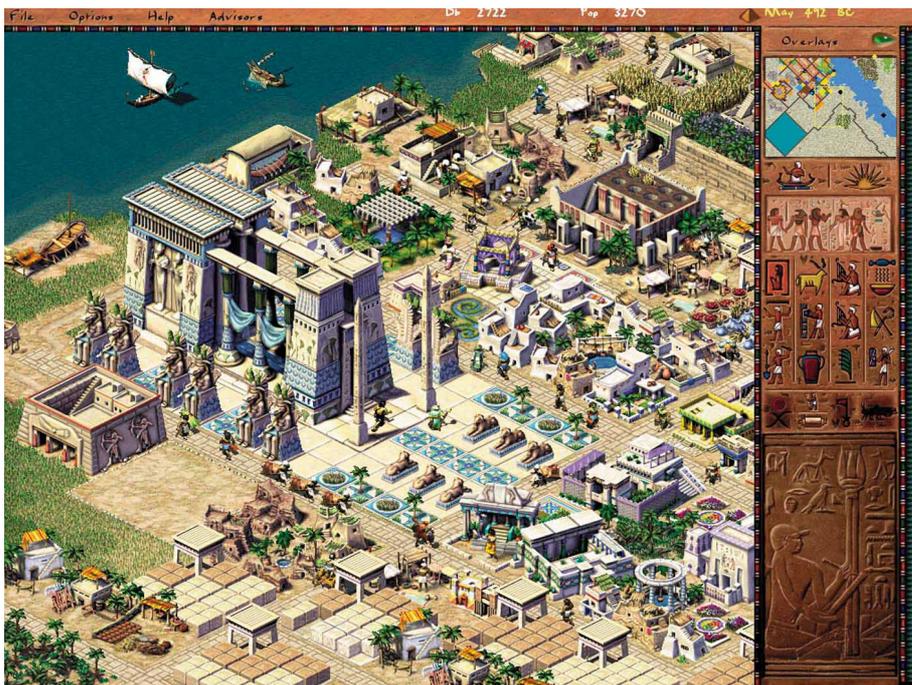


Spielen wie ein Ägypter

Pharaoh

Sphinx statt Kolosseum, Streitwagen-Armeen statt Legionen, Pharaoh statt Caesar 3: Impressions verlegt ihr Aufbau-Epos nach Ägypten.



Unsere Nilmetropole wächst und gedeiht. Doch der unruhige Fluß birgt auch nasse Gefahren...

Verkehrskollaps, Arbeitslosigkeit, Handelsdefizite – wenn Sie glauben, das seien alles Erfindungen der Neuzeit, sollten Sie sich schon mal Impressions' **Pharaoh** vormerken. In dem Aufbauspiel müssen Sie eine antike Stadt

am Nil errichten. Sobald Sie die ersten Grundstücke für Wohnhäuser angelegt haben, trudeln Neubürger ein. Und stellen sofort ihre Forderungen: Ein Bazar muß her, Getreide und anderes Futtermittel ist anzubauen, öffentliche Bauten wie Theater, Bibliotheken, Apotheken sind als nächstes an der Reihe. Als Bürgermeister handeln Sie mit Nachbarstädten, wehren Angriffe von Barbaren oder Piraten ab und halten die ägyptischen Gottheiten sowie Ihren Pharaon bei Laune.

Raus aus dem Bett

Der Nil ist Freund und Feind zugleich. Einmal im Jahr ver-

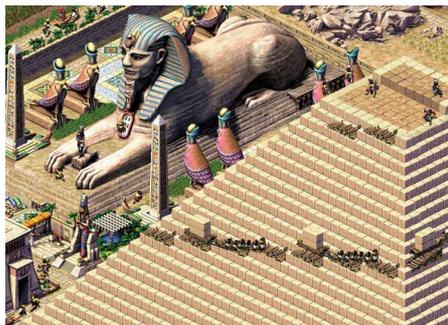
läßt er nämlich sein Bett, um rücksichtslos über die Ufer zu treten. Damit sorgt er zwar für besonders fruchtbare Schlammfelder und jubelnde Bauern, doch die Gebäude in Flußnähe können plötzlich im Wasser verschwinden. Und eine Werft, die zur Flutzeit noch am Fluß lag, steht in der Dürre-

periode plötzlich nutzlos mitten in der Landschaft.

Pyramidal

Auch Feuersbrünste, einstürzende Gebäude und unzufriedene Götter sorgen für Trouble. Um letztere zu besänftigen, sollten Sie Pyramiden bauen. Diese Mammutbauten setzen Sie nicht einfach ins Gelände; statt dessen müssen Sie die Baustelle mit Arbeitern, Steinquadern und Marmorplatten versorgen. Erst dann zerren Ihre Untertanen die Blöcke mit Holzschlitten zur Baustelle, und das Prestigeprojekt wächst schichtweise in die Höhe.

Wie bei **Caesar 3** können Sie feindliche Angriffe mit Wachtürmen und Bollwerken abwehren. Es soll wieder drei Truppentypen geben: Infanteristen, Bogenschützen und Streitwagen. Bei Belagerungen rollen Ihre Gegner neuerdings mit Katapulten und Rammböcken an. Und Sie sollen auch Ihre Schiffe direkt steuern dürfen, spannenden Seeschlachten gegen Piraten steht damit nichts mehr im Wege. **MD**



Pyramiden sind oft mehrere Bildschirme groß.

Pharaoh

Genre: Aufbauspiel **Hersteller:** Impressions
Termin: November '99 **Ersteindruck:** Sehr gut

Martin Deppe: »Hinter der altmodischen Grafik versteckt sich wieder eine durchdachte und komplexe Spielwelt – wer seine angehende Ägyptenmetropole nicht ordentlich plant, setzt sie bald ins Nilwasser. Das antike Szenario gefällt mir besser als das trockene Sim City 3000.«