

# Strategie

Jörg Langer



## Deutsch oder Englisch?

Seltsam: Erst versuchte Distributor Ubi Soft vergeblich, uns vom Test von **Heroes of Might and Magic 3** (US-Version) abzuhalten. Ende April lieferte Ubi plötzlich eben jene Fassung aus. Dann kam doch noch die deutsche (Vor-) Version, im Laden wird sie ab Mitte Mai zu finden sein. Ich kann den Hickhack nicht verstehen – das Spiel selbst ist hochgradig suchterzeugend, und zwar in beiden Sprachen.

Wenn ich in den letzten Tagen nach mitternächtlichen **Everquest**-Ausflügen das Büro verließ, flackerte nebenan immer noch ein Monitor: Martin hockte wie festgeschraubt an **Jagged Alliance 2**.

Dabei zeigte sich, daß der hochklassige Strategie-Taktik-Mix definitiv nicht an drei Tagen getestet werden kann. Auch nach über 60 Spielstunden entdeckte Martin noch neues; viele Elemente (Aliens, Jeep, Waffenbasteln) tauchen erst im späteren Spielverlauf auf.

Nach drei Patches hat sich **Alpha Centauri** endgültig zum 90er-Kandidaten gemauert – erstmals erhöhen wir deshalb nachträglich eine Testwertung um einen Prozentpunkt.



**Strategie**  
 »Zum Erfolg führen hier taktisches Agieren (meist unter Zeitdruck), Ressourcen-Management und Strategische Planung.«  
 [Strategiespiele, Hexfeld-taktik, Aufbauspiele, Wirtschaftssimulationen, Denkspiele]

## Strategie-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	StarCraft	Echtzeit-Strategie	6/98	90%
2	Alpha Centauri	Strategie	NEU	90%
3	Siedler 3	Aufbauspiel	1/99	90%
4	Age of Empires	Echtzeit-Strategie	12/97	89%
5	Battlezone	3D-Strategie	4/98	89%
6	Jagged Alliance 2	Strategie	NEU	88%
7	Anno 1602	Aufbauspiel	5/98	88%
8	Total Annihilation	Echtzeit-Strategie	11/97	88%
9	Populous 3	Echtzeit-Strategie	12/97	88%
10	Incubation	Taktik	11/97	87%
11	Heroes of Might&Magic 3	Strategie	NEU	86%
12	Warzone 2100	Echtzeit-Strategie	5/99	86%
13	Dynasty General	Taktik	10/98	86%
14	Mech Commander	Echtzeit-Strategie	8/98	86%
15	Dark Omen	Echtzeit-Strategie	4/98	86%
16	Dark Reign	Echtzeit-Strategie	11/97	86%
17	Commandos	Echtzeit-Strategie	7/98	85%
18	Railroad Tycoon 2	Aufbauspiel	12/98	85%
19	Civilization: Call to Power	Strategie	5/99	84%
20	Lords of Magic Special Ed.	Strategie	1/99	84%
21	Dune 2000	Echtzeit-Strategie	9/98	84%
22	Caesar 3	Aufbauspiel	12/98	83%
23	Pizza Syndicate	Wirtschaftssim.	4/99	83%
24	Sim City 3000	Aufbauspiel	3/99	81%
25	Knights and Merchants	Aufbauspiel	10/98	80%

Die 25 besten Strategie-, Echtzeit-, Aufbau-, Taktik- und Wirtschaftsspiele.

## Inhalt

### Tests

Jagged Alliance 2 .....90  
 Heroes of Might and Magic 3 .....96  
 Alpha Centauri .....100  
 Railroad Tycoon 2  
 The Second Century .....102  
 Malkari .....133  
 Populous 3 Addon .....133  
 Twisted Mind .....133

Feldzug für die Gerechtigkeit

# Jagged Alliance 2



Sie sollen ein unterdrücktes Land befreien – völlige Bewegungsfreiheit, nervenzerrüttende Feuerwechsel, strategische Kniffe und Rollenspiel-Zutaten inklusive.

## Facts

- 50 Söldner
- 12 rekrutierbare NPCs
- 64 Waffentypen
- 49 Munitionsarten
- 108 Gegenstände
- 201 betretbare Sektoren

**P**lötzlich steht der Soldat vor Ihrem Stoßtrupp, das Gewehr im Anschlag. Wären Sie bloß nicht so unvorsichtig um die Hausecke marschiert! Doch jetzt ist es zu spät: Krachend verlassen die Schrotkugeln die Flinte des Widersachers – und pfeifen um Haaresbreite an Ihrer Gruppe vorbei. Glück gehabt, jetzt sind Sie am Abzug. Ihre

Söldner werfen sich zu Boden und erwidern das Feuer. Nach wenigen Schüssen ist die Gefahr vorbei. Vorerst – denn Ihr bester Mann hört von hinten schon die nächsten Gegner nahen...

## Ein nobler Auftrag

Das Strategiespiel **Jagged Alliance 2** schickt Sie auf einen ehrenvollen Befreiungsfeld-

zug ins fiktive Entwicklungsland Arulco. Auf einer strategischen Karte bewegen Sie Kommandotrups durch den Zwergstaat, Sie dürfen aber jederzeit in die taktische Ansicht eines einzelnen Gebietes wechseln. Als dritter Modus kommt ein Laptop mit »Internet«-Anschluß hinzu, über den Sie Söldner und Ausrüstung anfordern.



Sir Sigg trifft versehentlich ein **Benzinfaß** – prompt fliegt das halbe Waffenarsenal in die Luft. Immerhin verlieren zwei Gegner Trefferpunkte.

Arulco könnte ein wahres Paradies sein, doch die Diktatorin Deidranna regiert es mit eiserner Hand, ihre Soldateska versetzt die verarmte Bevölkerung in Angst und Schrecken. Als Mitglied der Söldner-Organisation A.I.M. können Sie natürlich nicht tatenlos zusehen, als der Exilkönig Shivaldori Sie verzweifelt um Hilfe bittet. Mit ein wenig Startkapital rekrutieren Sie mehrere Mitstreiter und fliegen im Hubschrauber nach Arulco, um eine Kontaktperson aufzusuchen. Schon wenige Minuten später kommt es zum ersten Taktikscharmützel mit den Schergen der Diktatorin.

