

Strategie

Jörg Langer



Das Highlight des Monats ist für mich klar: **Alpha Centauri** verbessert nicht nur das bewährte **Civilization**-Prinzip. Es hat auch den ersten rundum gelungenen Multiplayer-Modus im Bereich Globale Strategie. Ich hatte es als Faktum hingenommen, daß sich »epische Komplexität« und »mehrere Spieler« gegenseitig ausschließen. Ob **CivNet**, **Lords of Magic** oder **Civilization 2 Gold** – immer gab es Probleme. Zumeist Endloszüge, während denen die anderen Spieler gähmend zuguckten.

Alpha Centauri macht praktisch alles richtig. Es bietet eine Quickstart-Option, Gouverneure und sonstige Automatikfunktionen, die Wahl zwischen gleichzeitigen und rundenbasierten Zügen, bis hin zur Einstellung, pro Stadt und Einheit so und so viele Sekunden Zugzeit zu bekommen. Hier ist der Multiplayer-Modus endlich mal mehr als ein nachlässig dazugeschustertes Packungsrückseiten-Feature.



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

Strategie-Charts

Platz				
1	StarCraft	Echtzeit-Strategie	6/98	90%
2	Siedler 3	Aufbauspiel	1/99	90%
3	Alpha Centauri	Strategie	NEU	89%
4	Age of Empires	Echtzeit-Strategie	12/97	89%
5	Civilization 2 Gold	Strategie	8/98	88%
6	Battlezone	3D-Strategie	4/98	89%
7	Anno 1602	Aufbauspiel	5/98	88%
8	Total Annihilation	Echtzeit-Strategie	11/97	88%
9	Command&Conquer Gold	Echtzeit-Strategie	-	88%
10	Populous 3	Echtzeit-Strategie	12/97	88%
11	Incubation	Taktik	11/97	87%
12	Dynasty General	Taktik	10/98	86%
13	Mech Commander	Echtzeit-Strategie	8/98	86%
14	Dark Omen	Echtzeit-Strategie	4/98	86%
15	Dark Reign	Echtzeit-Strategie	11/97	86%
16	Commandos	Echtzeit-Strategie	7/98	85%
17	Railroad Tycoon 2	Aufbauspiel	12/98	85%
18	Lords of Magic Special Ed.	Strategie	1/99	85%
19	Dune 2000	Echtzeit-Strategie	9/98	84%
20	Caesar 3	Aufbauspiel	12/98	83%
21	Panzer General 3D	Taktik	12/97	82%
22	Sim City 3000	Aufbauspiel	NEU	81%
23	Knights and Merchants	Aufbauspiel	10/98	80%
24	Myth 2	Echtzeit-Strategie	2/99	79%
25	Enemy Infestation	Echtzeit-Strategie	2/99	79%

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

Inhalt

Tests

- Alpha Centauri76
- Sim City 300084
- Worms Armageddon ..88
- Rival Realms90
- Stratego90
- Manhattan142
- Tides of War144
- Scull Caps144

The Next Civilization

Alpha Centauri



Sid Meiers Firaxis-Raumschiff hat Alpha Centauri erreicht. Mit Mega-Spieltiefe im Tank landet Captain Brian Reynolds seine Siedler endlich dort, wohin sie 1992 in Civilization gestartet sind.



Auf CD:
Video-Special

Geruhig dreht sich der blaue Planet um seine Achse. Ein großes Raumschiff nimmt Kurs auf eine weit entfernte Sonne. Während seine Antriebsaggregate langsam beschleunigen, rasen grelle Blitze und riesige Explosionen über den Globus. Gerade noch rechtzeitig haben die Völker der Erde das Kolonieschiff »Unity« entsandt, um trotz kataklystischer Katastrophen und endloser Kriege die Zukunft der Menschheit zu sichern.

Zerfall der Einheit

Im Jahre 2200 kommt die Unity beschädigt im **Alpha Centauri**-System an. Im selben Maße wie das Raumschiff zerfällt auch die Einheit an Bord. Die Kolonisten scharen sich um sieben Führer. Nach der Landung auf der »Planet« getauften neuen Welt weiß jede Fraktion am besten, wie diese zweite Chance der Menschheit zu nutzen ist. Die Stieftöchter Gaias setzen auf friedliche Koexistenz mit dem einheimischen Leben. Die Spartaner glauben an die Kraft ihrer Waffen, die Morganer an die des Geldes. Der Kollektivgeist will einen totalitären Mas-

senstaat etablieren, die Universitäts-Fraktion huldigt bar jeglicher Moral der Wissenschaft. Religiöse Fanatiker stehen bürokratischen Frie-

denbewahrern gegenüber. Baldige Konflikte sind damit vorprogrammiert.

Je nach Schwierigkeitsstufe haben Sie 400 oder 500 Jah-

Facts

- 7 Fraktionen
- 10 Szenarios
- 75 Forschungsstufen
- 43 Einheiten-Komponenten
- 22 Spezialfähigkeiten
- 33 Geheimprojekte
- 38 Basis-Ausbauten



Im übersichtlichen **Stadtmenü** manipulieren Sie in Sekundenschnelle Produktion, Berufsgruppen oder Ressourcenabbau.

Die Menschheit drückt auch dem neuen Planeten ihren Stempel auf, das plastische Terrain zeigt starke Bauung. **Dünne rote Linien** verdeutlichen Stadt-Einzugsgebiete, **dicke unterbrochene** kennzeichnen Landesgrenzen.



re Zeit, Ihre Fraktion auf einem von vier Wegen zum Sieg zu führen. Der punktemäßig wertvollste ist, die Menschheit auf eine neue Evolutionsstufe zu hieven. Eroberer unterjochen statt dessen alle anderen Fraktionen, Diplomaten sichern sich zwei Drittel der Stimmen im Planetaren Rat, und Mogule dominieren den Planeten per Energie-Monopol.

Civilization lebt

Alpha Centauri steht klar in der Nachfolge des ruhmreichen **Civilization**. Berater Sid Meier und Lead Designer Bri-

an Reynolds schufen schon den zweiten Teil der Serie. Vom Interface bis zur Spielmechanik baut **Alpha Centauri** auf dem Klassiker auf. Anders aber als bei **Sim City**

3000 wurden viele Verbesserungen vorgenommen: Mit verformbarem 3D-Gelände, Einheitendesign, funktionierendem Multiplayer-Modus, aufgebohrter Diplomatie und

Der beste Multiplayer-Modus der Globalen Strategie

Alpha Centauri erlaubt es bis zu sieben Mitspielern, wie im Solo-Modus zu agieren – mit folgenden Änderungen:



Das Multiplayer-Setup erlaubt alle Optionen einer Solopartie inklusive Regel-Änderungen.



