sie auf die Dauer nicht um illegale Machenschaften herum. Dabei startet alles ganz harmlos mit einer kleinen Filiale, irgendwo am Stadtrand von London...

### Anspruchslose Engländer

Ihre Karriere beginnt mit einem dicken Finanzpolster in

der Themse-Metropole, wo die Bewohner so ziemlich alles essen. Dort machen Sie sich mit den grundlegenden Spielmechanismen von **Pizza Connection 2** vertraut (Pizzas belegen und mit allen Mitteln verkaufen), bevor Sie in elf weiteren Metropolen wie Tokio oder Berlin Ihr Können unter Beweis stellen. Sie mieten eine Filiale für Ihr erstes Restaurant, das praktischerweise gleich fix und fertig eingerichtet ist. Dann engagieren Sie einen Koch, zwei Kellner und einen Laufburschen. Letzterer besorgt die be-

nötigten Zutaten, damit dem Pizzabacken nichts mehr im Weg steht – schon trudeln die ersten Kunden ein. Ohne Ambitionen könnten Sie das Geschäft so ein Weilchen weiterlaufen lassen. Doch die Entwickler setzen Ihnen in jedem Szenario der zwölfteiligen Kampagne mehrere Missionsziele. Mal müssen Sie mindestens ein Restaurant mittlerer Ausbaustufe errichten, ein anderes Mal soll die Beliebtheit bei Jugendlichen wenigstens 60 Prozent betragen. Doch wie sollen Sie diese Ziele erreichen, wenn Sie

zu Beginn eines typischen Szenarios mangels offiziellen Hauptquartiers nicht mal Werbung schalten können?

### Zentral-gesteuert

Völlig neu gegenüber dem Vorgänger **Pizza Syndicate** sind die Hauptquartiere. Erst wenn Sie eine Zentrale gekauft haben, können Sie Werbeflächen auf Litfasssäulen mieten oder mit Zeppelinen stadtweit Reklame machen. Weitere Ausbaustufen ermöglichen Ihnen die Einstellung von Filialleitern, die selbstständig Personal rekrutieren,



Eine typische Pizza-Connection-Stadt: **Hungrige Bewohner** (erkennbar am eingeblendeten Pizza-Symbol über dem Kopf) strömen in eine unserer Filialen.



Eine Horde gefräßiger Holzwürmer nagt gerade einem Konkurrenten das Mobiliar weg. Jetzt kann nur noch der braune **Kammerjäger** (Mitte, rechts) helfen.



Das Erfolgsgeheimnis liegt im richtigen **Pizzarezept**. Mit einem geschmacklich superben Teigfladen können Sie die Mitbewerber locker abhängen.

neue Filialen angeboten, oder die Polizei drückt bei illegalen Aktionen schon mal beide Augen zu.

### Zielgruppenanalyse

Bei all den Aktionen dürfen Sie die ganz normalen Geschäfte nicht aus den Augen verlieren. Dazu gehört das genaue Beobachten der potenziellen Kundschaft. Wo sind wann die meisten Menschen? Und welcher Bevölkerungsschicht gehören sie an? Darauf stimmen Sie Einrichtungsstil, Pizzagestaltung und natürlich auch die Musik in Ihren Lokalen ab. Kids stehen auf modernes Mobiliar, dicke Beläge und Techno, Bonzen bevorzugen ein gediegenes Ambiente, erlesene Zutaten und Klassik oder Jazz. Diese Vorlieben sind aber nicht in Stein gemeißelt und variieren von Stadt zu Stadt. Engländer essen so ziemlich alles, die Franzosen sind erheblich pingeliger.

Bei Ihren Expansionsplänen haben Ihnen die Entwickler ein äußerst hilfreiches Komfortool mit an die Hand gegeben. So richtet auf Wunsch ein Architekt gegen Bezahlung Ihre Pizzeria ein. Das ist besonders nützlich, um Standardeinrichtungen aufstellen zu lassen. Sie selbst können jederzeit von Hand Korrekturen vornehmen. Ein spielerisch zwar unbedeutender, aber unübersehbarer Unterschied zum Vorgänger ist die Grafik. Die Software-2000-Entwickler wollten weg vom Co-

