

Strategie

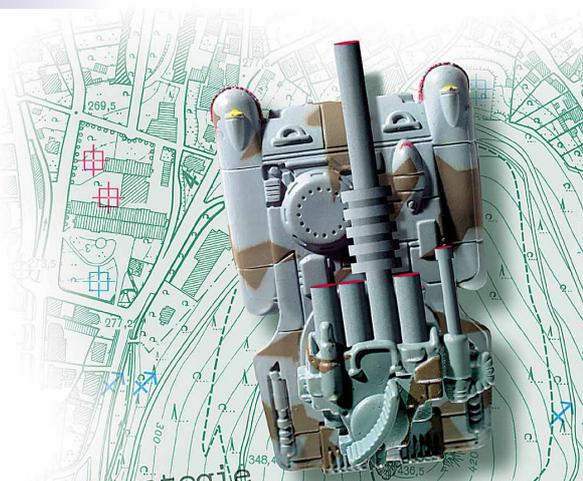
Jörg Langer



Wie der Kampf zwischen **Siedler 3** und **Anno 1602** ausfallen würde, war keineswegs klar. Zwar hatte sich **Anno** von **Siedler 2** inspirieren lassen, aber auch viele eigene Ideen aufgefahren. Nun meldete sich das Original zurück – und sorgte für einigen Aufruhr in der Redaktion. Obwohl er (außer bei Multiplayer-Spielen) gar nicht am Test beteiligt war, mußten wir den emsig siedelnden Rüdiger um ein Uhr morgens fast schon mit Gewalt vom Monitor lösen. Und Martin durfte sich tagelang Sprüche anhören

wie »Bist du heute aber wieder knuddelig«. Am Ende stand fest: **Siedler 3** schlägt **Anno 1602** dank größerer Abwechslung und Identifikation mit dem Spielvolk.

Falls Ihr Herz für rundenbasierte Globalstrategie klopft, kann ich Ihnen die Special Edition von **Lords of Magic** an dasselbe legen. Das ein Jahr alte Spiel wurde erstens generalüberholt und zweitens mit dem Addon **Legends of Urak** aufgepäppelt.



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

Strategie-Charts

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

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

Inhalt

Tests

Siedler 3 – der Test124
 Technik-Check130
 Lords of Magic Special Edition132
 Mana134
 War of the Worlds136
 Gangsters138

Der Aufbau-Herrscher kehrt zurück

Die Siedler 3



Auf CD:
spielbare
Demo,
Video-Special

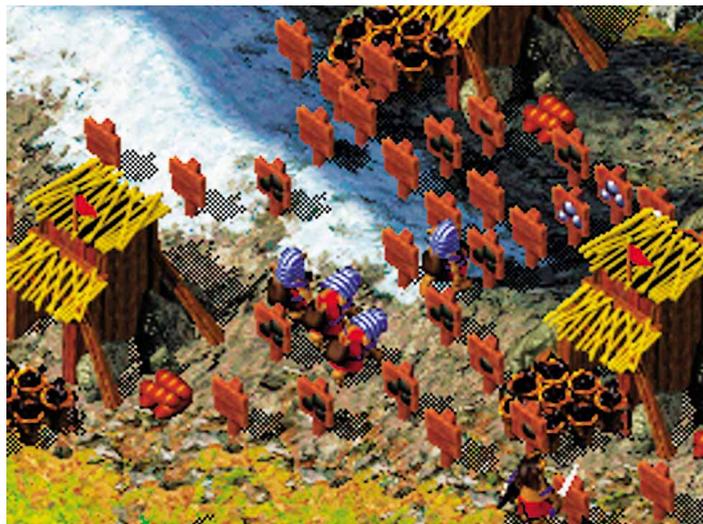
Die Siedler erobern wieder die Spitze der Aufbauspiele. Wunderschöne Grafik, neue Gebäude, Spezialeinheiten und Echtzeit-Kämpfe machen das Epos zum Hochgenuß für Kolonisten.