Caesar Octavian (Jörg) und CEO Connemara (Martin) tauschen und plauschen.

SCHWIERIGKEITSGRAD: Kann für jeden Spieler anders eingestellt werden. Dies und andere Voreinstellungen nimmt der Host in einem übersichtlichen Startmenü vor.

ZEITLIMIT: Sie wählen ein beliebiges Zeitlimit (oder keines), das im Spiel abgeändert werden darf. Dabei können Sie eine Mindest-Zugzeit vorgeben, die von größeren Reichen überschritten werden kann. Dazu legen Sie fest, wieviel Extrasekunden jede Stadt, Einheit und Interaktion bringen soll. Außerdem kann man Zeit-Boni anhäufen und in Notzeiten einsetzen.

ZUGREIHENFOLGE: Sie wählen zwischen rundenweiser und gleichzeitiger Spielweise. Im Spiel ist kein Wechsel zwischen beiden möglich. Wir empfehlen letztere (in Verbindung mit unbegrenzter Zugzeit): Dann ziehen alle Computer, bevor die Menschen dran sind. Die agieren danach gleichzeitig,

inklusive Diplomatie und Einheitsbewegung, und dürfen auch nach Beendigung ihres Zugs noch Statistiken anschauen und Veränderungen in ihren Städten vornehmen – bis alle Spieler fertig sind. Beim Kämpfen gilt das Recht des Schnelleren: Wer als erster zieht, greift auch als erster an.

TAUSCHBÖRSE: Diplomatie zwischen zwei Spielern besteht aus einer Mischung von geheimem Chat und vorgegebenen Aktionen (etwa Tausch der Weltkarte, Energiegeschenke, Allianzen). Allerdings sind die Optionen etwas eingeschränkter als bei Verhandlungen mit Computerherrschern – Kredite etwa müssen Sie manuell aushandeln und abbezahlen.

PRÄFERENZEN: Einige Einstellungen werden aus Zeitgründen ignoriert. So sind die Kämpfe immer »schnell« statt »ausführlich«, auch die Anzeige der Kampfprognose fällt weg.



Das im Monsoon Jungle gelegene Herzland der Spartaner wird von einer **Planetenbrecher-Rakete** getroffen. Nach der Explosion bleibt nur eine von fünf Städten neben einem neuen, großen See zurück.

vor allem superschlaunen Computergegnern stößt **Alpha Centauri** sein Vorbild vom Thron der Globalen Strategie.

Spannende Feldzüge

Nicht zuletzt die Kämpfe sind anspruchsvoller geworden; selbstgebaute Truppentypen verlangen nach ganz eigenen Strategien. Es gibt nun sieben Erfahrungsstufen

(Moral genannt), die jeweils einen Bonus von 12,5 Prozent auf den Kampfwert bringen. Dadurch lohnt es sich, angeschlagene Verbände zurückzuziehen und Veteranen nach Erforschung neuer Waffen upzugraden. Eine einzige Elite-Einheit, die per Space Elevator und Paradrop-Fähigkeit auf jedem Punkt des Planeten landen darf,

kann wahre Wunder wirken. Die Kämpfe bestehen aus mehreren Schußwechseln und entbehren nicht einer gewissen Spannung. Wer möchte, läßt sich vor jedem Angriff genau die Siegchance anzeigen. Gefechte finden normalerweise zwischen zwei Einheiten statt, doch bekommen im Feld des Verteidigers automatisch etwas Schaden ab. Um teure Angriffstruppen zu schonen, können Sie einen Verteidiger für jedes Feld festlegen. Artillerie beschießt immer alle Abwehrkräfte, und Raketen schädigen die umliegenden Gebiete.

Eine neue Welt

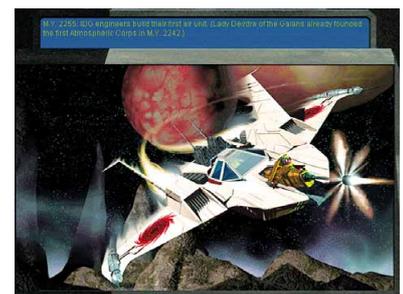
Nachdem Sie sich für eine Fraktion, die Beschaffenheit des Planeten und die Spielregeln entschieden haben, starten Sie mit Ihrer ersten Siedlung. Ein Klick darauf in der Landkarte, und schon sind Sie im Stadtmenü. Dort sehen Sie, welche Ressourcen im Umland gefördert werden, wie die Stimmung der Bewohner ist, wieviel Unterhalt die Truppen kosten und was die Stadt gerade herstellt. Zu Beginn empfehlen sich Recycling-Tanks (steigern den Rohstoffausstoß) oder ein Command Center (erhöht die Anfangserfahrung neuer Truppen). Dank Produktionsliste geben Sie einer Stadt gleich mehrere Bauaufträge. Sie können aber auch beruhigt einen Gouverneur für einzelne oder alle Städte einsetzen. Der kümmert sich dann um Forschung, Erkundung, Expansion oder Militär – oder einen Mix daraus. Alternativ bestimmen Sie genau, was der künstliche Bürgermeister tun darf – bis hin zum chemischen Ruhigstellen von Aufrührern. Was eine Ortschaft gerade produziert, und ob ein Gouverneur

tätig ist, wird auf der Karte direkt unter dem Stadtnamen in Klammern eingeblendet.

