

Strategie

Jörg Langer



Die Referenz bekommt Nachwuchs. Und was für einen: **Conquerors** veredelt **Age of Empires 2**, was an sich schon eine Kunst ist – schließlich reden wir vom besten Strategiespiel der letzten drei Jahre. Am wichtigsten finde ich die Balance- und Multiplayer-Verbesserungen. Wie schnell man die nicht mehr misen möchte, habe ich am eigenen Leib erfahren: Nach mehrtägigem **Conquerors**-Test spielte ich mit einem Freund die »alte« Version. Und siehe da: Ständig standen meine Arbeiter tatenlos neben neugebauten Minen oder Holzfäller-Lagern, Ackerfelder verkümmerten bald. Und ich vermisste die Hellebardiere gegen seine Ritter. Hoffentlich legt er sich bald das Addon zu...

Strategen können aufatmen. Denn nach einem durchwachsenen Monat gibt's dieses Mal wieder für jeden Geschmack etwas: **Cultures** bringt frischen Wind ins Aufbau-Genre. **Panzer General 4 Barbarossa** erfreut Taktik-Fans endlich mit verschiedenen Missionszielen. Die **C&C 3 Megabox** ist ein toller Einstieg ins Echtzeit-Genre, während sich **Combat Mission** an Militärexperten richtet. Und für den beliebten **Rollercoaster Tycoon** erscheint das Addon **Loopy Landscapes**. Viel Spaß beim Planen, Bauen und Erobern!

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	C&C 3 (deutsch)	Echtzeit-Strategie	11/99	89%
6	Battlezone 2	3D-Strategie	12/99	89%
7	Jagged Alliance 2	Strategie	6/99	88%
8	Anno 1602	Aufbauspiel	5/98	88%
9	Earth 2150	Echtzeit-Strategie	12/99	87%
10	Die Sims	Aufbauspiel	3/00	87%
11	Dungeon Keeper 2	Echtzeit-Strategie	8/99	86%
12	Heroes of Might & Magic 3	Strategie	6/99	86%
13	Panzer General 4: Barbarossa	Taktikspiel	NEU	85%
14	Commandos	Echtzeit-Strategie	7/98	85%
15	Railroad Tycoon 2	Aufbauspiel	12/98	85%
16	Civilization: Call to Power	Strategie	5/99	84%
17	Pharao	Aufbauspiel	12/99	83%
18	Homeworld	Echtzeit-Strategie	11/99	84%
19	Dark Reign 2	Echtzeit-Strategie	8/00	83%
20	Seven Kingdoms 2	Echtzeit-Strategie	10/99	83%
21	Ground Control	Echtzeit-Strategie	8/00	82%
22	Sim City 3000	Aufbauspiel	3/99	81%
23	Imperium Galactica 2	Strategie	3/00	81%
24	Shogun	Echtzeit-Strategie	6/00	80%
25	Cultures	Aufbauspiel	NEU	80%

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

Strategie-Inhalt

Age of Empires 2: Conquerors	100
Cultures	104
Panzer General 4: Unternehmen Barbarossa	106
Submarine Titans	108
C&C 3 Megabox	109
Imperium der Ameisen	109
Combat Mission	110
Rollercoaster Tycoon: Loopy Landscapes	111



Service-Pack fürs Mittelalter

AoE 2: Conquerors

Age of Empires 2 schreibt erneut Strategie-Geschichte. Das hochklassige Conquerors-Addon sorgt für neue Einheiten, Völker, Verbesserungen und komplexe Kampagnen.

Die Geschichte lehrt uns, dass wahnsinnig erfolgreiche Spiele unweigerlich zur Zeugung von Nachkommen führen. Da die Produktion eines

kompletten Thronfolgers mit jahrelangen Geburtswehen verbunden ist, werden zwischen-durch gerne unselbstständige Anhängsel in die Welt gesetzt.

Nur lauffähig in Verbindung mit Papa Hauptprogramm ist auch die **Conquerors**-CD für **Age of Empires 2**. Neue Kampagnen, Zivilisationen, Techno-

logien und Einheiten sowie Feintuning bei Spielbalance und Bedienung werten die Strategie-Referenz auf.

Fangen wir mal mit dem an, was die **Conquerors**-Expansion nicht hat – namentlich neue Grafiktechnik, grundsätzliche Bedienungsänderungen oder ein zusätzliches Zeitalter. Sie bleiben im mittelalterlichen Zeitrahmen von **Age of Empires 2** und powern eine von 18 Zivilisationen durch vier Epochen. Dabei bauen Sie die altbekannten Rohstoffe Holz, Nahrung, Steine und Gold ab, um neue Gebäude und schlagkräftige Armeen zu finanzieren.

Kampagnen-Details

Die interessanteste der vier neuen Kampagnen entführt Sie in den mittelamerikanischen Regenwald. Bei den Azteken gibt es ein neues Grafikset zu bestaunen (das zweite verwenden die Winterszenarios). Die pyramide Baukunst passt wunder-

Die Missionen sind voller geskripteter Ereignisse, in denen Handlungsschritte präsentiert werden. Hier findet der bei König Alfonso in Ungnade gefallene **El Cid** einen neuen Verbündeten. (1024 x 768)



Conquerors auf einen Blick

- Neu dabei: Azteken, Hunnen, Koreaner, Majas und Spanier sowie 11 Truppentypen.
- Die 13 alten Zivilisationen aus AoE 2 wurden vorsichtig überarbeitet.
- Vier neue historische Kampagnen mit insgesamt 26 Missionen.
- Drei neue Multiplayer-Spielvarianten (auch für Solo-Einzelgefechte geeignet).
- Für Azteken und Majas wird das neue Mittelamerika-Grafikset verwendet.
- Zivilisten erfordern weniger Mikro-Management; Farmen lassen sich auf Vorrat produzieren.
- Neue Zufallskarten (z.B. Schneelandschaft) und zehn »reale« Spielfelder.
- Jede Zivilisation hat jetzt eine exklusive Technologie (im Schloss erforschbar).
- Formationen jetzt auch bei Schiffen.
- Infanteristen lassen sich in Rammen verschanzen, was diese stärker macht.
- Diverse Komfortverbesserungen: Besser abgestufte Schwierigkeitsgrade, Beschreibung der Kartentypen, Aufklärer-Bericht zu Beginn von Kampagnen-Missionen.



Kaserne und Stadtzentrum der Majas und Azteken im Wandel der Epochen.