## Auf der Couch

Auch Sie selbst nehmen die Waffe in die Hand: Vor Ihrem Abenteuer unterziehen Sie sich einem zynischen Psychotest, der Ihre Spielfigur beeinflusst. Wenn Ihre Antworten beispielsweise auf einen aggressiven Charakter schließen lassen, dreht Ihr Alter Ego später schon mal durch und feuert eine Salve auf die Gegenseite, obwohl er nur einen gezielten Einzelschuß abgeben sollte. Aber auch positive Fähigkeiten sind möglich – etwa zwei Revolver treffsicher gleichzeitig abfeuern zu können. Nach der Psychoanalyse dürfen Sie – ganz Rollenspiel – noch Punkte auf acht Charakterwerte verteilen, darunter Treffsicherheit, Ausdauer, Medi-



Der **Strategie-Bildschirm**. Hier teilen Sie Ihre Söldner zum Reparieren, Verarzten, Trainieren oder Ausruhen ein, stellen Trupps zusammen und erteilen Marschbefehle in die Sektoren. Die **Landkarte** läßt sich auf verschiedene Ansichten umstellen – etwa Städte, Feindtrupps, Bergwerke oder liegengelassene Gegenstände.

zin- oder Sprengstoffkenntnisse. Anschließend stellen Sie Ihre ersten Söldner ein. Weil keiner auf allen Gebieten ein As ist, sollten Sie Ihre Gefolgsleute mit Bedacht wählen: Wer nur Scharfschützen anheuert und die Medizinwerte ignoriert, erlebt nach den ersten Verletzungen eine böse Überraschung.

## Stadt, Land, Schuß

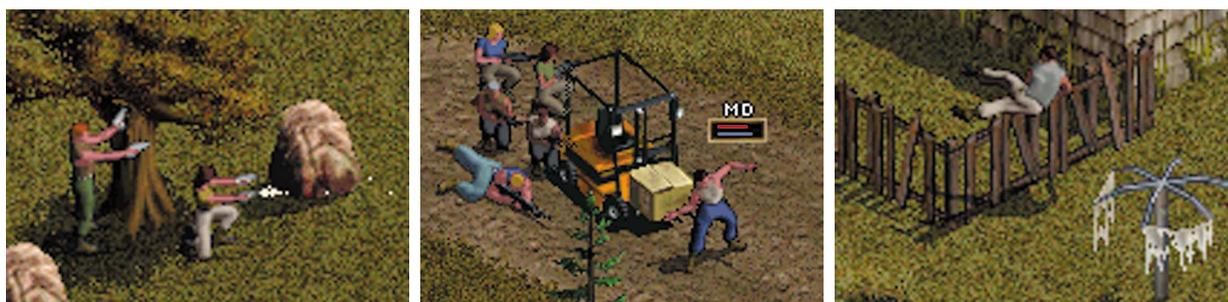
Arulco ist in 256 rechteckige Sektoren unterteilt, von denen Sie 201 betreten können. Der Fußmarsch zum Nachbar-Areal dauert bis zu zwei Stunden; dank variablem Zeitraffer vergehen für Sie aber nur Sekunden. Außer-

dem können Sie einen Helikopter, Hummer-Jeep oder Eiscreme-Wagen erbeuten beziehungsweise mieten, die Ihre Söldner flotter ans Ziel bringen. Ortschaften bestehen meist aus mehreren Sektoren und werden stark verteidigt – wenn Sie ein feindliches Stadtviertel aufsuchen, kommt es immer zum Gefecht. Doch die Risikobereitschaft lohnt sich, denn jede Siedlung birgt hilfreiche Anlagen. So steht in Cambria ein Krankenhaus voller medizinischer Ausrüstung, Drassen hat einen Flugplatz, über den Sie Nachschubgüter einfliegen lassen, und in Alma warten prallvolle Waffenarse-

nale. Manche Städte verfügen über eine Edelmetallmine; wenn Sie deren Sektor befreien und den Vorarbeiter aufsuchen, wandert fortan täglich eine stolze Summe auf Ihr Konto. Diese regelmäßigen Überweisungen bilden Ihre Haupteinnahmequelle, denn der Warenverkauf an handelswillige NPCs wirft nur Kleckerbeträge ab.

## Ein Mann sieht rot

**Jagged Alliance 2** läuft im Strategiemodus (Sie sehen dann die häßliche Sektorenkarte) grundsätzlich in Echtzeit, läßt sich aber pausieren oder in drei Stufen beschleunigen. Wenn das Spiel ange-



Grafik pfui, Animationen hui: Sabine schießt mit **zwei MPs**, MD setzt schwungvoll zum **Granatenwurf** an, ein fitter Söldner überwindet Zäune im **Sprung**.



Scully hat einen **Blindgänger** ungeschickt angefaßt. Prompt fliegt er ihm um die Ohren. Auch Minen und Sprengfallen explodieren gerne.



Per **Laptop** und »Internet« ordern Sie Ihre Söldner. Gus Tarballs war im Multiplayer-Ableger **Deadly Games** Ihr Boß, jetzt können Sie ihn mieten.

Jörg Langer



Intelligentes Taktik-Highlight

Echtzeit und Runden, Strategie und Taktik, Rollenspiel und Erkundung – normalerweise verkrachten Spiele solche Multi-Genre-Ansätze nicht.

Jagged Alliance 2 schon: Ohne das (teils arg langwierige) Verteilen der knappen Munition wären die Taktikkämpfe weniger spannend, ohne Rollenspiel wären mir die einzelnen Söldner egal. Wüßte ich nicht, daß jeder erlittene Treffer wieder Genesungszeit bedeutet, ich wäre weniger vorsichtig.

Geschmacksneutral

Prinzipiell mag man es für geschmacklos halten, mit Söldnern in den Krieg zu ziehen. Aber erstens vermittelt Story und Spielverlauf glaubwürdig, daß der Einsatz der Bevölkerung Arulcos hilft. Zweitens könnte das Geschehen nicht weiter von stumper Schieß-dich-tot-Thematik entfernt sein. Nur wer überlegt vorgeht und seine Soldaten schont, kommt zum Ziel. Und wer beim strategischen Teammanagement versagt, wird die Diktatorin kaum besiegen.

Als störend empfinde ich die manchmal arg unübersichtliche Grafik. Hinter Möbeln oder Baumstümpfen verschwinden die Söldner gerne. Die karge Strategiekarte wirkt richtiggehend abstoßend. Sehr gut gefällt mir die deutsche Sprachausgabe, die mit wenigen Ausnahmen atmosphäresteigernd statt -tötend wirkt. Alles in allem steckt in Jagged 2 ein echter Killer: von Freizeit, Schlaf und Langeweile.

halten ist, können Sie immer noch Befehle erteilen. Dann trainieren etwa gute Schützen schwächere, Medizin-Cracks pflegen Verwundete, wer dienstfrei hat, hält einfach ein Nickerchen. Sobald Sie einen Trupp aus bis zu sechs Söldnern in einen besetzten Sektor schicken, wird auf die taktische Karte des Gebiets umgeschaltet. Bis zu drei Gruppen können Sie gleichzeitig in den Sektor befehlen. Das Spiel läuft immer noch in Echtzeit – bis einer Ihrer Untergebenen einen Gegner erspät, der an seinem meist roten Outfit deutlich zu erkennen ist.