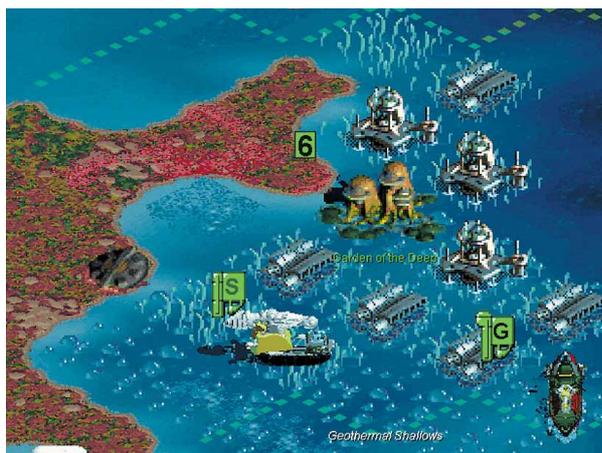
Echtes 3D-Gelände

Die zweckmäßige Grafik zeigt Ihnen zwar auf einen Blick, daß ein Feld gleichzeitig steinig wie auch regenreich und mit einer Straße ausgestattet ist. Doch selbst farbenblinde Psychodelic-Maler im Drogenrausch haben schon Augenschonenderes zustandegebracht. Dafür wird das plastische Terrain tatsächlich genutzt: Gebirgsketten sowie Flüsse haben Einfluß auf die Niederschlagsmengen in den umliegenden Feldern. Die wiederum beeinflusst den Nahrungsausstoß. In höheren Lagen sind vermehrt Steinvorkommen anzutreffen, die mehr Mineralien für Bauvorhaben hergeben. Solarkollektoren produzieren umso mehr Energie, je höher sie aufgestellt werden. Ihre Terraformer-Einheiten können nicht nur Farmen, Minen oder Straßen anlegen, sondern auch Sensoren platzieren, die gegnerische Einheiten erspähen und die Kampfkraft eigener Truppen erhöhen. Das ist vor allem gegen die Mindworms wichtig, eine einheimische Lebensform, die Ihre Siedler und Städte mit Psi-Attacken belästigt.

Später treiben Ihre Terraformer kilometertiefe Förder-schächte in den Boden oder pflanzen Kondensatoren in die Landschaft, die für mehr



Besondere Ereignisse und Leistungen werden in einem **Fotoalbum** festgehalten.



Auch auf dem Meer finden Sie **besondere Regionen** wie etwa die »Geothermal Shallows«, in denen Siedlungen besonders gedeihen.



Schon bei der Auswahl des nächsten **Forschungsprojekts** wissen Sie genau, welche Vorteile es einige Jahre später bringen wird.

Niederschläge sorgen. Allerdings schädigen solche Brachialmethoden das natürliche Gleichgewicht, was sich in wütenderen Mindworm-Attacken äußert. Geschickter ist es, durch An- und Abheben des Geländes die erwünschten Verbesserungen zu erzielen. Auch Wälder sind eine verträgliche Option, um an mehr Nahrung und Ressourcen zu kommen. Vor all dieser Landschaftsgärtnerei müssen Sie aber erst mal Unkraut jäten. Weite Teile von Planet sind nämlich mit rötlichem Xenofungus bedeckt, was sämtliche Bauvorhaben unmöglich macht.

Kapseln und Monolithen

Nach Gründung Ihrer Stadt sollten Sie das Umland aufklären. So entdecken Sie frühzeitig attraktive Expansionsgebiete und benachbarte Fraktionen. Außerdem sind überall Nachschubkap-

seln der Unity verstreut. Die enthalten zusätzliche Energie, Bonus-Vehikel oder technologischen Fortschritt. Hin und wieder offenbart die Kapsel auch einen unterirdischen Fluß oder bereits installierte Farmen und Minen. Dann wieder verbirgt sie einen Monolithen, der nicht nur Ihren Aufklärer erfahrener macht, sondern auch als Reparaturwerkstatt und ideale Ressourcenquelle fungiert. Manchmal ruft eine Kapsel eine Horde von Mindworms herbei oder teleportiert Ihren Scout anderswo hin. Erstmals gibt es auch auf See so etwas wie »Terrain«, und Sie dürfen maritime Metropolen gründen. Direkt in der Karte sehen Sie sowohl das Einzugsgebiet aller Städte als auch die Landesgrenzen – Gebietsübertretungen sind typische Ursachen für politische Konflikte. Zur Festlegung der Grenzen dient das alte **Siedler-Prinzip**:

Im **Einheiten-Baukasten** designen Sie Ihre eigenen Truppentypen aus Chassis, Reaktor, Waffe, Panzerung und Spezialfähigkeiten.



Jede neue Stadt vergrößert das Areal in einem gewissen Radius, solange keine fremde Stadt im Weg liegt.

Forschergeist

Während die Stadtbewohner an neuen Gebäuden werkeln und die Miliz ihre Waffen putzt, tüfteln in den Labors Ihre Kittelträger vor sich hin. Sobald ein neuer Fortschritt erreicht ist, können Sie die Vorteile (etwa neue Waffen, Terraform-Optionen, Staatsformen oder Gebäude) nutzen. Immer nur ein Fortschritt gleichzeitig darf erforscht werden, was zu heftigem Kopfkratzen führt: »Doktrin: Initiative« würde Sie dank Kreuzer-Chassis zur Seemacht Nummer 1 machen. Doch gleichzeitig verheißen »Synthetische Brennstoffe« bessere Waffen und »Ökologisches Ingenieurwesen« erhöhten Mineralien-Ausstoß. Oder doch lieber die »Subatomare Theorie« entwickeln und Prototypen künftig kostenlos bauen?

Panzer-Design

Seine Truppentypen designt der Zukunfts-Staatenlenker selbst. Dabei bestimmt das Chassis (etwa Luftkissenfahrzeug) die grundsätzliche Bewegungsart und Reichweite. Der Aufsatz besteht aus einer Waffe oder sonstigen Ausrü-

stung (etwa Terraform-Bohrer). Hover-Artillerien oder fliegende Versorgungskonvois sind kein Problem. Letztere beuten übrigens abgelegene Rohstoffvorkommen aus, ohne daß Sie eine Stadt in die Nähe bauen müßten. Die Panzerung funktioniert nach dem einfachen Prinzip »je teurer, desto besser«. Der Reaktor schließlich bestimmt die Kosten und Hitpoints der Einheit. Außerdem richten Raketen mit besserem Reaktor mehr Schaden an.

Zu diesen vier Kategorien kommen auf Wunsch noch bis zu zwei »Spezialfähigkeiten«. Einige Beispiele: Höhere Startmoral, Nervengas-Kanister, Distanzfeuer, Tiefenradar, Luftlandung, Tarnkappen, Reparaturdeck, Psi-Verteidigung. Ihrer Phantasie ist nur eine Grenze gesetzt: die finanzielle. Denn Prototypen sind um 50 Prozent teurer als später die Serienmodelle.

Außerdem steigen die Kosten exponentiell, wenn Sie Alleskönner konstruieren. Besser und billiger ist es, die gewünschten Fähigkeiten (etwa hohe Geschwindigkeit und gute Verteidigung) auf zwei Einheiten zu verteilen, und diese gemeinsam agieren zu lassen. Denken lohnt sich: Um Artillerie zu knacken, genügen meist flinke Panzer mit günstiger Wumme.