Mülheim, 5. November, frühmorgens: Eine zweimotorige Cessna hebt vom Flugfeld ab und nimmt Kurs auf Dresden, wo das CD-Preßwerk schon die Maschinen warmlaufen läßt. An Bord des kleinen Flugzeugs befindet sich das **Siedler 3**-Master, das Blue-Byte-Pres-

sesprecher Michael Domke mit Argusaugen bewacht. So gar echte Handschellen hat er sich besorgt, damit ihm ja niemand den wertvollen Koffer entreißt. Der Polizist auf dem Mülheimer Präsidium war gar nicht überrascht, als er von der ungewöhnlichen Marketing-Aktion erfuhr:

Während unsere Siedlung langsam wächst, marschieren unsere **Grenztruppen** beim Nachbarn ein.





Wie früher sollten **Geologen** nach Rohstoffen suchen, bevor Sie eine Mine bauen.

»Blue Byte? Machen Sie nicht Siedler 3? Natürlich gebe ich Ihnen Handschellen – wenn Sie dafür ein fertiges Spiel rausrücken!«

Schuften im Akkord

Mit **Siedler 3** setzt Blue Byte aufs alte Erfolgsrezept: Das Aufbau-Epos soll auch beim Zugucken Spaß machen, ohne den Spieler zu unterfordern. Wieder kommandieren Sie ein Volk, das Produktionsstätten baut, Waren herstellt und mit Truppen sein Territorium vergrößert. Ihre Untertanen arbeiten recht selbständig: sobald ein Baubefehl erteilt ist, kümmern sie sich von allein ums nötige Material. Schwer schuftend errichten Bauarbeiter dann Getreidefarmen, Diamantenminen oder Destillen, und Träger schleppen Erz und Kohle automatisch zur Eisenschmelze.

Wege müssen Sie nicht mehr anlegen, die Untertanen tapsen quer durch die Landschaft. Angriffsstarke Schwertkämpfer, defensive

Speerträger, Bogenschützen und Belagerungsmaschinen steuern Sie hingegen wie in einem Echtzeit-Strategiespiel direkt. Erst wenn alle Konkurrenzvölker besiegt sind, haben Sie die Partie gewonnen.

Holzhütten oder Steinbauten?

Drei Nationen dürfen Sie spielen, nämlich Römer, Ägypter oder Asiaten. Ein

Trickfilm-Intro mit mäßiger Grafik und guten Synchronsprechern (darunter Arnold Schwarzeneggers Stimm-double) verrät die Hintergrundstory. Die nationalen Untergötter werden darin von ihrem Boß zu einem Wettkampf verdonnert. Jeder soll acht Aufträge erfüllen, ansonsten hagelt es mächtig Ärger. Eine Handvoll weiterer Filmchen ist zwischen die Szenarios gestreut. Im Spiel selbst sind Bild- und Tonqualität genau umgekehrt. Hier erstrahlt Grafik vom Feinsten, während die Geräuscheffekte nachlassen und Ihre Untertanen sprachlos bleiben.

Wie bei **StarCraft** sind die Kampagnen für jedes Volk unterschiedlich schwer. So spielen sich die Römer ziemlich leicht, weil sie zum Bauen gleichermaßen Bretter und Steine verbraten. Die Asiaten brauchen mehr Balken als Ziegel – auch nicht sonderlich schwierig, weil Förster frische Bäume pflanzen und somit für Holznach-

Jörg Langer



Der Aufbaukönig

Blue Byte hat einen würdigen Nachfolger zu Teil 2 hingelegt. Mir sind einzig die Schlachten zu simpel.

Wieso unterstützen meine Fernkämpfer nicht die belagernden Infanteristen, wo sind die in Aussicht gestellten Formationen? Und wenn's schon keine Kriegsschiffe gibt, sollten wenigstens die verladenen Schützen feuern. Der Kampfstarke-Heimvorteil für Verteidiger ist hingegen prima – so muß ich Attacken sorgfältig planen.