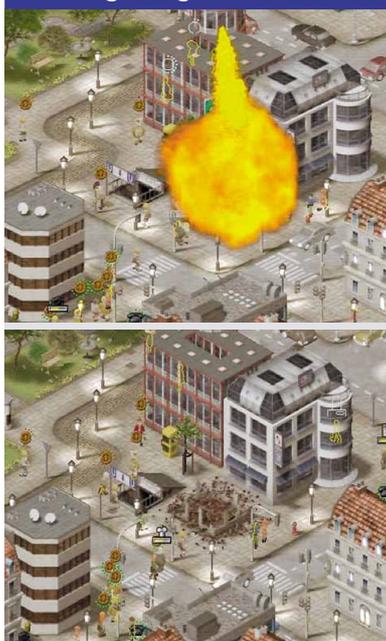
## Mick Schnelle

### Neue Pizza mit klassischem Belag

Pizza Connection 2 macht genauso viel Spaß wie der Vorgänger. Es ist äußerst befriedigend, mit der neuesten Teigfladen-Kreation der Konkurrenz mal wieder die berühmte Nasenlänge voraus zu sein. Und die Schadenfreude, wenn beim Nachbarn der Holzwurm zuschlägt, wird nur durch die Graffiti-Kunst der angeheuert Punker übertrumpft. Die Automatikfunktionen empfinde ich dabei als äußerst hilfreich, wenn ich mal keine Lust habe, jeden einzelnen Stuhl per Hand zu positionieren. Allerdings wird Kennern des Vorgängers zu wenig Neues geboten, zudem ist die Grafik eher mittelmäßig. Na gut, die Stadt verändert sich jetzt nach und nach, was gelegentlich neue Strategien erfordert. Aber das reicht für einen Neukauf nicht aus. Wer sich bislang noch nicht in die Pizzaküche von Software 2000 gewagt hat, sollte das jetzt tun. Alte Teigfladen-Hasen warten besser auf die Budget-Version.

micstil und lassen die Städte in **Pizza Connection 2** realistischer aussehen. Das gilt jedoch nicht für die Figuren. Die haben immer noch dümmliche Fratzen – wodurch der angenehme Realo-Look zu einem guten Teil relativiert wird. Dafür wurde die Menüstruktur kräftig gestrafft. Mit ein wenig Übung benötigen Sie gerade mal zwei Klicks, um ins Wunschverzeichnis zu gelangen. Neben der fest vorgegebenen Kampagne dürfen Sie sich im freien Spiel mit selbst gesteckten Vorgaben austoben. **MIC**

### Bombige Argumente



Die Bombe, die unsere Jungs bei der missliebigen Konkurrenz gezündet haben, lässt nicht viel von deren Pizza-Restaurant übrig.

Schichtpläne aufstellen und Lebensmittel ordern. Nur über eine ständige Erweiterung der Zentralen kommen Sie auch mit der Unterwelt in Kontakt. So können Sie im Gefängnis Kuriere anheuern, die bei der Konkurrenz Ratten oder Holzwürmer aussetzen. Die höchste Stufe gibt Ihnen Zugriff auf Schläger, die Schießereien veranstalten oder konkurrierende Lokale in Schutt und Asche legen. Trotz der kriminellen Aktivitäten versuchen Sie die Maske des Biedermanns zu wahren. Ein bestochener Bürgermeister ist Ihren Lokalen gewogener und lässt in der Nähe zum Beispiel Schulen errichten, die für steten Nachschub an hungrigen Kids und Teenagern sorgen. Erledigen Sie auch noch Sonderaufgaben, zum Beispiel fünf Kunden in Folge zufriedenstellend zu bedienen, bekommen Sie günstigere Grundstücke für

## Pizza Connection 2

**Genre:** Wirtschaftssimulation      **Preis:** ca. 90 Mark  
**Anspruch:** Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis      **Hersteller:** Software 2000  
**Sprache:** Deutsch      **Festplatte:** ca. 500 MByte  
**Multiplayer:** nicht vorhanden      **Spieler:** Einer pro Original  
**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/400	Pentium III/500
32 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 6fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD

Grafik		Befriedigend
Sound		Gut
Bedienung		Gut
Spieltiefe		Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden	



Spaßiges Wirtschaftsspiel im Pizza-Milieu.

## Kanonendonner über Europa

# Cossacks

Knackige Echtzeit-Strategie in historischen Schlachten: Mit Musketieren, Kanonen und Fregatten kämpfen Sie um die Vorherrschaft auf dem alten Kontinent.