Grüne Technokraten

Auch Ihre Staatsform setzen Sie aus bis zu vier Faktoren zusammen. Diese beeinflussen, zusammen mit den Grundeigenschaften Ihrer Fraktion, zehn Bereiche wie Effizienz, Wirtschaftskraft, Polizei oder Forschung. Welche Auswirkung etwa ein Mix aus Freiem Markt, Fundamentalismus und Reichtum hat, können Sie vorab in Klartext ablesen: mehr Energie und Kommerz sowie eine

Martin Deppe



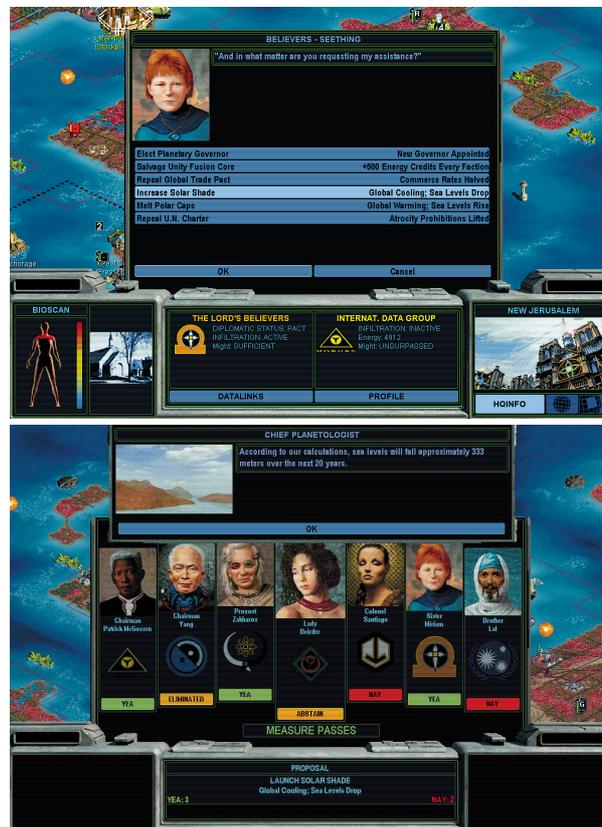
Strategie für die Insel

Lassen wir die mäßige Fischsuppen-Grafik mal außen vor: Alpha Centauri gehört zu den Spielen, die ich im

Ernstfall mit auf die legendäre einsame Insel nehmen würde. Das Prinzip ähnelt zwar frappierend Civilization 2, doch dessen Spieltiefe wird noch übertroffen. Allein schon das Einheitsdesign erlaubt jede Menge taktischer Feinheiten. Am liebsten ist mir die Artillerie, die meine Konkurrenz-Fraktionen aus sicherer Entfernung bombardiert. Außerdem darf ich bei Alpha das Terrain stärker verändern und auch auf dem Meer Städte gründen.

Flotter Dreier

Der Mehrspieler-Modus macht enormen Spaß. Bei einer nächtlichen Partie mit Jörg und Charles zeigte sich die KI von ihrer besten Seite; »Schwester Miriam« nahm uns drei Menschen gehörig in die Zange. Zu dumm, daß ich mich nur halten konnte, weil Jörg Einsatztruppen schickte – das muß ich mir jetzt wieder zwei Jahre lang anhören! Ernsthafte Strategen sollten sich Alpha Centauri unbedingt zulegen: Es wird sie monatelang beschäftigen.



Die Bestechung von Schwester Miriam bringt unserem Vorschlag, den Meeresspiegel zu senken, eine knappe Mehrheit im Planetaren Rat.



Ein **Raketen-Needlejet** der Gainer macht mit der Impact Squad der Peacekeeper kurzen Prozeß.

bessere Abwehr von Infiltratoren, aber auch 20 Prozent weniger Forschung, hohe Ökoschäden und zwei Aufständische mehr pro aktiver Kampfeinheit. Jede Änderung kostet Sie Energie.

Der PC ist schlauer

Die Computergegner glänzen mit eigenen Verhaltensweisen, Strategien und Intrigen. Mit Ihren PC-Kollegen können Sie Kredite vereinbaren, Pakte schließen, Technologien tauschen, Angriffe koordinieren und vieles mehr. So überschreibt Ihnen ein Paktbruder schon mal Kampfeinheiten, um Sie im Krieg zu unterstützen. Sobald eine

Fraktion die Radiofrequenzen aller anderen hat, kann sie den Planetaren Rat einberufen. Dort wird ein Vorsitzender gewählt, der kommerzielle und Geheimdienst-Vorteile erhält. Außerdem kann sein Veto bei Abstimmungen über globale Vorhaben (z.B. Abschmelzen der Polkappen) nur durch eine geschlossene Front aller anderen Ratsmitglieder überstimmt werden. Es versteht sich von selbst, daß Sie vor solchen Wahlen in bester olympischer Tradition andere bestechen können.

Komfort hoch drei

Alpha Centauri prahlt mit zahlreichen Komfortfunktio-

nen, etwa automatisches Verschieben neuer Truppen an eine andere Stelle oder Gruppenbildung. Hinzu kommen enorm viele Konfigurationsmöglichkeiten und eine jederzeit zugängliche Hilfe-funktion. So können Sie während Verhandlungen nachschlagen, was Ihnen da eigentlich angeboten wird. Einige Tutorials und Szenarios, ein umfangreicher Editor sowie ein gelungener Multiplayer-Modus (siehe Kasten) runden das Angebot ab. **LA**



Beim Design Ihrer **Regierungsform** sehen Sie sofort die Auswirkungen.

Jörg Langer



Blinde Liebe

Die gute Nachricht des Monats – Sid Meier und Brian Reynolds können es immer noch! Wieso aber mußte die Landschaftsgrafik unbedingt jenem Bodenbelag ähneln, den man sonst nur nach alkoholgetränkten Open-Air-Konzerten hinter den Toilettenhäuschen findet? Mich ärgert diese Zielgruppen-Beschränkung bei einem fantastischen Strategiespiel, das zudem sein Sciencefiction-Szenario sehr ernst nimmt: Die Technologien im Spiel basieren auf heutigem Kenntnisstand; in jeder Partie entscheidet sich aufs Neue, ob sie zum guten oder schlechten genutzt werden.