Age of Outtakes

Auf der Webseite von Programmiererteam Ensemble Studios gewährt Conquerors-Designer Greg Street interessante Einblicke in die Entwicklungsarbeit (www.ageofkings.net/openjournal2/). Unser Liebling ist die Liste mit verworfenen Alternativ-Ideen für Conquerors. Hier einige übersetzte Auszüge:



Karen Sparks (links) und Greg Street (rechts) von Ensemble.

»Mythen des Mittelalters«

Idee: Auftritte von Beowulf, Robin Hood und den Rittern der Tafelrunde.

Was dagegen sprach: Zu starke Abweichung von der Geschichte. Fast schon ein eigenes Spiel. Schwierig, neue Einheiten und Zivilisationen einzubringen.

»Indien«

Idee: Dieses Szenario wollten wir hier bei Ensemble wirklich wahnsinnig gerne machen ...

Was dagegen sprach: ... waren aber besorgt, dass dieses Thema für die meisten Leute zu obskur wäre. Wissen unsere Fans irgend etwas über das mittelalterliche Indien?

»Age of Discovery«

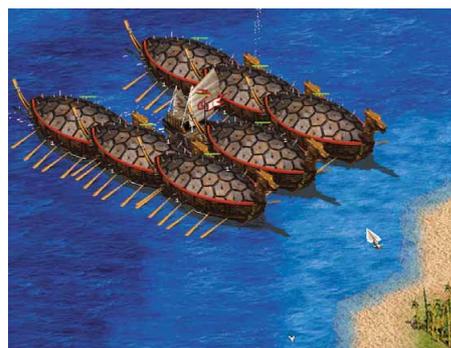
Idee: Im wesentlichen die Azteken und Majas dazupacken, aber auch die Portugiesen und vielleicht Irokesen, Cherokee und andere bekannte Indianerstämme.

Was dagegen sprach: Spielablauf wäre grundsätzlich anders. Sollte es besser ein eigenständiges Spiel werden? Wie balancieren wir Europäer und Ureinwohner aus?

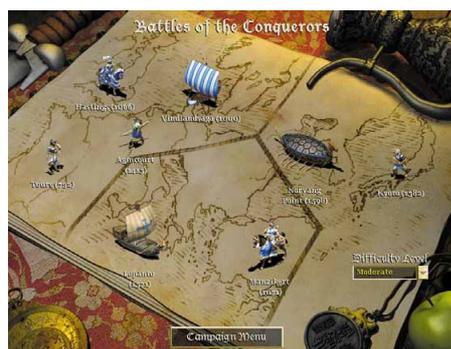
»Die Kreuzzüge«

Idee: Jede Menge gutes Material. Wäre sicher ein tolles Thema gewesen ...

Was dagegen sprach: ... wenn wir nicht schon das meiste in Age of Empires 2 verwendet hätten. Alle relevanten Zivilisationen (Franken, Teutonen, Sarazenen, Türken, Byzantiner) waren bereits im Spiel enthalten.



Praktischer Einsatz für die **Flotten-Formationen**: Das gut gefüllte Transportschiff wird geschützt.



In der vierten Kampagne spielen Sie acht **historische Schlachten** in einer beliebigen Reihenfolge.

bar zum Dschungel, durch den Jaguars (gefährlich), Truthähne (lecker), Nachbarstämme (feindlich) und Eroberer (spanisch) stöbern. Letztere werden von Regierungsoberhaupt Montezuma mit Göttern verwechselt, doch Cortéz und seine Mannen wollen sich lediglich mit Duty-

Free-Goldgeschenken eindecken. Die Spezialeinheit der Azteken ist der Jaguar-Krieger, der am besten gegen feindliche Infanterie eingesetzt wird.

Abteilung »Ich wär' so gern ein Einzelkind«: Gleich zu Beginn der Hunnen-Kampagne murkst Attila sein Brüderchen ab, um ohne lästiges Kompetenzgerangel effizient erobern zu können. Die Hunnen können auf Häuserbau verzichten, entsprechend schnell lassen sich große Armeen aufziehen. In der Kampagne werden oft Siedlungen überfallen, um Ressourcen aus zerstörten Gebäuden zu räubern. Beeindruckte Römer überweisen nach solchen Feldzügen Gold als Schutzgebühr. Das Leben im Sattel resultiert in der Spezialeinheit Tarkan, einer Kavallerie mit Talent zur Gebäudezerstörung.

Zivi-Wechsel

In der dritten Kampagne steuern Sie Rodrigo Diaz alias El Cid. In ihrer Eigenschaft als Pferde-Liebhaber haben die Spanier zwei exklusive berittene Einheiten. Der Conquistador galoppiert mit einem Kanöchen übers Schlachtfeld, während der Missionar als Mobilmönch glänzt. In den Missionen drei und vier müssen Sie umdenken: Im Exil wechselt El

Cid vorübergehend die Nation, Sie verwenden deshalb plötzlich Einheiten und Technologien der feindlichen Sarazenen.

Die drei Story-Kampagnen haben jeweils sechs Missionen. Vierter im Bunde ist ein Potpourri legendärer historischer Feldzüge. Diese acht Schlachten klappern Sie in einer beliebigen Reihenfolge ab. Zwei weitere neue Zivilisationen, denen keine eigenen Kampagnen vergönnt sind, runden die Palette ab: Die Majas sind quasi die Schwager der Azteken, haben das gleiche Grafikset und ähnliche Stärken (beide Nationen sind Infanterieverliebt, Spezialeinheit der Majas

ist der Gefiederte Bogenschütze). Die Koreaner entpuppen sich als bevorzugte Zivilisation aller Stubenhocker und Verteidiger. Mit Kriegswagen und Schildkröten-Boot verfügt diese Partei über robuste Spezialeinheiten zu Lande und zu Wasser.

Neuer Schwung für alte Völker

Bemerkenswert sind die zahlreichen Verbesserungen und Erweiterungen bei den 13 »alten« Zivilisationen, die wir schon aus **Age of Empires 2** kennen. Ensemble müht sich um Korrekturen zugunsten der Spielbalance und spendiert je-



Im Laufe der **Montezuma-Kampagne** befreien Sie die Azteken-Stadt Tenochtitlan von spanischen Eroberern. Die Elite-Jaguar-Krieger sind der Schrecken jeder Infanterie. (1280 x 1024)



Japanische Flotten greifen das koreanische Wunder-Gebäude an. Erst wenn Sie Admiral Yi finden, können Ihre Docks Schildkröten-Schiffe bauen.



Die spanischen Belagerungswaffen sind bei diesem Azteken-Blitzangriff in höchster Gefahr. Brittene Conquistadoren feuern aus sicherer Entfernung.