Jeder Punkt zählt

Ab jetzt geht's rundenweise abwechselnd weiter; wenn Sie Ihren Zug beenden, ist der Gegner dran. Jede Bewegung, jeder Schuß, jedes Nachladen verbraucht Aktionspunkte. Gesunde, ausgeschlafene Kämpfer besitzen viele – schwächere, müde oder verwundete hingegen wenig Punkte. Ihre Waffen können Sie stehend, kniend oder liegend abfeuern. Im Liegen hat Ihr Kämpfer zwei Vorteile – er kann besser zielen und ist selbst schwerer zu treffen. Wenn Sie Ihrem Schützen mehr Aktionspunkte (sprich Zeit) zum Zielen zubilligen,

schießt er genauer; der nächste Schuß auf den gleichen Gegner verschlingt deutlich weniger Punkte. Statt stumpfem Rumballern ist also Köpfchen gefragt: »Robbe ich erst in Deckung und verzichte auf einen Schuß, oder feuere ich lieber sofort?«

Pfeifende Querschläger

Neben der Qualität der Schützen und Waffen spielt das Gelände eine wichtige Rolle: Im dichten Wald ist selbst ein naher Gegner schwerer zu erwischen, in Gebäuden stehen Möbel im Weg. Die Schußwechsel sind sehr realistisch – statt einfach nur zwischen »Treffer« und »ätsch, daneben« zu unterscheiden, prallen die Projektile an Hauswänden, Ästen

oder Zäunen ab, um oft doch noch ihr Ziel (oder gar einen anderen Widersacher) zu erwischen. Auch die Position Ihrer Recken ist wichtig: Ein schlechter Schütze, der hinter einem Kameraden eine Schrotflinte abfeuert, trifft leicht seinen Kumpan. Der Gefechtslärm ist eindrucksvoll – da klirren Fensterscheiben, Querschläger scheppern gegen Wellblechhütten, während Kugeln mit einem sattem Splittern in eine Holzwand krachen. Schon nach kurzer Zeit können Sie die Waffentypen am Schußgeräusch unterscheiden.

Dank sehr guter Gegner-KI taktieren vor allem Deidranas Elitetruppen geschickt. Sie ziehen sich auf sichere Distanz zurück, wenn sie weitreichende Gewehre, Ihre



Im SF-Modus: Die **Monsterekönigin** versprüht tödliche Säurewolken.



Raketenwerfer eignen sich besonders gegen dicht beieinander stehende (oder liegende) Widersacher.

Leute dagegen nur Pistolen haben. Außerdem nehmen die Widersacher Sie gerne in die Zange und greifen aus mehreren Richtungen an.

## Böse Überraschung

Oft lohnt es sich, nicht alle Aktionspunkte zu verbrennen. Zum einen dürfen Sie bis zu fünf pro Söldner für die folgende Runde aufsparen (um dann genauer zu zielen oder flugs in Deckung zu rennen). Zum anderen kann ein erfahrener Kämpfer den feindlichen Zug unterbrechen, etwa dann, wenn ein neuer Gegner um eine Mauerecke biegt und vor den Lauf Ihres lau-ernden Lohnkriegers rennt. Das Punktesparen zahlt sich vor allem dann aus, wenn der Gegner eine freie Fläche, etwa eine Straße oder einen Hausflur, überqueren muß.

## Krach auf dem Dach

Auch im Dunkeln wird gekämpft. Solche Gefechte sollten Sie aber meiden, denn nachts müssen Sie nahe an den Feind heran – dann können auch Pistolenschüsse Ihre Leute schwer verletzen.

Die Lohnkrieger können elegant über Zäune und Mauern springen oder auf Flachdächer klettern, um von dort aus Feinde aufs Korn zu nehmen. Am Boden liegende Gegner müssen sich hinknien oder aufstehen, wenn sie aufs Dach zurückfeuern wollen – und bieten Ihren übrigen Söldnern ein ideales Ziel. Oft empfiehlt sich der Angriff durch die Hintertür: Per Drahtschere schnippeln Sie sich einen Weg durch einen Zaun, um den Feind von unerwarteter Stelle anzugreifen. Dabei hilft der Schleichmodus zusätzlich, der zwar mehr Aktionspunkte kostet, aber nicht gleich alle Gegner alarmiert. Standardkämpfe dürfen Sie einfach vom PC auswürfeln lassen, etwa feindliche Gegenangriffe.

Maschinenpistolen und Sturmgewehre lassen sich von Einzelschuß auf Feuerstoß umschalten. Eine Salve verbrät zwar mehr Aktionspunkte, richtet aber auch mehr Schaden an – falls sie trifft. Besonders cool: Wenn Sie einem Söldner zwei Pistolen oder MPs in die Hän-

de drücken, feuert er beide Waffen ab. Außerdem müssen Sie Ladehemmungen, Munitionsmangel und Nachladen einkalkulieren, auch paßt nicht jedes Geschloß in jede Waffe. Die Detailliebe geht sogar so weit, daß es zusätzlich Punkte kostet, 9mm-Patronen aus einem Pistolen- in ein MP-Magazin zu friemeln – trotz gleichen Kalibers.

## Fiktives Internet

Neben Strategie- und Taktikbildschirm gibt es ein drittes Spielmodul – den Laptop. Damit loggen Sie sich ins (fiktive) Internet ein, ordern

## Mutanten-Jagd

Wenn Sie das Spiel mit der Option »Sciencefiction-Elemente« starten, wartet später eine unangenehme Überraschung auf Sie – ein Bergwerk wirft plötzlich keine Erträge mehr ab. Der Grund: Die Mine ist von Deidrannas Gen-manipulierten Monstern besetzt. Da hilft nur ein schwerbewaffneter Söldnertrupp, der sich Stollen um Stollen durch die Horden kämpft, bis zum Showdown gegen das Riesenmonster. Ein Tip: Erledigen Sie die Viecher möglichst in einem Durchgang – wenn Sie zwischendurch an die Oberfläche klettern, schlüpfen weitere aus.