Intrigante Computerherrscher

Ansonsten stimmt alles: Komplexität, Interface, Langzeit-Spielspaß, Künstliche Intelligenz, Konfigurierbarkeit, Sound, Informationszugang. Die sieben Fraktionen haben deutliche Eigenheiten, Einheitendesign und Feldzüge machen auch in der x-ten Partie noch Spaß. Vor allem bietet Alpha Centauri als erstes globales Strategiespiel einen Multiplayer-Modus, der das Solospiel noch übertrifft. Wenn Sie einen Computer-Verbündeten gegen den besten Freund aufhetzen, dem Sie kurz vor dem Verrat noch die neueste Waffentechnik abschwatzen, werden Sie nicht mehr vom Monitor wegkommen. Oder aber Schreikrämpfe unterdrücken müssen: Dann nämlich, wenn Ihr neuer Feind schon über Planetenbrecher-Raketen verfügt...

Alpha Centauri

Genre: Strategiespiel
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 100 Mark

Hersteller: Firaxis
System: Windows 95
Anleitung: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Festplatte: ca. 40 bis 360 MByte

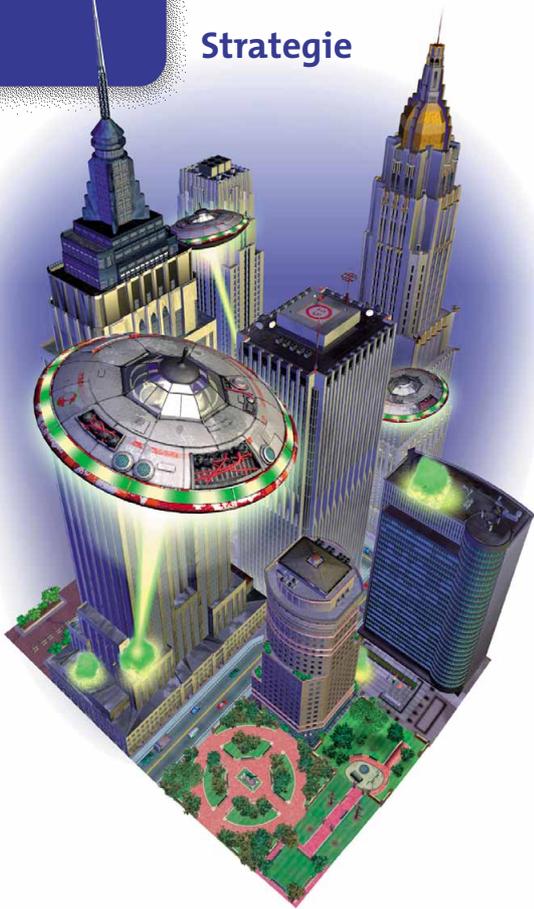
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis sieben (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Power VR Rendition Open GL

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

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



Ebenso komplexes wie spielbares Epos.



Rastlos im Rathaus

Sim City 3000

Das geruhsame Bürgermeister-Leben ist vorbei – in der dritten Folge des Städtebau-Klassikers sind die Sims nicht mehr so leicht zufriedenzustellen.



Auf CD:
Video-Special

Berühmte Spieleserien gibt es viele – doch nur **Sim City** hat es geschafft, sich mit gerade mal zwei Folgen in zehn Jahren den Ruf eines unsterblichen Klassikers zu erwerben. Der einzigartige Spielgedanke, sich seine ganz eigene, optisch attraktiv auf dem Bildschirm präsentierte Traumstadt zu erschaffen, fasziniert seit 1989 jung und alt gleichermaßen. Der nun endlich erscheinende dritte Teil namens **Sim City 3000** erregte voriges Jahr Aufmerksamkeit, als Maxis plötzlich einen Schwenk von der ursprünglich vorgesehenen 3D-zurück zur bewährten 2D-Gra-

fik vollzog. Die dritte Dimension hätte beeindruckende »Stadtrundfahrten« und einen stufenlosen Zoom ermöglichen sollen. Doch das 3D-Outfit war recht hässlich und hardwarehungrig, weswegen man flugs zur bewährten Iso-Ansicht zurückkehrte.

Das grundsätzliche Spielprinzip blieb gegenüber **Sim City 2000** unverändert. Sie kümmern sich als

Zoom-Metropole

Die ansprechende, farbenprächtige Grafik bietet Auflösungen ab 640 Punkten, die sich auf die Größe des Bildschirmausschnitts auswirken. Alle Gebäude sind detailliert und liebevoll gerendert. Statt schwarzer Pixel fahren »echte« Vehikel durch die Straßenschluchten, und selbst einzelne Bauarbeiter sind deutlich zu erkennen. Dazu tragen auch die fünf Zoomstufen bei, die Sie nah ans Geschehen ranlassen. Unterstützt wird die gute Präsentation von vielfältigen Soundeffekten, die sich dem Anstrich des jeweiligen Viertels schön anpassen. Nur die Musik, für die Maxis seit jeher berüchtigt ist, geht einem auch diesmal wieder furchtbar auf den Keks.

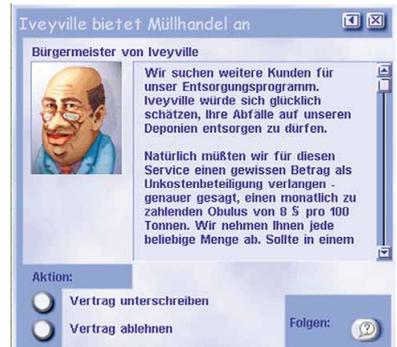
Giga-Gelände

Bei **Feuer** fliegen sprichwörtlich die Fetzen.

Bürgermeister und Stadtplaner um Entstehung und Pflege einer Ortschaft vom leeren Gelände bis hin zur pulsierenden Millionenmetropole. Die Anfangsoptionen kommen Veteranen vertraut vor: Sie dürfen eine der mitgelieferten Beispielstädte weiterführen oder auf einem komplett neu geschaffenen Terrain starten. Bauland gibt es nun in vier Größen von Mini bis Giganto, wobei letztere durch die doppelte Seitenlänge viermal so viel Raum wie der Vorgänger bietet. Neu dazugekommen sind die Bodenformationen echter Großstädte, altbekannt wiederum die sonstigen Vorgaben wie Anfangsjahr und Kontostand, die den Schwierigkeitsgrad festlegen.



Bei **Feuer** fliegen sprichwörtlich die Fetzen.



Ab und zu bieten Ihnen die Nachbarstädte ein **Geschäft** an, hier Wasser gegen Bares.