Jörg Langer



Perfektionismus

Das Addon perfektioniert das beste Strategiespiel noch weiter. Die neuen Kampagnen sind stark geskriptet; ständig werden in der Spielgrafik kleine Geschichten erzählt. Aber die neuen Feldzüge spielen sich nicht wirklich anders als die alten, auch die zusätzlichen Völker bringen keine Sensationen. Aber ich schätze die vielen kleinen Verbesserungen sehr. Gerade der Multiplayer-Modus ist dadurch noch hochwertiger geworden, auch wenn ein Manko (zu schneller Wechsel vom Feudal- ins Burgen-Zeitalter) noch drin ist. Ich kann Conquerors sowohl Solofans wie auch Multiplayer-Freunden empfehlen. Nur: Bis auf einen Teil der Südamerika-Kampagne und dem Wikinger-Szenario kommt kein Conquistadores-Gefühl auf; der Name ist irreführend.



Beim Wunderrennen sind Kämpfe verboten. Die Hunnen haben als erste ihr Protzbauwerk fertig.



Faustregel für koreanische Kommandeure: Man kann nie genug Pfeilschütze haben.

Heinrich Lenhardt



Viel drin, viel dran

Auch wenn die Spielfrische der niedlich animierten Sprite-Einheiten ganz langsam nachlässt, ist Conquerors ein Pflichtkauf für AoE-Spieler. Das ohnehin schon sehr ausgefeilte Hauptprogramm bekommt eine hochdosierte Injektion Spieltiefe, Abwechslung und Feinschliff verpasst. Die spielerische Aufbereitung historischer Konflikte hat mich schon immer mehr fasziniert als schlecht erfundene SF-Stories. Auf die Gefahr hin, etwas undankbar zu klingen: Bei allen Verbesserungen fasziniert mich Conquerors nicht so stark wie einst das Addon Rise of Rome. Der neuen Erweiterung fehlt das überraschende Knüllervolk. Auch eine zusätzliche Epoche hätte der Sache gut getan, aber da müssen wir wohl noch ein paar Jährchen bis Age 3 warten.

dem Volk eine exklusive Technologie. Unter den elf neuen Conqueror-Einheiten stecken drei Typen, die nahezu jeder Partei zur Verfügung stehen. Der Sprengmeister marschiert fröhlich mit geschultertem Pulverfass auf feindliche Stellungen zu, um unter Aufgabe seiner irdischen Existenz das Mauerwerk zu lockern. Husaren sind eine Art bessere, stärkere Leichte Kavallerie und immun gegen Konvertierungen. Husaren sollten einen weiten Bogen um die neuen Hellebarden-Krieger machen, die – hoppe, hoppe Reiter – jegliche Kavallerie zum Frühstück aufspießen.

Die neue Leichtigkeit

Die drei Schwierigkeitsgrade in der Kampagne haben eine größere Bandbreite. Auf der leichtesten Einstellung sind auch Aushilfs-Feldherren Erfolgserlebnisse vergönnt. Gute Idee: Der neue Aufklärungstext verrät zu Beginn, in welcher Richtung Freunde und Feinde auf der Karte angesiedelt sind.

Schluss mit dem ständigen Landwirte-Hüten: In der Mühle können Sie jetzt Ackerflächen auf Vorrat ordern; ist ein Feld abgeerntet, erfolgt automatisch die neue Aussaat. Auch beim Ressourcen-Abbau müssen Sie weniger Flöhe hüten. Nach der Fertigstellung von Holzfallerlager oder Mine stehen Ihre Untertanen nicht nasebohnend

im Walde herum, sondern baggern selbstständig den passenden Rohstoff ab. Flotten dümpeln jetzt in Formationen über die Weltmeere, und Rammen lassen sich mit Infanteristen beladen. Für Multiplayer-Zerstreuung sorgen drei zusätzliche Spielvarianten und neue Landkarten, darunter zehn mit realem Vorbild. **HL**

Age of Empires 2: Conquerors

Genre:	Echtzeitstrategie-Addon	Preis:	ca. 60 Mark
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	Hersteller:	Ensemble Studios
Sprache:	Deutsch	Festplatte:	ca. 60 oder 220 MByte
Multiplayer:	2 (ser.), 8 (LAN, www)	Spieler:	Einer pro Original
3D-Karten:	<input type="checkbox"/> Voodoo 1 <input type="checkbox"/> Voodoo 2 <input checked="" type="checkbox"/> Voodoo 3 <input checked="" type="checkbox"/> Riva TNT <input checked="" type="checkbox"/> Riva TNT2 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce <input checked="" type="checkbox"/> Matrox G400 <input checked="" type="checkbox"/> Rage 128		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166	Pentium 233	Pentium II/400
32 MByte RAM, 2fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD	128 MByte RAM, 32fach CD

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

Edel-Erweiterung mit Masse und Klasse.



Wuseln wie die Wikinger

Cultures

Sie siedeln und sie kämpfen im Knuddellook – Funatics' knuffige Nordmänner erobern lange vor Kolumbus das ferne Amerika.



Eine gut funktionierende **Wikingersiedlung** im Überblick: Wichtig sind eine **Schule** (das Holzhaus unten links) und kurze Wege zwischen den einzelnen Produktionsstätten. (1280x1024)



sten spielt sich **Cultures** in der höchstmöglichen Auflösungsstufe von 1280 mal 1024 Pixeln.

Menschen-Management

Anders als bei **Siedler & Co.** müssen Sie nicht möglichst schnell viele verschiedene Gebäude errichten lassen. Stattdessen steht eine überschaubare Anzahl von Figuren im Mittelpunkt. Jede muss einen Beruf erst erlernen, bevor sie ihn ausüben kann. In der ersten Mission benötigen Sie beispielsweise einen Händler, der überschüssige Holzvorräte bei einem befreundeten Eingeborenenstamm gegen dringend benötigte Nahrungsmittel eintauscht. Deshalb machen Sie einen Arbeitslosen zum Träger, der erst nach einiger Zeit genug Erfahrung erworben hat, um zum Handelsmann befördert zu werden.

Das Funatics-Team um die ehemaligen Blue-Byte-Entwickler Thomas Friedmann und Thomas Häuser lässt jetzt endlich die Wikinger los. In ihrem Aufbauspiel **Cultures** sind Sie der Anführer einer Horde EismeerKrieger, die aus Versehen Amerika entdeckt – und mit Ihrer Hilfe auch besiedelt.