### Jörg Spormann



#### Anspruchsvolle Geschichte

Gleich vorweg: das Spiel ist zu schwer, leider. Mit viel Liebe und Genauigkeit sind die Szenarien entworfen, doch wehe, man begeht

einen Fehler. Cossacks besitzt viele schöne Details wie den ständigen Rohstoffverbrauch, die ausgefeilten Technologien, die Formationskämpfe, 16 Nationen mit geschichtlichem Hintergrund und und und. Doch Einsteigern kann ich nur abraten, denn schon anfangs ist der Schwierigkeitsgrad enorm hoch. Da frage ich mich nur, weshalb man den nicht wie in den Einzelszenarios einstellen kann?

verleugnen. Die vier Kampagnen mit insgesamt 33 Missionen drehen sich aber ausschließlich um Geschehnisse zwischen dem 16. und 18. Jahrhundert. So müssen Sie als englischer Admiral in der Karibik gegen den erbitterten Widerstand der Holländer einen Stützpunkt errichten. Doch auch Russland, die Ukraine und Frankreich sind Kriegsschauplätze, in denen vor allem Landtruppen zum Einsatz kommen.

#### Ressourcen-Inflation

Nach Gründung oder Eroberung einer Stadt beginnt die Sicherung der Vorräte. Alle Einwohner, ob Arbeiter oder Soldaten, benötigen zum Unterhalt stets Nahrung. Der Bau von Kasernen, Ställen, Reedereien, Kirchen oder Minen verbraucht zudem Holz, Steine, Eisen, Gold oder Kohle. Zum Glück sind Minen unerschöpflich, und auch die anderen Ressourcen sind in ausreichendem Maße vorhanden. Die werden Sie auch dringend brauchen, denn Söldner oder Kriegsschiffe kosten unentwegt Geld; jeder



Mit fünf Schiffen verteidigen die Engländer ihre schon zum Teil zerstörte Stadt gegen uns.

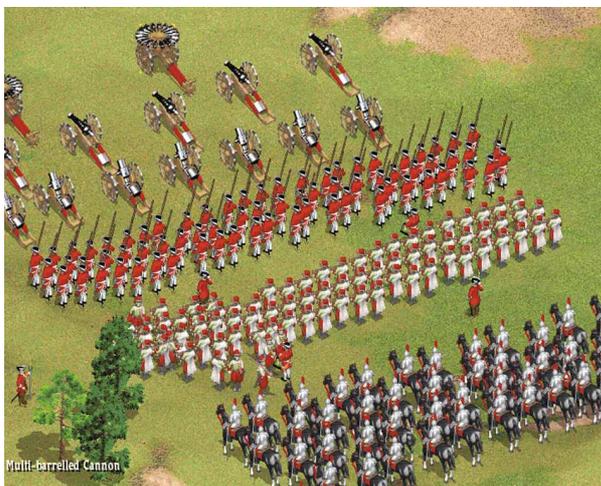
Der Name ist eigentlich doppelt irreführend. Erstens kommen die Kosaken als berittene Einheit in Cossacks vor, spielen aber nicht die Hauptrolle. Zweitens trägt das in der Ukraine entwickelte Echtzeit-Strategie-spiel den Untertitel **European Wars**, doch kämpfen Sie auch in Übersee. Das Vorbild **Age of Empires 2** lässt sich keinen Moment

Schuss verbraucht Eisen und Kohle, und neue Technologien verschlingen Unsummen. Warenkreisläufe gibt es nicht, die Vorräte dienen zum Rekrutieren vieler Einheiten, um schlagkräftige Kampfformationen zu bilden.

#### Formationskämpfe

Der Anführer sichert den Erfolg im Kampf. Unter seiner Füh-

rung formieren sich Ihre Truppen in abwehrstarken Doppelreihen oder schützen beim Angriff im Karree die schwere Artillerie. Taktisch gibt es starke Strategiekosten: Ob Flankenangriff mit der Reiterei oder Belagerung einer Stadt, das 3D-Terrain müssen Sie genauso in Ihre Kriegspläne einbeziehen wie Verteidigungstürme oder Palisaden. JS



Vorne Kanonen, dann Fußtruppen und hinten Kavallerie: Der geordnete Aufmarsch sieht nicht nur schön aus, in Formation kämpfen die Truppen effektiver.

### Cossacks

**Genre:** Echtzeit-Strategie  
**Anspruch:** Profis  
**Sprache:** Englisch  
**Multiplayer:** 8 (LAN), 8 (www)  
**3D-Karten:**  Voodoo 1  Voodoo 2  Voodoo 3  Riva TNT  
 Riva TNT2  Geforce  Matrox G400  Rage 128

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200	Pentium II/300	Pentium III/500
32 MByte RAM, 8fach CD	64 MByte RAM, 12fach CD	128 MByte RAM, 12fach CD

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

Komplexe, schwere Schlachten im historischen Europa.



# Europa Universalis

Echtzeit im Risiko-Stil – geht das gut?



Links sehen Sie eine Stadt, auf der Spielkarte rechts wird kolonisiert.