Flotte Maus

In der Hauptansicht fällt neben der zeitgemäßen Grafik mit sanften Höhenverläufen sofort das neue Menüsystem auf. Es zeigt immer noch eine Mischung aus Icons und dazugehörigen Untermenüs, wurde aber kräftig entrümpelt und deutlich bedienungsfreundlicher. Das Bulldozer-Icon etwa ist nun in jedem Untermenü zu finden. Die Größe der Menüleiste hängt von der Auflösung ab; bei 1280 Punkten müssen die geschrumpften Icons schon genau angepeilt werden. Ein Manko ist das fehlende Auto-scrolling. Um sich auf der Karte zu bewegen, müssen

Facts

- 4 Geländeformen
- knapp 500 Gebäude
- 26 authentische Terrains
- 30 mitgelieferte Städte
- SC-2000-Städte importierbar



Eine Stadt in ihrer ganzen Pracht. Schön ist die große **Vielfalt an Gebäudetypen** zu sehen, deren Gestaltung sich nicht nur an der Bebauungsdichte, sondern auch am Grundstückswert orientiert.

Sie entweder die Cursorstasten bemühen oder mit Rechtsklick und anschließendem Ziehen der Maus arbeiten.

Am Anfang war das Kraftwerk

Wie wenig sich an der Spielmechanik geändert hat, zeigen vor allem die ersten Minuten einer Stadtgründung: Kraftwerk auswählen, Leitungen legen, ein paar Quadratmeter Wohn- sowie Industriezonen festlegen, die Uhr in Gang bringen und abwarten, bis die ersten Sims einziehen.

Die einzige erwähnenswerte Neuerung in diesem Stadium ist die Tatsache, daß ein Bauquadrat nun bis zu fünf statt bisher drei Felder von einer Straße entfernt sein kann, um für die Sims als neue Heimat in Frage zu kommen.

Die Bauoptionen wurden ebenfalls nur behutsam verändert. Vom Solarkraftwerk bis zum Yachthafen findet sich in **Sim City 3000** fast alles aus dem Vorgänger wieder; bald beschleicht einen das Gefühl, daß selbst der Programmcode die fünf Jah-

re unverändert überlebt hat. Dazu trägt auch das seltsame, wenig durchdacht wirkende Zeitmanagement bei. Die meisten Aktionen wirken sich nur im Monatsrhythmus aus, während der Verkehr selbst noch im Pausenmodus munter fließt. Bei positivem Cashflow mal eben in den schnellsten Modus geschaltet – und schon sind nach ein paar Minuten wieder ausreichend Simmentaler auf Ihrem Konto, ohne daß Sie irgendwelche Nebeneffekte fürchten müßten.

Was ist neu?

Mittlere Baudichte



Die mittlere Gebäudedichte sorgt für mehr Möglichkeiten beim Bauen und, in Verbindung mit unterschiedlichen Grundstückswerten, für ein viel abwechslungsreicheres Stadtbild.

Müllmanagement



Der Dreck muß weg: Abfälle der eigenen Sims sorgen für zusätzliche Probleme, den Müll des Nachbarn zu entsorgen, läßt die Finanzen gesunden – in diesem Falle stinkt Geld halt doch.

Gebäudegrafik



Jede Anlage, von der Wasserpumpe bis zum imposanten Büroturm, veröhnt das Auge zur besseren Orientierung nun aus den vier Himmelsrichtungen mit einer jeweils eigenen Ansicht.

Sondereinrichtungen



Ab und zu bekommen Sie von Investoren Angebote für zwischneidige Einrichtungen wie ein Kasino, für dessen Bau sie der Stadt fortan einen regelmäßigen Geldbetrag entrichten.

Berühmte Bauten



Passend zu den Originalterrains können Sie auch bis zu zehn weltbekannte Bauwerke errichten. Sie sind jederzeit verfügbar, kosten keinen Pfennig, bringen aber auch so gut wie nichts.

Martin Deppe



Baulöwe mit Biß

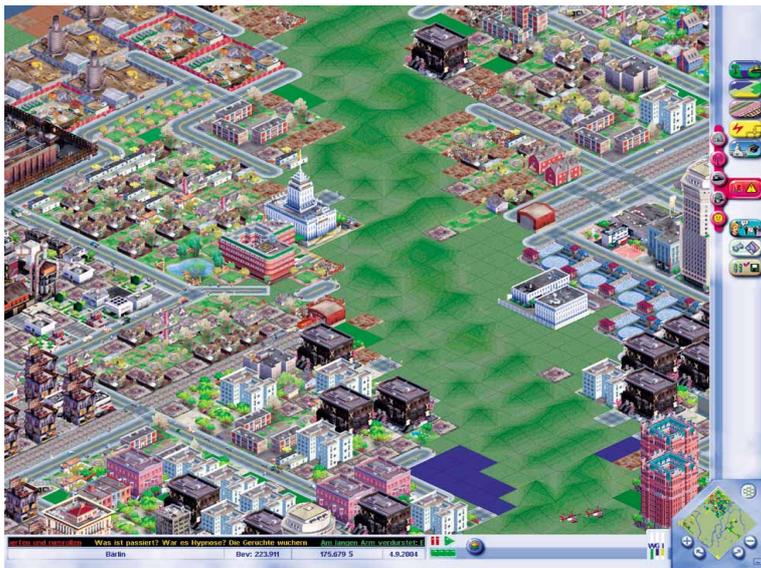
Beim Anspielen war ich reichlich sauer: Sim City 3000 ähnelt allzu sehr seinem Vorgänger. Sollte Maxis in

geschlagenen fünf Jahren nur die Grafik aufgepöppelt und Details geändert haben? Doch der alte Funke springt schnell wieder über: Bevor ich nicht den einmillionsten Einwohner begrüßen darf, kann ich einfach nicht aufhören – und das dauert.

Die Bedienung hat sich leider verschlimmbessert. Vor allem beim Manipulieren des Geländes verlickt man sich schnell, weil die Höhenstufen zu dicht beieinanderliegen. Der Brückenbau ist ebenfalls umständlich, wer vorher nicht speichert, setzt leicht seine Steuergelder in den Sand. Dennoch gehört Sim City 3000 zu den besten Aufbauspielen, bleibt aber hinter Anno, Caesar und den Siedlern zurück.