Sonne Gemeinsamkeit

Es beginnt mit einer Beinahe-Katastrophe: Eines schönen Tages beobachten ein paar Wikinger, wie ein feuriger Meteorit auf die Erde stürzt und zerbricht. Abergläubisch, wie die Jungs nun mal sind, halten sie das Naturschauspiel für ein Zeichen der Götter und machen sich mit Frauen und Kindern auf, um die »Sonnensplitter« zu suchen. Dazu packen sie ihr Hab und Gut auf ein Schiff und schippern los.

Knuddel-Look

Wie die Konkurrenzspiele ist **Cultures** äußerst herzlich gezeichnet und animiert. Die drolligen KnuddelWikinger bewegen sich durch eine belebte Landschaft, in der Schmetterlinge flattern, Hasen hoppeln und Bären durch

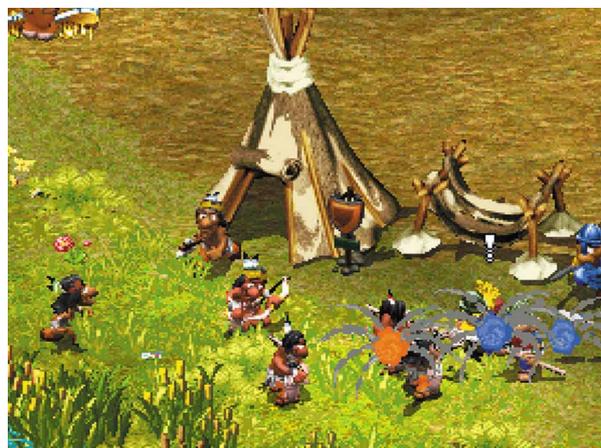
dichte Wälder streifen. Um das besser genießen zu können, dürfen Sie auch ganz nah ans Geschehen heranzoomen, allerdings verlieren Sie dabei sehr schnell den Überblick. Am be-

Das gelobte Land

Einmal in Amerika angekommen, müssen Sie bei Null anfangen. Eine Handvoll Männer errichtet einen Bauernhof, auf dem ein Farmer Weizen an-



Händler ziehen mit ihren Karren von Lagerhaus zu Lagerhaus. Diese freundlichen **Eskimos** handeln mit Nahrung.



Herangezoomt sehen die kleinen Kerlchen (hier im Kampf gegen wilde Indianer) wirklich putzig aus. Spielerisch ist diese Nahansicht allerdings völlig überflüssig.



Im **Zweifamilienhaus** versorgt die Gattin des ersten Farmers den zweiten gleich mit. Die Wohnung liegt in optimaler Entfernung zu den Arbeitsstätten.



Tief im Dschungel treffen Sie auf die härtesten Gegner: die **Majas**. Um an den Sonnensplitter zu gelangen, müssen Sie die Stadt in Schutt und Asche legen.

baut. Wenn er genug Erfahrung gesammelt und einen Meisterbrief erhalten hat, schulen Sie ihn zum Müller um. Erst nachdem der kleine Kerl auch in diesem Beruf seinen Meistergrad erreicht hat, kann er Bäcker werden. Wenn ein Beruf erst mal von einem Wikinger zur

liche Liste können Sie jedem Einwohner (nach Berufen sortiert) bequem mit einem Maus-klick Befehle erteilen.

Pause muss sein

Nach und nach legen Ihre Jungs immer wieder eine Schlafpause ein. Erheblich effektiver wird diese Erholungsphase, wenn sie in einer Fellhütte oder gar einem Mehrfamilienhaus wohnen. Sind sie dann auch noch verheiratet, besorgt die Gemahlin in Abwesenheit des Gatten Nahrung, was er ansonsten selbst tun müsste. Außerdem stillt ein Paar natürlich das Bedürfnis nach Unterhaltung. Neben den Bedürfnissen Müdigkeit, Hunger und Kommunikation muss auch der Wunsch der Wikinger nach spirituellem Beistand befriedigt werden. Sinkt dieser Wert unter einen gewissen Grad, hebt ihn ein Gebet beim Tempel wieder an. Um Ihren

Jungs auch diesen Weg zu ersparen, können Sie einen Druiden beschäftigen, der mittels Pilzen, die er von einem Sammler holt, heilige Feuer an den Wohnungen brennen lässt. Im Laufe der Zeit werden Ihre Mannen immer erfahrener. Deshalb bekommen Sie Bonus-Punkte, die Sie nach Belieben auf einen der vier Charakterwerte Stärke, Ausdauer, Unterhaltungsbedürfnis und Religiosität verteilen dürfen.

Baby-Boom

Wenn das Dorf wächst und gedeiht, gehen Ihnen irgendwann die Arbeiter aus. Dann ist es an der Zeit, für Nachwuchs zu sorgen. Dazu erteilen Sie einer verheirateten Frau den »Auftrag«, ein Kind zu bekommen. Sie dürfen sich sogar aussuchen, ob es ein Junge oder Mädchen werden soll. Bis das Kind 16 Jahre alt ist, muss es von seinen Eltern versorgt werden. Danach können Sie dem Jugendlichen einen Beruf zuteilen. Damit Sie den Überblick nicht verlieren, zeigt Ihnen eine Iconleiste am oberen Bildschirmrand, wer gerade arbeitslos ist.

Detail-Optimierung

Wenn das Dorfleben floriert, können Sie sich den eigentlichen Aufgaben des jeweiligen Szenarios widmen. Häufig sollen Sie Eingeborenen ein Stück des Sonnensteins abluchsen. Das geht meist friedlich per Handel. Gelegentlich müssen Sie aber zu krie-

Mick Schnelle



Mit Geduld und Spucke

Selten ist es mir so schwer gefallen, ein Spiel zu beurteilen. Auf der Habenseite glänzt Cultures mit toller Grafik und wunderschönem

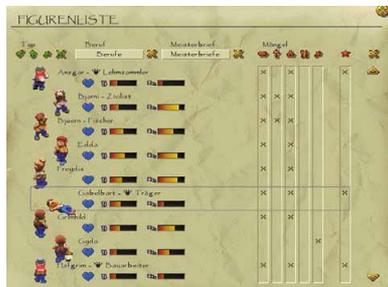
Sound. Und wenn es mal zu Rangeleien kommt, wird es schnell spannend (»Werden die Speere noch fertig, bevor die Indianer anrücken?«).