Bei abgewählter Option entfallen Bestien- seuche und Verdienstaustausch komplett, und Sie verpassen einigen Spielspaß.



Die Bestien sind stark gepanzert – Ihr Stoßtrupp sollte also viel Munition mitschleppen.

Soldaten oder Ausrüstung und empfangen E-Mails. Die Söldnerwahl will wohlüberlegt sein: Topleute kosten ein Heidengeld, manche vertragen sich nicht mit bestimmten Kollegen (und kündigen im ungünstigsten Moment die Zusammenarbeit), ande-

Waffe	Preis	Gewicht	Vorrätigkeit	Beschreibung	Gewicht	Kaliber	Magazin	Reichweite	Schaden	Frequenz
M-14	\$1.675	2,60	1	Durch und durch amerikanisch. Diese leichte Automatik bietet zahlreiche Möglichkeiten, sollte aber auf Halbautomatik eingestellt sein. Eine Ersatz-Überhitzung der Lauf bei Dauerfeuer leicht.	2,90 kg	7,62mm N	30 Kgr	330 m	33	750/min
FA-MAS	\$1.085	3,60	1	Die französische FA-MAS war das erste Halbpop-Modell, das beim Militär benutzt wurde. Gut zu handhaben und ziemlich zielgenau. Kann mit einem Ständer versehen werden.	3,60 kg	6,50mm	30 Kgr	250 m	33	300/min
H&K G41	\$955	4,30	1	Dieses Gewehr entspricht NATO-Standards und ist ein Musterbeispiel für deutsche Technik. Es hat einen Staubschutz vor der Auswurfföffnung und eine Rückholfeder Vorrichtung zum schnellen Nachladen des Magazins.	4,30 kg	5,56mm	30 Kgr	300 m	29	850/min
AKM	\$955	4,30	1	Die modernere Version des AK-47-Automatikgewehres war eine der besten und verbreitetsten sowjetischen Waffen. Das AKM ist Massenware und besonders bei genügsamen Söldnern beliebt.	4,30 kg	7,62mm WP	30 Kgr	250 m	29	600/min

Ihr Handwerkszeug bestellen Sie ebenfalls übers fiktive Internet. Allerdings braucht die Lieferung per Flugzeug einige Zeit.



Nach jedem Gefecht sollten Sie die **Beute verteilen** und vor allem Waffen **nachladen**. Bei -zig Kalibern und Munitionstypen eine umständliche Sache, weil eine hilfreiche Automatikfunktion fehlt.

re wollen nur im Norden Arulcos eingesetzt werden. Außerdem verlangt Ihre Belegschaft regelmäßig Geld: Jeder Söldner läßt sich für ei-

nen Tag, eine Woche oder gleich 14 Tage mieten – danach müssen Sie den Kontrakt verlängern. Nach rund zwei Tagen trudelt der Neuzugang per Helikopter ein; den Landepunkt können Sie nur in Sektoren verlegen, die nicht von Deidrannas Boden-Luft-Raketen bedroht sind. Wenn Sie so einen Quadranten mit Flugabwehr-Stellung einnehmen, vergrößert sich der sichere Luftraum.

### Sie sind der Boß

Wo Sie wann, mit wem und wie angreifen, bleibt völlig Ihnen überlassen. Es gibt kein starres Missionskorsett, statt dessen entscheiden Sie, was Ihre Söldner anstellen. Wenn Sie einen völlig übermüdeten, unterbewaffneten Trupp schwacher Schützen in einen schwer verteidigten Sektor schicken wollen, während Ihre Topleute Ausrüstung reparieren oder schlafen – nur zu. Cleverer ist es aber, für die Zivilbevölkerung Ihr Bestes zu geben. Denn Arulcos Bewohner verfolgen Ihre Aktionen mit Argusaugen. Wenn Sie einen Stadtteil befreien, steigt die Loyalität seiner Einwohner, das Stimmungsbarometer in den übrigen befreiten Ortschaften klettert ebenfalls. Gute Taten werden extra belohnt – die Beseitigung eines besonders fiesen Generals steigert Ihre Popu-

larität ebenso wie das Aufspüren eines vermißten Jungen. Mit manchen NPCs können Sie sich unterhalten. Sie bestimmen lediglich, ob Sie Ihren Gesprächspartner drohend, bestimmt oder freundlich ansprechen. Obendrein können Sie versuchen, mit ihm zu handeln oder ihn zu rekrutieren; letzteres wird meistens abgelehnt. Die wesentlich zahlreicheren Statisten-NPCs geben nur einige wenige Sätze als geschriebenen Text von sich, so weist eine Dame auf eine Stadt hin, die einen Waffenladen hat.

### Hoffentlich Allianz-versichert

Ihre Kämpfer kommentieren das Geschehen mit größtenteils gelungener Sprachausgabe. In Gefechten freuen sie sich über Treffer oder jammern über Verletzungen. Dabei kommen jede Menge Dialekte ins Spiel: Stephen spricht breites Schweizerisch, Scope heftigen Ami-Slang, Igor radebrecht russisch-deutsch. Für Ihr Personal können Sie Lebensversicherungen abschließen; falls der Versicherte in die ewigen Jagdgründe eingeht, winkt eine saftige Prämie. Betrügen ist nicht: Die Assekuranz kontrolliert, unter welchen Umständen ihr Kunde sein Leben ausgehaucht hat – falls

Sie dabei nachgeholfen haben, gibt's statt der Gutschrift eine böse E-Mail.

Waffen, Munition und Ausrüstung bekommen Sie auf dreierlei Art. Ihre Söldner klauben das Equipment eliminiertes Schergen oder aus durchstöberten Lagerhallen auf, handeln mit NPCs – oder Sie ordern das Handwerkzeug übers fiktive World Wide Web, was allerdings einen Haken hat: Das Zeug kostet und trudelt erst nach bis zu drei Tagen per Luftfracht ein. Außerdem hat Arulco nur zwei Flugplätze, einer davon ist für Sie lange Zeit unerreichbar.

### Schweres Geschütz

Waffen gibt's zuhauf. Vom simplen Kampfmesser über diverse Pistolen, Sturmgewehre und Handgranaten bis hin zum seltenen Raketenwerfer ist alles dabei, was den Söldnern feuchte Augen beschert. Mit Zweibein, Zielfernrohr und Laserpointer (die in der Spielgrafik nicht zu sehen sind) wird ein Schießprügel zielgenauer, Schalldämpfer vermeiden einen Großalarm, und »Duckbills« auf Schrotflinten streuen die Kugeln fächer- statt kegelförmig. Mit alltäglichen Gegenständen verbessern Sie Waffen oder bauen gar neue: Einfach ein T-Shirt per Mes-

## Sesam, öffne dich!

Ein Beispiel für die Komplexität von Jagged Alliance 2: Es gibt zehn Methoden, eine abgeschlossene Tür zu öffnen.