Trotz dieser Mankos hat Siedler 3 Anno 1602 verdient überholt. Der Wuselgrad ist höher, der Look weniger steril, und ich muß nicht ewig bauen, bis endlich die ersten Truppen aus der Kaserne marschieren. Und eins rechne ich Siedler 3 hoch an: Durch die direkte Steuerung habe ich viel stärker das Gefühl, in der schmucken Miniaturwelt wirklich das Sagen zu haben.

schub sorgen. Die Ägypter müssen sich hingegen mächtig ins Zeug legen. Sie verbauen überwiegend Steine,

Facts

- 43 Bauwerke
- 32 Berufe
- 4 Truppentypen
- 2 Schiffsklassen
- 3 Kampagnen mit je 8 Szenarios
- Zufallskarten

größert. Ihre Untertanen arbeiten recht selbständig: sobald ein Baubefehl erteilt ist, kümmern sie sich von allein ums nötige Material. Schwer schuftend errichten Bauarbeiter dann Getreidefarmen, Diamantenminen oder Destillen, und Träger schleppen Erz und Kohle automatisch zur Eisenschmelze.

Wege müssen Sie nicht mehr anlegen, die Untertanen tapsen quer durch die Landschaft. Angriffsstarke Schwertkämpfer, defensive



Ein **Frachtschiff** legt ab, um unseren Vorposten mit **Werkzeugen** zu versorgen; der nächste Segler ist schon fast fertig.



Unsere **Invasionsarmee** klettert auf Fähren, um an der feindlichen Küste einzufallen. Nach heftigem Kämpfen erobert sie den ersten Wachturm.

und weil die bekanntlich nicht nachwachsen, muß das Nilvolk felsiges Terrain einsacken, kräftig handeln oder beim Feind vorbeischaun.

Ein Klick, und alles rennt

Gebäude geben Sie kinderleicht in Auftrag. Aus dem Menü fischen Sie das gewünschte Bauwerk, und in der bunten Landschaft erscheinen die möglichen Bauplätze. Farbige Markierungen zeigen an, wie lange es bis zur Grundsteinlegung dauern wird. Je flacher der Untergrund, desto schneller geht's. Sobald Sie den Auftrag erteilt haben, stürmen

schaufelbewehrte Siedler herbei, die das Fundament planen. Kollegen wuchten Bretter und Steine für die folgenden Bauarbeiter heran. Doch wildes Drauflosbauen rächt sich: Wenn Ihre Träger Schweine meilenweit von der Ferkelfarm zum nächsten Metzger befördern müssen, ist's mit einer florierenden Wirtschaft schnell vorbei. In Freiluftlagern können Sie sechs Warenstapel aus je acht Mengeneinheiten zusammentragen, um Vorräte anzulegen. Holzfällern, Steinklopfern oder Bauern weisen Sie neue Abbaugelände zu, wenn die alten erschöpft oder bebaut sind. Stark frequentierte Strecken verwandeln sich langsam in Trampelpfade, auf denen Ihre Untertanen schneller vorankommen.

Donnernde Rohre

Die drei Völker weisen im Detail diverse Unterschiede auf. So dürfen nur die Römer eine Köhlerlei bauen, die fünf Einheiten Holz zu einem Sack Kohle verarbeitet. Der Weinbauer pflegt seine Reben, um alkoholhaltigen Traubensaft zu gewinnen. Nur als Ägypter bauen Sie Edelsteine ab und brauen Bier; Ihre Brauerei braucht dafür Wasser und Getreide. Die Asiaten dürfen als einzige Sumpfgelände nutzen, in denen sie Reis anbauen. Die nahrhaften Körner werden entweder in der Destille zu Schnaps gebrannt oder zu einem asiatischen Schwefelbergwerk gebracht. Reis ist nämlich das Lieblingsgericht der Minenarbeiter, die die gelben Kristalle ausbuddeln. Auf die wartet wiederum der Pulvermacher, um daraus mit Kohle Schießpulver herzustellen. Als letztes Glied in der Kette baut die Kanonenwerkstatt aus Metall, Brettern und dem Pulver Geschütze.