Auf der anderen Seite ist da die sehr langatmige Anfangsphase, die sich trotz Beschleunigerfunktion (und Cheat, siehe Textkasten) über Stunden hinzieht. Ein Fehler in der Nahrungskette führt unweigerlich in die Sackgasse. Und die Zuteilung der Erfahrungspunkte verkommt schnell zur leidigen Pflichtübung. Einsteiger werden von Cultures deutlich überfordert. Profis, die auf der Suche nach einer neuen Aufbau-Variante sind, sollten mit Funatics Wikingern auf Entdeckungsfahrt gehen.

gerischen Mitteln greifen. Dazu bilden Sie Speerträger, Bogenschützen und Schwertkämpfer aus. Damit die Kämpfen unterwegs nicht so schnell hungrig werden, geben Sie ihnen Bier. Dann geht's ins Gefecht gegen Eskimos, Indianer oder Majas. Dabei sollten Sie jeden Gegner schnellstens von der Karte putzen. Sonst rüsten die Einheimischen ruckzuck nach. **MIC**

Tempo-Cheat

Wenn Sie im Hauptmenü das Wort »funspeedup« eintippen, können Sie statt nur zwei gleich fünf Geschwindigkeitsstufen aktivieren.



Ein Klick auf die **Übersichtstabelle** befördert Sie zum Aufenthaltsort des jeweiligen Wikingers.

Meisterschaft gebracht wurde, darf ihn jeder andere Untertan in der Schule lernen. Das klingt komplizierter, als es sich spielt. Denn über eine sehr übersicht-

Cultures

Genre: Aufbauspiel
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch
Multiplayer: 6 (LAN), 6 (www)
3D-Karten: Voodoo 1 Voodoo 2 Voodoo 3 Riva TNT Riva TNT2 Geforce Matrox G400 Rage 128

Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Funatics
Festplatte: ca. 330 MByte
Spieler: Einer pro Original

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/266	Pentium II/400	Pentium III/450
64 MByte RAM, 4fach CD	128 MByte RAM, 8fach CD	128 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Sehr gut
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend



Komplexe, etwas langatmige Aufbau-Wuselei.

Im Osten was Neues

Panzer General 4: Unternehmen Barbarossa

SSI schickt Sie wieder aufs gewohnte Runden-Schlachtfeld. Nach den Auseinandersetzungen an der Westfront kämpfen Sie jetzt im Osten – endlich mit neuen Missionszielen.

Seit 1994 gehören die Hexfeld-Spiele der **Panzer General**-Reihe zum Pflichtprogramm von Taktikern und Strategen. Unbeeindruckt vom Echtzeit-Rummel bleiben die Programmierer von SSI auch im zehnten Teil der Runden-Strategie mit der üblichen Detailversessenheit treu. Beim Vorgänger **Western Assault** tobte der Krieg noch an der Westfront, also hauptsächlich in Frankreich. Im aktuellen Spiel kämpfen Sie auf Seiten der Wehrmacht oder der sowjetischen Armee an der Ostfront.



Die russische Armee versucht eine Stadt zu erobern, die von drei deutschen Artilleriegeschützen bewacht wird.

Facts

- 4 Kampagnen
- über 20 Einzelszenarios
- 60 Landkarten
- 40 Spezialfähigkeiten
- Schlachtengenerator

Sieg durch Flucht

Endlich verabschieden sich die Entwickler vom seit Bestehen der Serie immer gleichen Missionsziel. Beim **Unternehmen Barbarossa** geht es zum ersten Mal nicht mehr nur darum, eine Stadt nach der anderen zu erobern. Manche Aufträge verlangen jetzt von Ihnen, eine bestimmte Anzahl von Soldaten

heil zu einem Punkt auf der Karte zu führen. Bei anderen Schlachten verhilft Ihnen schon

ein gelungener Rückzug zum Sieg. In manchen Missionen reicht es, eine besondere feindliche Einheit zu zerstören oder unbemerkt am Feind vorbeizuschleichen. Diese neuen Aufgaben fordern von Veteranen ein Umdenken. Oft ist es nun klüger, vor dem Feind zu fliehen, um das Missionsziel zu erreichen, als ihn auf Teufel komm raus vollständig aufzureiben.

Die vier Kampagnen von **Unternehmen Barbarossa** sind mit vier Befehlshabern verknüpft, die auch im echten Russlandfeldzug das Kommando hatten. Auf deutscher Seite schlüpfen Sie in die Uniform

der Generäle von Manstein und des Erfinders des Blitzkriegs, Guderian. Bei den Russen geben Sie als Marschall Zhukov oder Konev die Befehle. Die Kampagnen unterscheiden sich vor allem durch ihre Schauplätze und variieren in der Länge von sieben bis zu 18 Szenarios. Die vorgegebenen fünf Schwierigkeitsgrade können Sie auch selbst auf Ihre Bedürfnisse feintunen. Für ein kleines Geplänkel zwischendurch laden Sie eines von über 20 Einzel-Szenarios oder lassen sich vom Schlachtengenerator überraschen. Ein Tutorial-Szenario führt Sie in die Bedienung ein.



Anführer Krüger und sein Panzer dürfen zu Hause bleiben: Es ist kein Slot mehr frei.



Während über dem Dorf ein Luftkampf tobt, greift ein Panzer die angeschlagene Abwehr an, die sich zur Verteidigung verschanzt hat.

Leitwölfe

Wie im Vorgänger spielen die Kommandanten Ihrer Armee eine tragende Rolle. Jeder von ihnen ist auf eine Waffengattung spezialisiert und führt eine entsprechende Einheit an. Vor dem Kampf füllen Sie bis zu 27 sogenannte Slots mit Kombinationen aus Anführern und Einheiten. Die Slots legen die maximale Anzahl der Soldaten fest, die mit in die Schlacht dürfen. Dabei schöpfen Sie aus einem begrenzten Pool von Mensch und Material. Verluste im Kampf sollten also vermieden werden. Munition und Reparaturen stehen dagegen in unbegrenzter Menge und umsonst zur Verfü-

gung. Kommandopunkte legen für jeden der Befehlshaber fest, wie viele Aktionen seine Untergebenen pro Runde ausführen können. Durch Beförderungen nach erfolgreichen Schlachten kann er sich insgesamt bis zu zehn solcher Punkte verdienen. Ein hochrangiger Anführer kann beispielsweise in einem Spielzug an die Front fahren, dort auf den Gegner feuern und sich gleich wieder zurückziehen – oder verschanzen. Dazu kommt, dass jeder Kommandant noch zwei von 40 Spezialfähigkeiten lernen kann, abhängig vom Truppentyp. So erhöht ein Flak-Befehlshaber mit dem entsprechenden Talent die Reichweite seines Geschützes. Ein Panzerkommandant zwingt mit seiner Bonuseigenschaft angeschlagene Gegner zur sofortigen Aufgabe. Wenn Sie eine Schlacht innerhalb einer bestimmten Anzahl von Zügen gewinnen, gilt Ihr Sieg als glorreich, und Sie dürfen mehr Beförderungspunkte auf die Kommandanten verteilen.