Anspruchsvolle Sims

Daß sich **Sim City 3000** nach ein paar Stunden dann doch deutlich anders als der Vorgänger spielt, liegt an mehreren Faktoren. Grundsätzlich sind die Bewohner der Stadt anspruchsvoller und differenzierter in Ihren Ansprüchen geworden. Der eine will ein öffentliches Glimmstengelverbot, der andere dagegen



Ein heftiges Erdbeben zieht eine Schneise der Verwüstung durch die Stadt.

seinem Laster nachgehen, wo er mag – und Ihnen raucht bald der Kopf im Bemühen, die bestmögliche Balance zu finden. Ein weiterer Punkt ist

die neu hinzugekommene mittlere Baudichte. In Kombination mit dem wichtiger gewordenen Grundstückspreis ergibt das insgesamt neun Varianten – jede wurde mit einem speziellen Grafikset bedacht, was zusammen etwa 500 unterschiedliche Gebäude ergibt (*Sim City 2000* hatte rund 80). Des weiteren sind die Wechselwirkungen zwischen angrenzenden Zonen gestiegen. Eine Luxuseinkaufsmeile zieht in der Nachbarschaft verstärkt Upper-class-Bewohner, aber auch halbseidenes Gesindel an.

Aus Müll mach Geld

Die gestiegene Herausforderung wird von diversen Detailneuerungen flankiert. Komplexer wurde die Grundversorgung. Neben der Bereitstellung von Wasser und Strom müssen Sie auch die Müllbeseitigung organisieren. Damit lassen sich wunderbar Geschäfte mit den Nachbarstädten, in *SC 2000* noch hauptsächlich Staffage, in Gang bringen. Sie liefern zum Beispiel überschüssiges Wasser und finanzieren damit Ihren Haushalt – meist das entscheidende Quentchen mehr, um ohne Sorgen

leben zu können. An der sonstigen Budgetplanung hat sich dagegen wenig geändert; nach wie vor meckern die Einwohner selbst bei null Prozent Steuersatz ganz gern über zu hohe Abgaben.

Sieben Probleme, sieben Köpfe

Sollte trotz scheinbar sorgfältiger Planung irgendwo der Wurm drin sein, darf sich der ratlose Bürgermeister bei verschiedenen Stellen hoffentlich nützliche Auskünfte einholen. Am unteren Rand scrollen ständig von den sogenannten Stadtberatern verfaßte, anklickbare Meldungen über den Bildschirm. Die erklären Ihnen, woran's gerade hapert, wie Sie vielleicht etwas besser machen können oder auch nur, daß alles in Butter ist. Auch diverse Bürger, Vereine und Gesellschaften werden bisweilen vorstellig, um mehr Krankenhäuser zu verlangen, gegen die Parkgebühren zu protestieren oder eine Verordnung für Treppenhaus-Beleuchtungen einzufordern. Diverse Statistiken, Diagramme und Kurven runden die Infoflut ab.

Einsamer Bauherr

Sim City ist seit jeher ein klassisches Solo-Programm. Dar-

an konnte auch die mißglückte Netzwerk-Edition von *Sim City 2000* wenig ändern. Die bekräftigte Maxis wohl eher noch in ihrer Entscheidung. Quasi als Ausgleich soll auf diversen Internet-Seiten bald ein reges Leben herrschen. Dort will der Hersteller nicht



Bei großer Entfernung zum Stadtkern nutzen auch **Landwirte** die Industriefläche...



...müssen aber hin und wieder mit seltsamen **Kornkreisen** in ihren Feldern fertigwerden.

nur allerlei Tools (unter anderem einen Gebäude-Designer), Terrains und Grafiksets zum Download bereitstellen, sondern auch die besten Architekten-Werke prominent zur Schau stellen.

→ www.simcity.com



Michael Galuschka



Geglückte Sanierung

Schon erstaunlich, was für Auswirkungen die im Vergleich zum Vorgänger eher feinen Verbesserungen auf

den Spielablauf haben. Kleisterte man bei *SC 2000* noch locker innerhalb von ein paar (Spiel-)Jahrzehnten die komplette Karte zu, habe ich nun schon an einem Zehntel des Terrains mehrere (Echtzeit-)Tage lang geknabbert. Das liegt zum einen am riesigen Baugrund, zum anderen an den mannigfaltigen Anforderungen, die auf den gestreßten Bürgermeister warten. Bis man dahinterkommt, warum in das scheinbare Nobelgebiet kein Mensch einziehen will, ist viel Feinarbeit gefragt.

Zurück in die Zukunft

Während der Schritt zurück zur 2D-Grafik wohl eine richtige Entscheidung war – lediglich die mangelnde Übersicht nervt bisweilen – hängt mir der prinzipielle Spielansatz langsam zum Hals heraus. Das abwechselnde Setzen von grünen, blauen und gelben Quadraten mit anschließendem Warten, was dabei herauskommen mag, ist einfach nicht mehr zeitgemäß.

Sim City 3000

Genre: Aufbauspiel
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: Maxis
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: Ca. 220 MByte

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

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte, 4fach CD	Pentium 233 MMX 64 MByte, 8fach CD	Pentium II/300 96 MByte, 8fach CD 3D-Soundkarte

Grafik	<input type="checkbox"/>	Gut
Sound	<input type="checkbox"/>	Gut
Bedienung	<input type="checkbox"/>	Gut
Spieltiefe	<input type="checkbox"/>	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden	

Solide wiederbelebte Bürgermeistersimulation.



Rückkehr der Mörder-Würmer

Worms Armageddon

Da staunen die apokalyptischen Reiter: Auch eine Schar winziger Würmer kann das Armageddon auslösen.

Neben zufällig aus Einzelgrafiken erstellten Landschaften zerbomben Ihre Würmer auch vorgezeichnete Bilder.



Eines der ältesten Spielprinzipien der Computergeschichte erlebt zum x-ten Mal seine Reinkarnation: Während zwei Spieler auf dem C64 noch mit Kanonen aufeinander schossen, greifen die Krabblar im mittler-

weile dritten **Worms-Teil Armageddon** zu viel gewaltigerem Kampfgerät.