- per **Schlüssel** oder **Codekarte**. Falls die passen. Tun sie meistens nicht.
- per **Stemmeisen**, das ein besonders kräftiger Söldner einsetzen sollte.
- per **Dietrich**. Das erfordert technisches Können. Und einen Dietrich, natürlich.
- per **Sprengstoff**. Hoffentlich hat einer Ihrer Spezialisten Erfahrung damit.
- per **Fußtritt**. Holztüren sind damit leicht zu beeindrucken. Stahltore nicht.
- per **Schuß** aufs Schloß. Idealerweise mit einer schönen Schrotflinte.
- per **Granate**. Stahltüren sind damit immer noch nicht zu beeindrucken.
- per **Rakete**. Etwas übertrieben, aber wer genug von den Dingen hat...
- per **Schalter**. Vielleicht gibt's in der Nähe ja einen verdächtigen Hebel.
- per **Geduld**. Wenn Sie lang genug warten, öffnet ein Zivilist die Tür. Oder ein Gegner. Oder doch niemand.



Die widerspenstige Tür ist auf, die Beute winkt.



Raubtiere greifen bevorzugt bei Nacht und in der Wildnis an.



Solange noch Feinde im Sektor sind, sollten Sie die Köpfe unten halten. Also ist **Entengang** angesagt.

ser zerschneiden, die Stoffstreifen mit einer Flasche und Benzin kombinieren – fertig ist der Molotow-Cocktail. Oder Sie basteln aus Stahlrohr und -feder einen Profi-Bolzen, damit Ihre Wumme schneller feuert. Wenn Sie zu Spielbeginn die Option »zusätzliche Waffen« wählen, stehen noch mehr Gewehre und Pistolen zur Auswahl, die sich aber nur in Details von den Standardmodellen unterscheiden.

Hosen, Westen und Helme unterschiedlicher Qualität schützen ihren Träger. Besonders wichtig sind außerdem Verbandskästen sowie Arztkoffer: Wenn Sie Verletzte nicht behandeln, sinkt ihr Gesundheitszustand weiter; per Verbandskasten läßt sich dieser fatale Prozeß stoppen. Doch erst eine Behandlung mit dem Arztkoffer heilt die Wunden vollständig.

## Grünröcke und Blaumänner

Eroberte Städte, Flughäfen oder Minen sichern Sie per Miliz – sobald die Loyalität hoch genug ist, dürfen Ihre

Profis eine Bürgerwehr trainieren. Die gibt's in drei Qualitätsstufen: Zuerst bilden Sie »grüne« Milizen aus, die nur schwach bewaffnet sind und sich im Gefecht recht dusselig anstellen. Sobald das Maximum von 20 Milizen pro Stadtsektor erreicht ist, befördert sie weiteres Trainieren zu Regulären (am hellblauen Outfit zu erkennen). Diese Bürgerwehr kämpft geschickter und mit besseren Waffen. Die dritte Stufe, Elite, erreicht ein Milizionär nur durch Gefechterfahrung – dann trägt er fortan ein dunkelblaues Oberteil und den Ruf einer Kampfmaschine. Um Ausrüstung und Verarztung der Verteidiger brauchen Sie sich nicht zu kümmern.

## Mit dem Kopf durch die Wand

Grafisch hinkt **Jagged Alliance 2** einem Programm wie **Commandos** zwar um Jahre hinterher, doch die nett animierten Kämpfer und die liebevoll detaillierte Gebäudemöblierung machen einiges wieder wett. Die taktischen Sektorkarten sind in (un-

sichtbare) Quadrate unterteilt; ein liegender Kämpfer nimmt zwei davon in Anspruch. Weil er aber über die beiden Felder hinausragt, entsteht manchmal der unschöne Effekt, daß Ihr Kämpfer scheinbar mit dem Kopf in einer Wand steckt. Außerdem erkennen Sie in der Spielgrafik nicht genau, welche Waffe und Panzerung ein Söldner gerade trägt: Schrotflinten und normale Gewehre sehen zum Beispiel gleich aus, ebenso Splitter-schutz- oder Kevlarweste. **MD**

## Martin Deppe



## Spielespaß – Trommelfeuer

Jagged Alliance 2 ist das derzeit beste Taktikspiel – und einen

tollen Strategiepart mit Rollenspiel-Touch gibt's noch dazu. Die unglaublich spannenden Gefechte beweisen, daß rundenbasierter Schußwechsel mindestens genauso rasant wie Echtzeitkämpfe sein können. Statt steriler Muskelprotze kommandiere ich »gute« Söldner, die mir nach kurzer Zeit wie Freunde vorkommen; das gilt nicht nur für die alten Recken aus dem ersten Teil. Und für diese Freunde tue ich alles: Die Rebellin Ira trifft anfangs nicht mal einen Gegner, wenn der direkt vor ihr steht. Trotzdem schleppe ich die Gute durch die ersten Einsätze, verarzte sie eifrig, lasse sie trainieren – und siehe da, aus dem tölpelhaften Sorgenkind wird eine knallharte Kämpferin für die gute Sache.

## Feldzug mit Pfiff

Highlight ist der dynamische Spielverlauf. Da versuchen Deidrannas Schergen, mir einen frisch eroberten Sektor wieder abzugeben, oder fallen just in die Stadt ein, in der sich angeschlagene Söldner verarzten. Während ich die veraltete Grafik noch verknuken kann, stört mich zweierlei: Die Inventarverschieberei nach einem Gefecht ist umständlich, und manchmal muß ich in einem Sektor zu lange nach dem letzten Gegner suchen. Doch diese beiden Mängel betreffen nur ein Zehntel der Spielzeit – der Rest ist pures Adrenalin.

## Jagged Alliance 2

**Genre:** Strategie  
**Anspruch:** Fortgeschrittene, Profis  
**Sprache:** Deutsch  
**Preis:** ca. 90 Mark

**Hersteller:** SirTech  
**System:** Windows 95  
**Anleitung:** Deutsch  
**Festplatte:** ca. 315 bis 875 MByte

**Spieler:** Einer  
 3D-Karten:  Direct 3D  3Dfx  Open GL  Power VR  Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 32 MByte RAM, 2fach CD	Pentium 166 MMX 64 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 MMX 64 MByte RAM, 8fach CD

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

Taktischer Befreiungsfeldzug erster Sahne.