Altes Eisen

Technisch hat sich gegenüber dem Vorgänger nur wenig getan. Die frei dreh- und zoomba-

re Kamera kann das Spielfeld jetzt auch aus der Vogelperspektive einfangen. Schmucke Effekte zeigen auf einen Blick die Wetterlage, die vor allem die Kampfkraft Ihrer Flugzeuge beeinflusst. Die etwas spärlich animierten Panzerchen drehen die Geschütztürme, um einen Feind ins Visier zu nehmen. Eine verbesserte Taktikkarte verschafft schnellen Überblick über die Lage und die verbliebenen Züge der Einheiten. Bis zu vier Spieler bekriegen sich in Multiplayer-Partien.

Übrigens: Nur mit der deutschen Version kommen Sie in den Genuss eines besonderen Schmankerls. Dem Spiel liegt neben einem Poster eine CD mit dem ersten **Panzer General** bei, die unter DOS, Windows und sogar auf Macintosh läuft. **MS**



Die Vogelperspektive sorgt nicht unbedingt für gute Übersicht.

Jörg Langer



Frischer Wind

Als alter Fan der Serie schätze ich natürlich die Detailverbesserungen am Spielprinzip. Das Wichtigste dabei

sind die Missionsziele, die sich nun endlich von »Nimm 20 Städte ein« unterscheiden. Aber ob sich davon Einsteiger anlocken lassen? Die Grafik ist so staubig wie die russischen Landstraßen des Szenarios, das Spielsystem erinnert eher an ein Brett- als an ein Computerspiel. Wahrscheinlich wird deshalb auch der neueste Panzer General »nur« seine eingeschworene Liebhabergemeinde ansprechen. Das aber zu Recht: Wer auf anspruchsvolle und trotzdem gut zu bedienende Rundentaktik steht, wird hier sehr gut unterhalten.

Markus Schwerdtel



Generell gut

Ach, was kommandiere ich doch für eine lasche Truppe. Dabei bin ich selbst schuld: Hätte ich in der vorigen Schlacht nur ein bisschen besser aufgepasst,

wäre mein tapferer Flak-Kommandant Inmann nicht mit seiner Einheit aufgerieben worden.

Das gute Anführer-System aus dem Vorgänger wurde weiter ausbalanciert und mit neuen Spezialfähigkeiten weiterentwickelt. Im Laufe der Kampagnen wachsen einem die Soldaten richtig ans Herz. Die Männer wollen bedacht eingesetzt werden, um keinen der kostbaren Aktionspunkte zu verschenken. Selbst bei bereits überstandenen Szenarien wage ich oft noch einen zweiten Versuch, um vielleicht einen glorreichen Sieg zu erringen. Die martialische Marschmusik kommt der Atmosphäre sehr zu Gute. Schade ist, dass das Tutorial nur mit dem Handbuch auf den Knien spielbar ist.

Panzer General 4: Untern. Barbarossa

Genre:	Taktikspiel	Preis:	ca. 90 Mark
Anspruch:	Profis	Hersteller:	SSI
Sprache:	Deutsch	Festplatte:	ca. 360 MByte
Multiplayer:	4 (LAN), 4 (www)	Spieler:	Einer pro Original
3D-Karten:	<input type="checkbox"/> Voodoo 1 <input checked="" type="checkbox"/> Voodoo 2 <input checked="" type="checkbox"/> Voodoo 3 <input checked="" type="checkbox"/> Riva TNT <input checked="" type="checkbox"/> Riva TNT2 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce <input checked="" type="checkbox"/> Matrox G400 <input checked="" type="checkbox"/> Rage 128		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/233	Pentium II/333	Pentium III/500
64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	128 MByte RAM, 12fach CD 3D-Karte	128 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte

Grafik	<div style="width: 85%;"></div>	Befriedigend
Sound	<div style="width: 75%;"></div>	Gut
Bedienung	<div style="width: 75%;"></div>	Gut
Spieltiefe	<div style="width: 90%;"></div>	Sehr gut
Multiplayer	<div style="width: 75%;"></div>	Gut



Anspruchsvolle Hexfeld-Strategie für Liebhaber.

StarCraft im Ozean

Submarine Titans

Ein Echtzeit-Strategiespiel aus Australien wagt sich ins tiefe Wasser – lesen Sie in unserem Test, ob es untergeht oder schwimmt.



Massenschlacht zwischen den beiden menschlichen Fraktionen »Weiße Haie« und »Schwarze Kraken«.

Womit die Zukunft so zu kämpfen hat: Im Jahr 2047 (ausgerechnet zum 50jährigen GameStar-Jubiläum) findet ein gigantischer Komet die Bremse nicht und zerschellt auf der Erde. Die Folge: Chaos, Zerstörung, Flutwellen, Zivilisationen gehen unter. Nur ein klei-

ner Teil der Menschheit überlebt in Unterwasser-Städten. Doch der Komet hat auch etwas mitgebracht, nämlich ein fremdartiges Mineral namens Corium. Mit dessen Hilfe bauen die Erdlinge ihre Zivilisationen auf dem Meeresgrund wieder auf. Doch als sie sich gerade ihrer Lieblingsbeschäftigung Krieg zuwenden wollen, entdecken sie eine Alien-Rasse, die offenbar ebenfalls mit dem Asteroiden gekommen ist. Also: Torpedos geladen und an die Front geschwommen.

Gold und Plasma

Submarine Titans ist ein 2D-Echtzeit-Strategiespiel im klassischen Stil – wer schon einmal StarCraft gespielt hat, dürfte mit der logischen Steuerung auf Anhieb zurechtkommen. Es gibt drei Parteien, von denen sich die beiden irdischen kaum unterscheiden. Die Alienseite glänzt immerhin mit eigenständiger Optik, spielt sich aber kaum an-

ders. Am Meeresboden finden sich fünf Ressourcen (Gold, Sauerstoff, Corium, Metall und Protoplasma), allerdings benötigen die Parteien jeweils nur zwei oder drei – heiße Schlachten um Rohstoffvorräte entbrennen also kaum.

Taktische Tiefe: Bei jeder Einheit kann das KI-Skript verändert werden, zahlreiche Technologien wollen erforscht werden, es gibt Formationen und Munitionsverbrauch. Da die Truppentypen jedoch nur wenig variieren, läuft es trotzdem oft auf Massenschlachten hinaus – mit 20 bis 30 Standard-U-Booten kommen Sie in vielen Missionen besser klar als mit wenigen Spezialschiffen. Eine wichtige Neuerung im Echtzeit-Genre ist der Basisbau-Assistent: Wenn Sie den anschalten, kümmert sich die KI um Flottenbau, Forschung und Gebäude, damit Sie sich auf den Kampf konzentrieren können.