Drei Nationen, dreifacher Spaß

Römer, Ägypter und Asiaten unterscheiden sich nicht nur durch ihr Lieblings-Baumaterial. Jede Nation hat weitere Spezialitäten in der Hinterhand.

Römer



Römische Priester kurbeln das Wachstum von Getreide oder Wein an, verwandeln Wüste in Wiesen oder gar feindliche Soldaten in eigene. In speziellen Werkstätten stellen die Römer Katapulte her. Die Zielgenauigkeit der Riesenschleuder läßt jedoch zu wünschen übrig. Außerdem braucht sie drei Treffer, um einen kleinen Wachturm zu zerbröseln. Römische Frachtschiffe können bis zu drei Warengruppen übers Meer schippern.

Ägypter



Die Kleriker entfachen Waldbrände, die den feindlichen Holznachschub abfackeln – besonders schlimm für die Asiaten. Notfalls läßt sich mit dem feurigen Zauber auch eigenes Bauland freiroden. Zudem verwandeln die Priester eigene Kämpfer kurzfristig in Berserker, die doppelt so heftig zuhauen. Als Kriegsgerät setzen die Ägypter rollende Pfeilgeschütze ein. Die altertümlichen Mittelstreckenraketen fliegen zielgenauer und weiter als die römischen Katapultbrocken und richten mehr Schaden an. Frachter unter ägyptischer Flagge befördern maximal vier Warengruppen.

Asiaten



Priester aus dem fernen Osten beherrschen den Treibhauseffekt. Mit ein wenig Zauberei schmelzen sie Schnee von den Bergen, um weitere Rohstoff-Vorkommen aufzudecken. Außerdem verwandeln sie Steine in Eisen, teleportieren Krieger zur Verstärkung heran oder erschaffen Felsenfelder. Diese Blockade schützt sie vor feindlichen Kriegsmaschinen, die vor den Steinen steckenbleiben. Kanonen »made in Asia« sind gefürchtet, weil sie sehr weit und ziel-sicher feuern; ihre Durchschlagskraft ist legendär. Dafür passen auf die billigen asiatischen Transportschiffe nur zwei Warenstapel.

Vorstoß ins Ungewisse

Große Bauten verschlingen ordentlich Platz; schon nach kurzer Zeit müssen Sie expandieren. Mit grenznahen, bemannten Wachtürmen in dreierlei Größe erweitern Sie Herrschaftsgebiet und Sichtradius. Feindliche Türme lassen sich mit Kriegsmaschinen zerstören oder durch Soldaten erobern. Damit nicht genug – solange der Gegner noch Krieger oder weitere Defensivbauten in der Nähe hat, hält er tapfer sein Gebiet. Dadurch sind ausgeklügelte, sich gegenseitig deckende Stellungen schwer zu knacken. Schon der Anmarsch auf einen Wachturm ist gefährlich: Die verteidigenden Schützen decken Ihre Angreifer von oben mit einem Pfeil-



Beim Heiler genesen angeschlagene Soldaten.



Ein Priester zaubert Regen fürs Kornfeld herbei.

kampf am Tor müssen Sie jeden herauskommenden Verteidiger einzeln schlagen.

Reiche Beute

Im eroberten Gebiet stürzen die feindlichen Zivilbauten zusammen, und Sie erbeuten einen Teil der Baumaterialien sowie sämtliche gelagerten Waren. Ihre Truppen beziehen derweil die freigelegten Militäranlagen. Der Computergegner läßt sich solche kriegerischen Aktionen nicht gefallen und kontert meist sofort mit Gegenangriffen. Von selbst greift er hingegen nur selten an. Dafür expandiert der virtuelle Feind sehr schnell. Vor allem die wertvollen Gebirge

mit ihren Vorkommen an Gold, Erz, Kohle, Diamanten und Schwefel nimmt er gerne in Beschlag.

Pioniergeist

Unbewohntes Land annectieren Sie mit Pionieren. Die (ebenfalls direkt steuerbaren) Pelzmützenträger sind allerdings unbewaffnet. Außerdem dürfen Sie auf dem beschlagnahmten Gebiet nur bauen, wenn es direkt oder übers Meer an ihr bisheriges Territorium grenzt. Spione klären neutrale und feindliche Ländereien auf. Zur Tarnung zwingen sie sich in die gegnerische Landestracht, so daß Ihr Konkurrent ihn für einen eigenen Zivilisten hält.