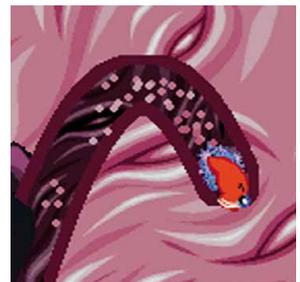
Wütende Wühler

Bis zu sechs Teams mit jeweils maximal acht Würmern stehen sich auf einer zweidimensionalen Comiclandschaft gegenüber. Anstatt sich pflichtbewusst in die Erde zu wühlen, ziehen die rosafarbenen Kriecher flugs ein Sammelsurium durchschlagkräftiger Waffen aus den imaginären Taschen. Ihre Würmer kennen nur ein Ziel: Die gegnerischen Mannen mit Raketen, Granaten oder Minen in Grund und Boden zu bomben. Wenn Sie an der Reihe sind, bestimmen Sie die Stärke und den Winkel, in denen Ihr angeählter Kämpfer seine Waffe abfeuern soll; die einschlagenden Projektile reißen dann mit ausladenden Explosionen Löcher in die Landschaft und eventuell getroffene Würmer ins Verderben. Je

nach gewähltem Sprachset quittieren die Tierchen jede Aktion mit quiekigen Ausrufen Marke »Das wird dir noch leid tun!«

Mehr, mehr, mehr

Die Grafik kommt **Worms 2-**Kennern sofort bekannt vor: Team 17 hat nur Details verändert. Immerhin dürfen Sie nun zwischen drei Auflösungen wählen. Auch sonst gibt's überall ein bißchen mehr Wohlbekanntes – weitere Grafiksets, mehr Sounds, neue Einzelspielermissionen und zusätzliche Waffen. Dazu gehören ein Flammenwerfer, das schwimmende Aqua-Schaf oder der Minenregen. Außerdem neu: In herabfallenden Kisten kann sich eins von neun Utensilien verbergen, die etwa kurzfristig den Waffenschaden verdoppeln oder ein Laserservier spendieren. Ihre Wür-



Drei der neuen **Waffen:** Flammenwerfer, Stinktief, Maulwurf.

mer beherrschen außerdem einen neuen Sprung und können vergiftet werden, was sie jede Runde ein paar Lebenspunkte kostet. **CS**

Christian Schmidt



Das gleiche nochmal

Mal ehrlich, Team 17, für die paar Verbesserungen hätte es aber auch ein Addon getan. Klar, mit den neuen

Waffen amüsiere ich mich prächtig, und im Multiplayer-Spiel tritt sofort wieder das alte Suchtpotential zutage. Aber am eigentlichen Spiel hat sich praktisch nichts geändert. Außerdem sind die neuen Missionen wohl eher an Profis gerichtet: Selbst das »Training« entpuppt sich als Reihung kniffliger Zielschießübungen unter Zeitdruck. Fans werden am alten neuen Spiel ihren Spaß haben, Einsteiger sollten aber lieber mal die Budget-Regale nach Worms 2 durchstöbern.

Worms Armageddon

Genre: Action-Strategie
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 80 Mark

Hersteller: Team 17
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 40 MByte

Spieler: Einer bis sechs (an einem PC, Netzwerk, Internet)
 3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Power VR Rendition Open GL

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 166	Pentium 233
16 MByte RAM, 4fach CD	24 MByte RAM, 6fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD

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

Wenig Neuerungen, trotzdem spaßig.



Rival Realms

Echtzeit-Strategie ganz wie immer.



Erfahrene Truppen metzeln selbst **feuerspeiende Teufel** im Nu nieder.

Menschen, Elfen und Grünlinge schlagen sich in **Rival Realms** die Köpfe ein, und Sie mischen fleißig mit. In üblicher Echtzeit-Ma-
nner scheuchen Sie Ihre Un-

tergebenen über die Schlachtfelder. Meist ziehen Sie mit einer vorgegebenen Armee brandschatzend durch das Feindesland, gelegentlich dürfen Sie selbst ein Lager aufbauen. Bauern beschaffen Holz, Gold und Nahrung, die Sie in Truppen und deren Aufrüstung investieren. Fünf Grundwerte von Stärke bis Sichtweite verbessern sich, wenn die Einheit im Kampf Erfahrung sammelt; außerdem kann jeder Krieger bis zu vier aufpuschende Gegenstände mit sich herumschleppen. Ihre Lieblingstruppen dürfen Sie über ein umständliches Menü ins nächste Szenario übernehmen. **CS**

Christian Schmidt

Chaotische KI

Was nützen mir nette Ansätze wie die vielseitig aufpöppelbaren Einheiten, wenn's schon an den grundlegendsten Dingen mangelt. Meine eigenen Truppen sind dermaßen doof, daß ich jede Figur von Hand zum Ziel steuern möchte. Die planlos herumeiernden Gegner sind nur eine Gefahr für die Ohren: Die Sprachsamples gehören zum gräßlichsten, was ich seit langem gehört habe.

Rival Realms

Genre: Echtzeit-Strategie
Anspruch: Einsteiger
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: CDV
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 70 MByte

Spieler: Einer bis acht (Netzwerk)

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

Pentium 90 16 MByte RAM, 2fach CD	Pentium 133 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 32 MByte RAM, 8fach CD
--------------------------------------	---------------------------------------	---------------------------------------

Grafik	Ausreichend
Sound	Mangelhaft
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Befriedigend

Unintelligenter WarCraft-2-Klon.



Stratego

Brettspiel-Umsetzung für Taktiker.



Die **Bombe platzt**, der Marschall sticht, der Spieler gähnend niederbricht.

Zwei Armeen und eine abstrakte Schlacht: Die taktischen Winkelzüge des Brettspiel-Klassikers **Stratego** dürfen Sie jetzt auch gegen den Computer spielen. Auf einer Art Schachfeld ziehen zwei Parteien abwechselnd einen von je vierzig Soldaten, die verschiedenen Rangstufen angehören. Wertvollere Figuren schlagen schwächere – so lautet die simple Regel. Der einzige Kniff: Die gegnerischen Dienstgrade sind verdeckt. Geschickte Aufklärung ist deshalb der Schlüssel zum Erfolg. Treffen sich zwei Einheiten zum Kampf, zeigt eine kurze Render-Animation, wie dieser

ausgeht. Neben dem klassischen **Stratego** stehen Blitzpartien und Vier-Spieler-Varianten zur Auswahl. **CS**

Christian Schmidt

Arg hölzern

Battle Chess lebt, nur heißt es jetzt Stratego. Die alte Einheitenvernichtens-sich-mit-Animationen-Masche zieht immer noch nicht: Stratego-Cracks schalten die quälend langsamen Bewegungen sofort entnervt ab. Der Computergegner spielt annehmbar, aber längst nicht in der Profi-Liga. Mein Tip: Das gute alte Brettspiel ist billiger und macht zu zweit auch noch erheblich mehr Spaß.

Stratego

Genre: Taktikspiel
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Hasbro Interactive
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 20 bis 250 MByte

Spieler: Einer bis vier (an einem PC, per Netzwerk)

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

Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 6fach CD	Pentium 200 32 MByte RAM, 8fach CD
--------------------------------------	---------------------------------------	---------------------------------------

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Ausreichend

Unnötige, mäßige Brettspiel-Umsetzung.