Kartonweise Karten

In Sachen Multiplayer ist Submarine Titans vorbildlich: Bis

zu 16 menschliche Spieler (plus acht Zuschauer) können teilnehmen, alle bekannten Protokolle werden unterstützt. Es liegen bereits mehr als 20 Karten bei, und mit dem komfortablen Szenario-Editor können auch unerfahrene Bastler leicht neue Levels erstellen. Weitere will der Hersteller in unregelmäßigen Abständen unter www.subtitans.com bereitstellen – bei Redaktionsschluss waren bereits zwei herunterladbar. Nettes Detail: Wie bei Age of Empires 2 dürfen Sie fairerweise auch Mehrspieler-Partien jederzeit speichern. **GUN**



Unsere kleine, aber feine Alien-Basis floriert dank reichhaltiger Corium-Vorkommen.

Gunnar Lott



Beinahe abgesoffen

Gut geklaut ist halb gewonnen – doch leider eben nur halb. Die Designer von Submarine Titans haben zwar ziemlich frech beim großen

Vorbild StarCraft abgekupfert, die Perfektion des Vorbilds jedoch nicht ansatzweise erreicht. Blizzards Meisterwerk ist einfacher zu bedienen, taktisch weit anspruchsvoller und hat die besseren Missionen. Wenn da nicht einige nette Ideen wie die automatische Basisverwaltung wären, könnte man das Unterwasser-Spiel getrost links liegenlassen. So taugt es immerhin für 2D-Strategen, die sonst schon alles haben.

Submarine Titans

Genre: Echtzeit-Strategie	Preis: ca. 90 Mark
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis	Hersteller: Strategy First
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)	Festplatte: ca. 200 bis 600 MByte
Multiplayer: 16 (LAN), 16 (www), 2 (ser)	Spieler: 16 pro Original
3D-Karten: <input type="checkbox"/> Voodoo 1 <input type="checkbox"/> Voodoo 2 <input checked="" type="checkbox"/> Voodoo 3 <input checked="" type="checkbox"/> Riva TNT	<input checked="" type="checkbox"/> Riva TNT2 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce <input checked="" type="checkbox"/> Matrox G400 <input checked="" type="checkbox"/> Rage 128

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 266	Pentium II/350	Pentium III/450
32 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 4fach CD	128 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut

Nettes Szenario, mittelmäßige Missionen.



C&C 3 Megapack

Der Echtzeit-Hit inklusive des Addons.

Die gute GDI und die böse Bruderschaft von Nod haben immer noch eine Rechnung zu begleichen. Deshalb fahren sie im Echtzeit-Strategie-Spiel **Command & Conquer 3** massenhaft militärisches Gerät gegeneinander auf. In zwei Kampagnen schlagen Sie sich auf die Seite einer der Parteien

und errichten Basen, bilden Truppen aus und kämpfen mit Luft- und Bodeneinheiten gegen die jeweiligen Widersacher. Finanziert wird das Ganze durch den Rohstoff Tiberium, den Sie mit Erntefahrzeugen aufsammeln. Die Aufgaben sind abwechslungsreich: Begleitschutz gehört ebenso zum Programm wie Infiltration oder Bergung. Untermalt werden die futuristischen Massenschlachten von Filmschnipseln, die die Hintergrundgeschichte illustrieren – leider ist die Synchronisation nicht perfekt gelungen. Der Vollpreis-Megapack enthält außerdem das Addon **Feuersturm**; neben neuen Missionen, Einheiten und Videos erwartet Sie ein aufgepeppter Mehrspieler-Modus namens Global Domination, bei dem Sie im Internet um die Vorherrschaft in Amerika und Europa kämpfen. **CS**



Command & Conquer 3: Der Ionenstrahl der GDI räumt unter den Feinden auf.

Christian Schmidt

Echtzeit-Spektakel

Klar, C&C 3 hat seine Schwächen. Die KI ist nicht die schlaueste, in Sachen Kampftaktik haben andere Spiele mehr drauf. Dafür ist die Atmosphäre ungeschlagen, die beiden Rivalen wirken vertraut und glaubwürdig. Die abwechslungsreichen Missionen haben mir viel Spaß gemacht, Routine stellt sich kaum ein. Für zünftige Gefechte ist Westwoods Spiel ideal – dank des Feuersturm-Addons sogar noch einige Zeit länger.

Command & Conquer 3 Megapack

Preis: ca. 80 Mark
Sprache: Deutsch
System: Windows 95
Hardware: Pentium 233 MMX, 64 MByte RAM, 8fach CD
Hersteller: Westwood
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ab 130 MByte

Spiel	Genre	Einzelwertung
Command & Conquer 3 (dt.)	Echtzeit-Strategie	Sehr gut
Feuersturm	Echtzeitstrategie-Addon	Sehr gut

Zusammenfassung: Wer's noch nicht hat, bekommt mit dem Megapack die geballte Ladung Command & Conquer 3. Stimmungsvolle Story und unkomplizierte Schlachten sind die großen Pluspunkte, Feuersturm macht auch Internet-Gefechte interessant.



Vollpreis-Sammlung für C&C-Neulinge.

Imperium der Ameisen

Kalte Kämpfe auf der Blumenwiese.

Das scheinbar planlose Gewusel in einem Ameisenhaufen folgt in Wirklichkeit einem komplizierten System. Wie kompliziert, davon können Sie sich jetzt im Echtzeit-Strategie-Spiel **Imperium der Ameisen** überzeugen. Als Aufseher über einen Ameisenbau herrschen

Sie über ein Insektenvolk. Mit Aufklärern erkunden Sie die Gegend rund um Ihre Insektenfestung, um Baumaterial und Nahrung zu finden. Arbeiterinnen sammeln die Ressourcen ein, während Soldaten ein Auge auf böartige Käfer und Gottesanbeterinnen haben. Im heimischen Hügel kümmern Sie sich um Ausbau und Instandhaltung von Vorrats- und Brutkammern. Für Insektennachwuchs sorgt die Königin. Sie legt nach einem von Ihnen festgelegten Brutzyklus Eier, aus denen bei richtiger Pflege Arbeiter und Kämpfer schlüpfen. Militär ist bitter nötig, um gefräßige Insekten und feindliche Ameisenvölker im Zaum zu halten. Die 13 Missionen bieten kaum Abwechslung. **MS**



Der Angriff der Gottesanbeterin wird von unseren Soldatinnen abgewehrt.