Lediglich Soldaten können den Betrug aufdecken und die Agenten eliminieren.

Weicheier und harte Jungs

Haben Sie sich gefragt, warum die drei Nationen Bier, Schnaps oder Wein produzieren? Per Schädelbrumm-Umtrunk huldigen die Völker in Tempeln ihrem jeweiligen Gott. Die Kultstätten gibt's in zweierlei Größen. In der kleinen Ausführung wird das Nationalgetränk in Mana umgewandelt. Je mehr Drinks Ihre Träger anliefern, desto schneller dürfen Sie einzelne Truppentypen im Rang befördern. Frisch Rekrutierte schlagen fortan kräftiger zu und stecken mehr Treffer ein. Zur besseren Unterscheidung tragen sie außerdem einen schmuckeren Kopfputz und bedrohlichere Ausrüstung. Im Kampf gewinnen die Soldaten nicht an Erfahrung. Die Truppentypen der drei Völker sind (entgegen früheren Plänen) gleich stark – ein asiatischer Speerträger kämpft genauso gut wie ein ägyptischer.

Göttliches Versandhaus

Im großen Tempel werden Priester ausgebildet, die hilfreiche Zaubersprüche auf dem Kasten haben. Nur einen teilen sich alle drei Völker: Per »göttliche Gabe« purzelt etwa ein zufällig zusammengestelltes Güterpaket

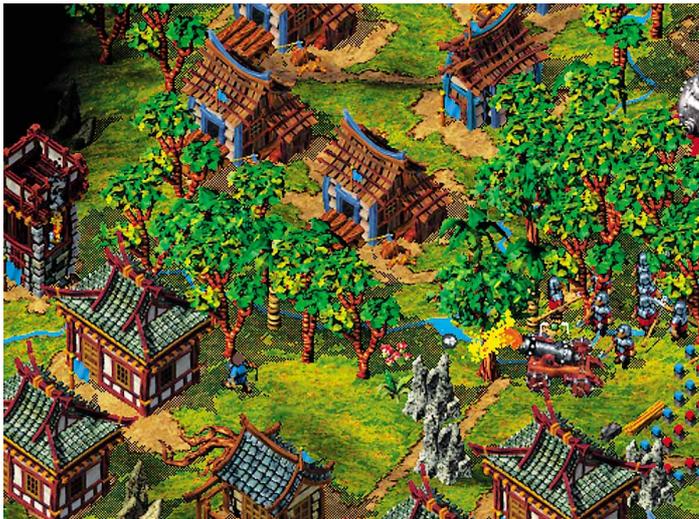


Sie legen fest, welche Waren zuerst befördert oder eingelagert werden.

gel ein, den Ihre Bogenträger nicht erwidern. Im Nah-



Goldbarren und Diamanten sind heiß umkämpft, weil sie die Kampfkraft steigern.



Eine asiatische Kanone feuert aus sicherer Entfernung auf einen Wachturm.

vom Himmel. Daneben beherrschen die Priester je sieben weitere, nationale Zaubereien. Die managespeisten Sprüche verändern entweder die Landschaft, wandeln Waren um oder beeinflussen Kämpfe. Kriegsentscheidend ist der magische Firlefanx allerdings nicht, und auch wenig spektakulär anzusehen.

Funkelnder Sold

Ihre Recken kämpfen auf eigenem Gebiet deutlich besser als auf fremden oder neutralen Boden. Dort sinkt die Kampfkraft auf die Hälfte ab (in Multiplayer-Partien gar auf ein Viertel). Dieser enorme Unterschied verlangt ganz neue Taktiken wie etwa Nadelstich-Attacken, bei denen Sie den Gegner kurz pieksacken und sich vor dem anrollenden Gegenangriff auf eigenes Terrain retten. Dabei hilft der Grundbefehl »Position halten«, mit dem Ihre Krieger stur an der Grenze bleiben. Formations-Befehle gibt es nicht, dafür dürfen Sie Patrouillen-Routen und Wegpunkte setzen. Mit jedem Goldbarren, der in entsprechenden Schmieden aus Kohle und Gold hergestellt wird, steigert sich die Kampfkraft Ihrer Recken, bis der

Heimvorteil der Verteidiger ausgeglichen ist. Die Truppen Ägyptens werden durch (sehr seltene) Edelsteine besonders angefeuert.