Suchterzeugend



# Heroes of Might

Ein simples Spielprinzip hat sich endgültig zum Strategie-Schmankerl rollenspieltypisches Werte-Steigern verschmelzen zum Schlaf-Killer



Auf Demo-CD: spielbare Exklusiv-Demo

**M**it *Heroes of Might and Magic 3* geht das suchterzeugende Abenteuer um Helden, Monster und Mone-ten generalüberholt in die dritte Runde. Wiederum fangen Sie mit ein oder zwei Städten an, rekrutieren einige Anführer, lassen sie Schätze einsammeln, schlagen die

erste rundenweise Schlacht – und stellen irgendwann beim Blick auf die Uhr erstaunt fest, daß Sie mindestens 50mal auf »Rundenende« geklickt haben müssen.

### Feldzüge im Sixpack

Das gerenderte Intro zeigt die Verwüstung, die über das

Fantasy-Land Erathia gekommen ist: Blühende Landschaften haben sich in bösewichtsüberflutete Einöden verwandelt. Da landen aus den Kolonien erathianische Verbände und beginnen mit der Rückeroberung. In der ersten von sechs Kampagnen haben Sie die Aufgabe, die

Hauptstadt zu befreien. Dieser Feldzug ist in drei Missionen mit konkreteren Zielvorgaben (etwa »Erobern Sie alle Minen«) unterteilt. Vor jedem Szenario dürfen Sie sich einen von drei Boni herauspicken. Das kann mehr Startkapital sein, ein Elitetrupp oder ein magisches Artefakt.



Während unsere Helden durch diese **Dschungelregion** reiten, raschelt und zirpt es aus den Lautsprechern, die Szenerie wirkt durch viele kleine Animationen lebendig. Die **grünen Pfeile** zeigen an, wie weit unser Held Korbac diese Runde noch ziehen kann – bis zu der Gegnerin unten rechts reicht's nicht.

# and Magic 3

gemausert. Fantasy-Schlachten, Schatzsuche, Stadtausbau und für Einsteiger und Profis gleichermaßen.

Dann wieder entscheiden Sie sich vor dem dritten Szenario, ob Sie mit den Helden der ersten oder zweiten Mission weiterspielen.

Anfangs kennen Sie nur das direkte Umland Ihrer Heimatstadt, über der restlichen Karte wabert dunkler Schlachtennebel. Überall im

Land verstreut liegen Ressourcen (etwa Gold, Schwefel, Holz und Stein), die Ihre Helden schleunigst aufsammeln sollten. Besetzte Minen fördern täglich neue Materialien, Schatzkisten lassen Ihnen die Wahl zwischen einem Gold- oder Erfahrungsgeschenk. Außerdem warten Artefakte,

Tempel, Kriegsschulen, Opfersteine und vieles andere mehr auf Ihre Entdecker.

## Intolerante Monster

Doch fast genauso zahlreich wie die herumliegenden Reichtümer sind die Monstertrupps, die überhaupt nicht tolerant auf raffgierige

Eindringlinge reagieren. Bis zu acht Helden können Sie gleichzeitig befehlen, mit zusätzlichen als Reserve in den Städten. Jeder gehört einem von 16 Berufen an, von denen selbst unsere Personalabteilung noch nie was gehört haben dürfte. Beim Vorstellungsgespräch (in Ta-



Unsere **Flugwesen** stürmen über die Stadtmauer, das Fußvolk wartet noch auf einen Katapult-Treffer, um durch die Bresche einzudringen.



Das **Zauberbuch** ist in Abenteuer- und Kampfsprüche sowie die vier Elemente unterteilt. Per Rechtsklick wird jeder Zauber näher erklärt.



Rendersequenzen mit Sprach- und Textausgabe stimmen auf jede Kampagnen-Mission ein: Hier sollen Sie dem **Todesritter Mot** eins überbrezeln.



Ein Held unter der Lupe: Der **Statusbildschirm** unseres rothäutigen Stufe-18-Häretikers prahlt mit reichlich Fertigkeiten und Artefakten.

Michael Galuschka



Mächtig gut

Als Gelegenheitsstrategen hat mich die Heroes-Reihe trotz Biedergrafik schon immer in ihren Bann

gezogen. Die leicht bekömmliche Mischung aus Schätze sammeln, Monster verknocken und Burgen erobern hat auch in Teil 3 nichts von ihrem Reiz verloren.

Ich freue mich über das gelungene Make-up an den richtigen Stellen. Endlich darf ich meinen mühsam hochgepäppelten Helden auch mal über zwei der abwechslungsreichen Missionen begleiten. Der Computergegner ist allerdings nicht ganz ohne: Bis die feindliche Hauptstadt oder der böse General fällt, ist Ausdauer gefordert.

Jörg Langer



Nicht schlafen, spielen

Einsteiger, beeilt euch, sonst kaufen euch die Profis alle Packungen

weg: Heroes 3 ist für Greenhorns und Strategieveteranen gleichermaßen empfehlenswert. Ich darf gar nicht erzählen, wie oft ich beim Testen in die Nur-noch-eine-Runde-Falle getappt bin: Nur noch bis zum nächsten Wochenanfang, nur noch eine Runde, eine weitere (weil der Gegner in Reichweite gekommen ist), nur noch bis zur Schlacht, bis zur Stadteroberung, zum Gegenangriff, zum nächsten Wochenanfang...

Einfach vielfältig

Anders als Michael finde ich die Grafik nicht bieder, sondern hübsch und übersichtlich. Das eigentlich simple Spielprinzip ist mit soviel sinnvollem Drumherum angereichert, daß mir nie langweilig wurde. Sicher, gerade die Endphase einer Mission gerät zur Routine, weil ich meist mit sechs Hülfsheiden mühsam meine beiden Hauptheiden mit Truppennachschub versorge, bevor es zur Entscheidungsschlacht kommt. Aber die Aussicht auf die nächste Mission motiviert ungemein – ich bin gerade mitten in Kampagne 5 und will wissen, was in der mysteriösen sechsten passiert!

vernern – klar, die müssen sich Mut antrinken) reichen sich Ritter, Nekromanten, Hexen, Kampfmagier und Biestzähmer die Klinke in die Hand. Vier Werte entscheiden über die Begabung der mutigen Trainees: Angriffs- und Verteidigungsbonus sowie Spruch-Power (wie stark oder anhaltend sind Zaubersprüche) und Wissen (Magiepunkte-Maximum). Außerdem bringt jeder Neuling einige Spezialfähigkeiten wie »Führungskraft« mit.