**W**ir schreiben das Jahr 1492. Europas Großmächte und Splitterstaaten sind sich spinnefeind. In **Europa Universalis** stürzen Sie sich in ei-

ner von fünf Kampagnen in eine schon besiedelte Welt oder beginnen bei Null. Gespielt wird auf einer in Provinzen unterteilten Karte, über die sich Ihre Armeen und Flotten in Quasi-Echtzeit bewegen. Ihr Reich vergrößern Sie durch das Aussenden von Siedlern, die Wirtschaft wird durch Handelsposten angekurbelt. Städte lassen sich in einer rudimentären **Civilization**-Manier ausbauen. Schlachten laufen automatisch ab und dauern nur Sekunden; Sie beobachten lediglich das Dahinschmelzen Ihrer Einheitenzahlen. In fünf Forschungskategorien verbessern Sie nach und nach Ihre Technologie. Ärgerlich: Trotz deutscher Version sieht man vereinzelt englische Texte; auch das Intro ist auf Englisch. **CS**

## Christian Schmidt

### Zu langatmig

Die Lektüre der 135 Anleitungsseiten lässt Großes erahnen: Staatsstabilität? Inflation? Vasallenverträge? Um all das muss ich mich kümmern? Keine Angst, hinter der hochtrabenden Thematik verbergen sich simple Spielmechanismen. Und obendrein recht langweilige: Die ereignislose Aufbauphase Ihres Staats ist unendlich zäh, Diplomatie und Kriege sind banal – der Stärkere gewinnt. Europa Universalis sieht aus wie das Brettspiel Risiko, taugt aber eher für geduldige Krämerseelen. Angehende Bürokraten mögen es sich anschauen.

## Europa Universalis

**Genre:** Strategiespiel  
**Anspruch:** Fortgeschrittene  
**Sprache:** Deutsch  
**Multiplayer:** 8 (LAN), 8 (www)  
**3D-Karten:**  Voodoo 1  Voodoo 2  Voodoo 3  Riva TNT  
 Riva TNT2  Geforce  Matrox G400  Rage 128

Pentium 200 64 MByte RAM, 4fach CD  
 Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD  
 Pentium II/450 128 MByte RAM, 12fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Ausreichend

Erfordert wenig Strategie, aber viel Geduld und Hingabe.



# Heroes Chronicles

Vier neue Kampagnen, einzeln verkauft.



Der Held Tarnum hat die Inferno-Stadt Cinderspire erobert.

**V**ier eigenständige Spiele mit der beliebten Engine aus **Heroes of Might and Magic 3** sind angekündigt, zwei davon schon erhältlich. Mit **Warlords of the Wasteland** und **Conquest of the Underworld** liefert 3DO die ersten beiden Hapen frischer Kost für Rundenstrategen. Gegenüber dem Hauptprogramm (inklusive den beiden Addons) hat sich nichts getan: gleiche Grafik, gleiches Spielprinzip. Jeder Teil enthält eine aus acht Szenarios bestehende Kampagne, die ein Kapitel aus der Geschichte des Helden Tarnum erzählt. Ob als Ritter oder Barbar, stets kämpfen Sie im Fantasyreich Erathia mit Ihren Armeen Zug um Zug gegen Untote, Dämonen und Elementarwesen. Ihre Helden fin-

den Ressourcen, erobern Minen und belagern Städte, die nach Eroberung ausgebaut werden, um neue Einheiten und Zaubersprüche zu erhalten. **JS**  
 → Test von Heroes 3 in Heft 6/99

## Jörg Spormann

### Abzockerei

Wer Heroes of Might and Magic 3 schon sein Eigen nennt, der kann sich das Geld für diese neuen Kampagnen gestrost sparen. Schade, was 3DO mit den Chronicles jetzt aus dieser fantastischen Reihe macht: Der treue Fan soll geschöpft werden. Kein Zweifel, die Geschichte um Held Tarnum ist spannend und der Suchtfaktor so hoch wie beim Hauptprogramm. Doch für so wenig auch noch jeweils 50 Mark zu verlangen ist unverschämt.

## Heroes Chronicles

**Genre:** Strategiespiel  
**Anspruch:** Einsteiger, Fortgeschrittene  
**Sprache:** Deutsch  
**Multiplayer:** 8 (LAN, www)  
**3D-Karten:**  Voodoo 1  Voodoo 2  Voodoo 3  Riva TNT  
 Riva TNT2  Geforce  Matrox G400  Rage 128

Pentium 133 32 MByte RAM, 4fach CD  
 Pentium 233 MMX 64 MByte RAM, 16fach CD  
 Pentium II/266 128 MByte RAM, 24fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Sehr gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut

Zu wenig Spiel für zu viel Geld.