Nachschub übers Meer

In den meisten Kampagnen-Einsätzen starten Sie mit zwei Siedlungen. In der ersten stehen bereits die wichtigsten Bauwerke, so daß Sie nicht jedesmal jeden Klein-kram bauen müssen. Das zweite Dorf besteht oft aus einem einsamen Wachturm in Übersee, um den einige Arbeiter und Soldaten herumlungern. Doch gerade auf der fernen Insel warten wichtige Rohstoffe oder Gegner. Weil Sie dort nur das Nötigste produzieren können, sollten Sie Truppen und Waren von der Hauptsiedlung aus verschiffen. Werften stellen Fähren und Frachtkähne her, Ihre Träger beladen letztere bei Anlegestellen. Per Menü legen Sie hier fest, welche und wieviele Güter zu transportieren sind. Auf festen Routen pendeln die vollbepackten Schiffe hin und her. Fähren befördern Soldaten, Priester, Pioniere, Spione und Geologen – insgesamt bis zu acht Mann. Kriegsmaschinen und

Arbeiter werden zu schnell seekrank und müssen an Land bleiben. Um trotzdem ferne, rohstoffreiche Inseln zu besiedeln, verwandeln Sie Pioniere am Zielort kurzerhand wieder in Arbeiter.

Siedler im Netz

Bis zu 20 Spieler können via Internet oder Netzwerk um die Wette siedeln, Blue Byte bietet außerdem einen eigenen Server an. Viele Optionen erlauben maßgeschneiderte Partien. So lassen sich fehlende Mitspieler durch Computervölker ersetzen, die sich auch mit Ihnen verbünden.

Siedler 3 wird mit zwei CDs ausgeliefert, so daß pro Original zwei Spieler im Netzwerk loslegen können – das absolute Minimum. Mit befreundeten Reichen tauschen Sie über See und Land Waren, indem Sie Frachtschiffe oder bepackte Esel losschicken. Die langohrigen Vierbeiner werden in Eselszuchten »produziert« und schleppen zwei Güter auf einmal zum Nachbarn. Dabei sollte eine bewaffnete Eskorte mitmarschieren. Denn Feinde fangen die Esel gerne ab, um ihnen die Ladung abzuluchsen. Ärgerlich: Handel gibt es unverständlicherweise ausschließlich in Multiplayer-Partien. **MD**

Martin Deppe



Laßt mich siedeln!

Siedler 3 ist dermaßen fesselnd, daß ich nur in Notfällen protestierend eine Pause einlege: etwa bei Feueralarm,

Scheidungsdrohungen oder für diesen Testbericht. Der dritte Teil des Klassikers bringt behutsame, sinnvolle Änderungen, die das bewährte Konzept nicht über den Haufen werfen. Trotz der aufgepeppten Kämpfe steht der Aufbaupart im Mittelpunkt. Der Wuselfaktor ist wieder konkurrenzlos hoch, obwohl mir arbeitslose Siedler zu lustlos in der Gegend herumstehen. Beim Vorgänger haben sie sich mit Seilhüpfen fitgehalten oder Zeitung gelesen. Mir ist außerdem unverständlich, warum die Untertanen jetzt stumm arbeiten: Bei meinem Vor-Ort-Besuch im August präsentier-te Blue Byte noch stolz Sprachsamples, die sich wirklich hören lassen konnten.