Durch eifriges Erfahrungspunktesammeln, vor allem in Schlachten, werden die Möchtegern-Champions bald stärker und weiser. Außerdem verbessern sie dadurch einen von zehn erlernbaren »Secondary Skills«, von denen insgesamt 28 existieren. Jede Fertigkeit gibt es in drei Ausbaustufen. So ist »Basic Wisdom« nötig, um Zaubersprüche der dritten Stufe zu lernen, erst mit »Expert Wisdom« wird die fünfte Klasse zugänglich. Wichtig sind auch Moral und Glück eines Helden. Denn hochmotivierte Truppen hauen ab und an zweimal zu, lustlose setzen auch mal eine Runde aus. Einheiten mit großem Glücksbonus richten besonders viel Schaden an. Als Salz in der Suppe des Heldendaseins erweisen sich die Artefakte, die in vielerlei Form wie Waffe, Ring, Mantel oder Amulett existieren. Sehr beliebt sind Schutzzauber, Siebenmeilendiefel und Moralverstärker.

Prügelknaben an die Front

Was wäre ein Held ohne Truppen? Nichts – dieses Wörtchen beschreibt übrigens auch den Anteil, den Ihre Offiziere am eigentlichen Schlachtgeschehen haben. Denn während sie hinter der Front wichtigtuertisch auf

ihrem Gaul sitzen und allenfalls ein wenig zaubern, müssen vorne die einfachen Soldaten ran. Bis zu sieben Truppentypen begleiten jeden Heroen, etwa Armbrustschützen, Königsgreife oder Erzengel. Dabei ist es schade für 800 Skelette, daß ein bloßes Dutzend Schwarzer Drachen Knochenmehl aus ihnen macht – die Effizienz der Einheiten ist sehr unterschiedlich. Manche haben Sonderfähigkeiten wie »Ver-

Multikulti

Im Vergleich zum Vorgänger haben sich vor allem die Stadtypen (also die »Rassen«) vermehrt. Es gibt nun acht, etwa Elfen-Waldstädte, Gnoll-Dungeons oder Echten-Sumpfnester. Jedem Stadtyp sind zwei Helden- und sieben Monsterarten zugeordnet. Um an die besseren Truppen zu kommen, müssen Sie fleißig neue Gebäude errichten oder vorhandene



Mit dem beiliegenden Editor können Sie fast beliebig komplexe Szenarios selberbasteln, inklusive Textnachrichten an den Spieler.

steinern« oder »Blutsaugen«. Kämpfe gibt es in den Varianten Belagerung und Feldschlacht. Links baut sich der Angreifer auf, rechts der Verteidiger. Nun geht es rundenweise zur Sache: Die schnellsten Einheiten ziehen zuerst und attackieren per Fern- oder Nahkampf die Gegnertruppe. Aber Vorsicht: Diejenigen Soldaten, die den Angriff überstehen, hauen zurück. Normalerweise jedoch nur einmal pro Runde, so daß konzentrierte Angriffe auf einen Verband die beste Taktik sind. In jeder Kampfunde dürfen Sie einmal zaubern. Genügend Mana vorausgesetzt, reicht die Palette vom arkanen Truppen-Tuning über Anti-Aggressor-Sprüche bis hin zu großflächigen Angriffszaubern.

upgraden. Dann lehrt der Zauberturm bessere Sprüche, oder Sie dürfen in der Kaserne die kräftigere Variante der Schwertkämpfer, die Kreuzritter, rekrutieren. Alle sieben Tage wachsen Monster- und Rekrutenvorräte. Einige Gebäude wie Stadthalle (bestimmt das Goldeinkommen) oder Marktplatz (erlaubt Ressourcen-Handel) sind in fast jeder Siedlung zu finden, andere kommen rassenspezifisch vor. Beispiels-



Unter der Oberwelt liegen meist ausgedehnte Höhlensysteme.

## Die acht Stadttypen

**Schloß:** Mit Ausnahme der Engel und Priester sind die Menschen-Truppen sehr gewöhnlich.



**Gebirgsfestung:** Ihre Alchemisten rekrutieren widerstandsfähige Eisengolems und Greife.



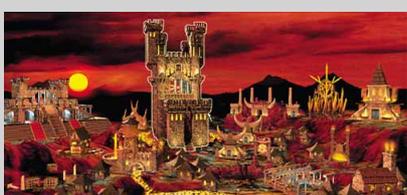
**Dschungelfestung:** Hier leben Echsen-Bogenschützen, riesige Kampfstiere und Hydras.



**Nekropolis:** Die Untoten setzen auf Nekromantie-Verstärker und Skelett-Transformatoren.



**Inferno:** Die Höhlen-Städte fahren peitschenschwingende Pit Lords und leibhaftige Teufel auf.



**Dungeon:** Hier hausen Unterirdische wie die Medusen, die mit ihrem Blick versteinern können.



**Elfenstadt:** Neben ausgezeichneten Schützen dürfen Sie Pegasi und Baummenschen anwerben.



**Trutzburg:** Die Orks schicken Wolfsreiter, Oger und andere Grünhäuter in den Kampf.



weise dürfen Truppen nur in Ork-Trutzburgen (per Fluchttunnel) aus einer Belagerung fliehen. Andere Städtevarianten bieten Artefakte-Händler, Kriegsakademien, magische Quellen oder Truppen-Transformatoren. In der Regel werden Sie Ortschaften verschiedenen Typs erobern, sollten pro Armee aber nie mehr als zwei Rassen mixen. Andernfalls drohen der Multikulti-Truppe kräftige Moralabzüge.

### Unter Tage

Außerhalb der Stadtgrafiken und Kämpfe reiten Sie munter auf der Landkarte umher oder schippern mit dem Boot übers Meer. Auch dort gibt's Kisten und Ressourcen, Seeschlachten finden allerdings nur als Enterkämpfe statt. Außer der Oberwelt dürfen Sie nun (über Dungeontore) auch Höhlensysteme besuchen, wo sich spielerisch wenig ändert. Per Icon schalten Sie zwischen den beiden Ebenen um. Durch Miniquests innerhalb einer Mission erhalten Sie Belohnungen, darunter manchmal ein seltener Schatzkarten-Teil. Wenn sich zwei befreundete Helden treffen, dürfen sie Truppen, Objekte sowie (mit der entsprechenden Fähigkeit) Zaubersprüche tauschen.