Markus Schwerdtel

Identitätskrise

Das Szenario ist interessant, die Grafik erzeugt angenehmes Wald- und Wiesenflair, und die Bedienung flutscht ohne Probleme. Leider will aber der Funke bei mir nicht überspringen. Mit den unpersönlichen Insekten kann ich mich einfach nicht identifizieren. Echtzeit-Strategen auf der Suche nach einer unverbrauchten Spielwelt dürften vielleicht Gefallen an den Ameisen finden.

Imperium der Ameisen

Genre: Echtzeit-Strategiespiel
Anspruch: Einsteiger
Sprache: Deutsch
Multiplayer: 8 (LAN), 8 (www)
Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Havas Interactive
Festplatte: ca. 150 MByte
Spieler: Einer pro Original

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

Pentium 233 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/300 64 MByte RAM, 12fach CD 3D-Karte	Pentium III/400 128 MByte RAM, 24fach CD 3D-Karte
---	---	---

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend



Innovatives, aber steriles Strategiespiel.

Rundenstrategie mal anders

Combat Mission

Realistische Weltkriegs-Schlachten, ausgefuchste Gegner-KI und echtes 3D-Terrain sind in dieser Independent-Produktion aus Amerika Trumpf.

Strategen, die gerne in Ruhe ihre nächsten Schritte überlegen, haben es nicht leicht. Wenn es nicht die **Panzer General**-Serie gäbe, ginge das Genre der realistischen, rundenbasierten Kriegsspiele wohl vollends im Echtzeit-Mainstream unter. **Combat Mission** hält mit 3D-Grafik und einem gelungenen Spielzug-Konzept die Fahne hoch. Nach Angaben der

Im Minutentakt

Von der Landung in der Normandie 1944 bis zum Kriegsende im Mai 1945 spielen Sie in 43 Missionen den Verlauf des Zweiten Weltkriegs in Europa nach. Schlachtengenerator und Szenario-Editor gibt's auch. Vor jedem Auftrag steht die Entscheidung für die Seite der Alliierten oder der Achsenmächte. Jede Konfrontation beginnt mit einer festgelegten Anzahl an Truppen. Marine und Luftwaffe bleiben außen vor, Sie kommandieren nur Landtruppen, vor allem Panzer und Infanterie. Die Artillerie feuert von außerhalb der Karte, auf Anforderung durch Beobachter.

Ungewohnt für ein rundenbasiertes Strategiespiel ist die Art, in der die Züge ablaufen. Sie und Ihr Gegner legen die Aktionen aller Einheiten für die nächste Runde fest. Erst durch Druck auf den »Go«-Button werden eine Minute lang die Befehle ausgeführt, ohne dass Sie eingreifen können. Diese 3D-Sequenz können Sie beliebig oft aus jedem erdenklichen Winkel betrachten, um sie genau zu analysieren. Mit dem praktischen Menüsystem oder Tastaturkommandos werden problemlos ganze Ketten von Anweisungen erteilt. Feuer- und Bewegungsbefehle geben Sie mit der Maus – Sichtlinien und Reichweiten werden zugleich angezeigt.

Raus aus dem Panzer!

Der Computergegner stellt sich schlau an. Er versucht, Sie in Hinterhalte zu locken und versteckt seine Soldaten hinter Häusern oder ausgebrannten Fahrzeugen. Alle Kämpfer haben einen Moralwert, der mit dem



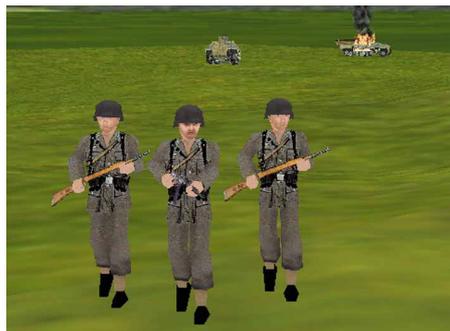
Ein Spielzug wird als Sequenz ausgeführt: Hier rücken amerikanische Panzer auf ein besetztes Dorf vor. Ein Tank wurde schon getroffen. (1024 x 768, Direct3D)

Schlachtverlauf sinkt oder steigt. Wenn Sie einem Panzer einen kritischen Treffer beibringen, verlässt die Mannschaft verängstigt das Gefährt und flüchtet.

Die 3D-Landschaft setzt sich aus texturierten Kacheln zusammen. Das gibt der Umgebung zwar einen etwas eckigen Look, dafür ist jederzeit gut zu erkennen, wo Sie welches Terrain er-

wartet. Die frei bewegliche Kamera lässt sich sehr weit herauszoomen. So behalten Sie stets den Überblick. Die Einheiten-Animationen wirken etwas hölzern. Die Grafik zeigt aber genug Details, um den Kampfhergang gut zu erkennen: Sie sehen genau, ob Schüsse abprallen oder danebengehen. **MS**

→ www.battlefront.com



Aus der Nähe sehen die Soldaten hölzern detailliert aus. Leider sind sie nur sehr ansehnlich animiert.

Entwickler auf ihrer Website wird das Spiel nur über das Internet vertrieben, um den finanziellen Zwängen der Software-Industrie zu entgehen. Ihre interessante Website ist ganz dem Rundenstrategie-Genre gewidmet.

Markus Schwerdtel



Experiment gelungen

Die Idealisten von Big Time Software haben im stillen Kämmerlein ein anständiges Strategiespiel ausgebrütet. Das Konzept der simultan

ausgeführten Züge funktioniert überraschend gut. Die packenden Kampfsequenzen schaue ich mir gerne mehrmals an, um auch wirklich kein Detail zu übersehen. Für Einsteiger ist das Spiel sicher zu komplex, echte Strategen werden das anspruchsvolle Programm aber schätzen.

Combat Mission: Beyond Overlord

Genre: 3D-Taktikspiel
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch
Multiplayer: 2 (1 PC, E-Mail)
3D-Karten: ■ Voodoo 1 ■ Voodoo 2 ■ Voodoo 3 ■ Riva TNT
■ Riva TNT2 ■ Geforce ■ Matrox G400 ■ Rage 128

Preis: ca. 110 Mark
Hersteller: Big Time Software
Festplatte: ca. 350 MByte
Spieler: Zwei pro Original

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/266 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/300 128 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte	Pentium III/500 128 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte

Grafik	Befriedigend	Sehr gut
Sound	Befriedigend	
Bedienung	Gut	
Spieltiefe		
Multiplayer	Befriedigend	

Reizvolles Strategiespiel für Insider.