### 2.500 Skelette

Insgesamt sechs Kampagnen stehen zur Wahl, von denen Sie einige erst nach Bestehen der vorherigen angehen dürfen. Nachdem Sie Erathia befreit haben, können Sie den Krieg auf der Gegenseite wiederholen. Danach verdingen Sie sich als Söldnergeneral bei zwei Nachbarnationen und verjagen diese in der vierten Kampagne (in der Rolle eines weiteren Erathia-Feldherrn) wieder. In der fünften spielen Sie einen Untotengeneral, der lustige Siegbedingungen wie »versammle 2.500 Skelette« zu erfüllen hat. Dies schafft er dank der Nekromantie-Fertigkeiten seiner Heroen, per handelsüblichem Rekrutieren sowie Umwandeln anderer Truppentypen in Knochenkrieger. Alle Kampagnen bestehen aus drei bis vier Szenarios, die jeweils eine Spieldauer von einigen Stunden bis etwa zwei Nachmittagen haben.

Wer auf den Kampagnen-Kick verzichten möchte, wählt unter 35 Einzelmissionen, bastelt per Editor eigene oder macht sich an eine Multiplayer-Partie – auf kleinen Karten sehr unterhaltsam. Fairerweise braucht nicht jeder Spieler eine eigene CD. **LA**

## Heroes of Might and Magic 3

**Genre:** Strategiespiel  
**Anspruch:** Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis  
**Sprache:** Deutsch  
**Preis:** ca. 90 Mark  
**Hersteller:** New World Computing  
**System:** Windows 95  
**Anleitung:** Deutsch  
**Festplatte:** ca. 200 MByte  
**Spieler:** Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)  
**3D-Karten:**  Direct 3D  3Dfx  Open GL  Power VR  Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133	Pentium 233 MMX	Pentium 266 MMX
32 MByte RAM, 8fach CD	32 MByte RAM, 16fach CD	64 MByte RAM, 24fach CD

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



Motivierendes Prinzip, spannende Missionen.

Version 3.0 des Strategie-Hits

# Alpha Centauri



Drei sehr gute Patches veredeln den Strategie-Hit und bringen uns ausnahmsweise dazu, eine Testwertung nachträglich anzuheben.

Die US-Firma Firaxis verbesserte mit **Alpha Centauri** das bewährte **Civilization 2** in zahlreichen Punkten und ließ auch den Konkurrenten **Call to Power** hinter

sich. Kein Wunder, stammt das Sciencefiction-Epos doch von den Civi-Vätern Sid Meier und Brian Reynolds.

Im Jahr 2200 wollen irdische Kolonisten das Centauri-System besiedeln. Bei ihrer Ankunft teilen sie sich in sieben grundverschiedene, zerstrittene Fraktionen auf. Sie führen Ihr Volk durch 400 Jahre bis zu einer von vier Siegarten. Sie gründen Städte, designen Truppen, formen den Planeten um, betreiben Forschung und Diplomatie. Als einziges Globales Strategiespiel bietet **Alpha Centauri** sowohl fordernde KI-Gegner als auch einen sehr guten Multiplayer-Modus.

### Geschliffenes Juwel

Seit der in GameStar 3/99 getesteten Ur-Fassung sind drei Patches erschienen. Neben vielen Bug-Behebungen wurden diverse Optimierungen und einige echte Neuerungen eingeführt. Multiplayer-Partien können nun auch an einem PC oder per E-Mail geführt werden. Zudem hat sich die Geschwindigkeit des Programms erhöht. Mehrere der Grafiken wurden überarbeitet, etwa Psychoviren und Spione. Firaxis hat das Spiel in zahlreichen Details optimiert. Das reicht von weiteren Optionen in der frei editierbaren Regel-Datei bis zu neuen Funktionen. Einige Tuning-Beispiele: Die KI-Gegner erkennen



Die immer noch schlichte Grafik tut der Spannung keinen Abbruch.

die Gefährlichkeit kleiner High-Tech-Fraktionen besser, Sie dürfen die globale Erwärmung editieren und die Truppen im Stadtmenu komfortabel per Rechtsklick-Menu manipulieren.

### Deutschland pennt

Zwar ist die (bis auf einige unglückliche Begriffsüberset-

zungen) gelungene deutsche Version längst auf dem Markt. Doch bei den Patches hinkt sie hinterher: Mehr als vier Wochen vergehen, bis nach einem US-Patch der deutsche folgt. Laut Firaxis soll der neueste Patch V3.0 auf Deutsch fertig sein, wenn Sie dieses Heft lesen. **LA**

→ [www.firaxis.com](http://www.firaxis.com)



Zwei der neuen Grafiken: Artefakt (links) und Spion.

### Jörg Langer



### Diamant in der Krone

Viele Patches dienen dazu, grobe Fehler zu beseitigen. Das Firaxis-Team hingegen hat auf diesem Weg ein fast

perfektes Spiel weiter vervollkommen. Dank Hot-Seat-Funktion ist jetzt auch für netzwerk- und modemlose Fans der Multiplayer-Modus zugänglich, geduldigere Spieler können den E-Mail-Modus nutzen. Nur die Grafik hat sich kaum verbessert. Damit keine Zweifel aufkommen: Es wurden sehr viele Bugs beseitigt. Doch das liegt an der Nachbesserungs-Sorgfalt der Designer und der Komplexität des Programms – auch die Urfassung war schon ohne Einschränkungen spielbar. Jetzt aber, in der mehrmals geschliffenen Fassung, hat sich Alpha Centauri ein Novum redlich verdient: Erstmals und ausnahmsweise erhöhen wir die Wertung für ein bereits getestetes Spiel um ein Prozent – damit dringt das beste Globale Strategiespiel in die magische 90er-Region vor.

## Alpha Centauri (V3.0)

<b>Genre:</b> Strategie	Hersteller: Firaxis
<b>Anspruch:</b> Fortgeschrittene, Profis	System: Windows 95
<b>Sprache:</b> Deutsch	Anleitung: Deutsch
<b>Preis:</b> ca. 90 Mark	Festplatte: ca. 40 bis 360 MByte
<b>Spieler:</b> Einer bis zwei (Modem), bis sieben (an 1 PC, per E-Mail, Netzwerk, Internet)	
3D-Karten: <input type="checkbox"/> Direct 3D <input type="checkbox"/> 3Dfx <input type="checkbox"/> Open GL <input type="checkbox"/> Power VR <input type="checkbox"/> Rendition	

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 75 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium 233 MMX 64 MByte RAM, 16fach CD

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