Ungebremster Bauspaß

Das neue Aufbau-Epos spielt sich leichter als der Konkurrent Anno 1602, weil es keine Sackgassen gibt. Alle Waren kann ich früher oder später selbst produzieren, bei Anno bin ich in der Startphase oft auf Händler angewiesen. Dennoch verlangen auch die Siedler geschicktes Bauen, sinnvoll verteilte Lager und energisches Ausbreiten. Mich ärgert allerdings, daß ich nur in Multiplayer-Partien handeln darf. Davon abgesehen, haben die Mühlheimer wieder ein Aufbau-spiel allererster Sahne hingelegt. Meine Empfehlung: kaufen!

Die Siedler 3

Genre:	Aufbauspiel	Hersteller:	Blue Byte
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 220 MByte
Spieler:	Einer bis 20 (Netzwerk, Internet)		
3D-Karten:	<input type="checkbox"/> Direct 3D <input type="checkbox"/> 3Dfx <input type="checkbox"/> Power VR <input type="checkbox"/> Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 75 32 MByte, 2fach CD	Pentium 166 MMX 64 MByte, 4fach CD	Pentium II/266 64 MByte, 8fach CD

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



Erstklassiges Aufbauspiel mit Suchtgefahr.

Technik-Check: Siedler 3

Der Aufbauhit unter der Lupe: wichtige Facts zu Hardware und Technik.

Der neue Aufbauspiel-König **Siedler 3** stellt besondere Anforderungen an die Hardware. Ein Pentium 75 mit 32 MByte Arbeitsspeicher

reicht schon aus. Darunter wird's allerdings fast unspielbar langsam, auf 486er-PCs startet das Spiel gar nicht erst. Neben drei Auflösungen las-

sen sich Schatten in zweierlei Qualität auswählen: Standard und »Transparent«. Letzere sehen zwar besser aus, bremsen aber den Rechner ab. Die

Tabelle vergleicht die Performance bei unterschiedlichen Konstellationen von Prozessor, Arbeitsspeicher, Auflösung und Nebeltyp. **MD**

Die Performance-Tabelle

	640x480 Standard	640x480 Transparent	800x600 Standard	800x600 Transparent	1024x768 Standard	1024x768 Transparent
Pentium 75, 32 MB	●	●	●	●	●	●
Pentium 75, 64 MB	●	●	●	●	●	●
Pentium 100, 32 MB	●	●	●	●	●	●
Pentium 100, 64 MB	●	●	●	●	●	●
Pentium 133, 32 MB	●	●	●	●	●	●
Pentium 133, 64 MB	●	●	●	●	●	●
P 166 MMX, 32 MB	●	●	●	●	●	●
P 166 MMX, 64 MB	●	●	●	●	●	●
P 200 MMX, 32 MB	●	●	●	●	●	●
P 200 MMX, 64 MB	●	●	●	●	●	●
K6 300, 32 MB	●	●	●	●	●	●
K6 300, 64 MB	●	●	●	●	●	●

- Legende
- nicht möglich
 - unspielbar langsam
 - mit Einschränkungen spielbar
 - gut spielbar

Technik-Facts

GRAFIKSCHNITTSTELLE: Ausschließlich Software-Modus. Benötigt DirectX, die aktuelle Version 6.0 wird mitgeliefert.

LANDSCHAFT: Grundgerüst aus einem 3D-Netz winziger Dreiecke, mit Patterns und Gouraud-Shading aufgefüllt. Gebäude, Felsen oder Sümpfe werden daraufgesetzt. Dichte Wälder verbergen Ihre Truppe. Baumkronen wogen, das Meer (ebenfalls aus Dreiecks-Gitter bestehend) schlägt Wellen. Bäche sind nicht animiert. Keine Zoom- oder Drehfunktion.

FIGUREN: Aus Drahtgittermodellen heruntergerechnete Pixelmännchen, in sechs Perspektiven sehr schön animiert.

ZWISCHENSEQUENZEN: Schlecht gezeichneter Zeichentrick als Intro, paßt nicht zum Siedler-Stil. Sehr gute Sprecher. Alle drei Missionen gibt's einen weiteren Schnipsel.

SOUND: Gute Musik, die ins Ohr geht. Ordentlich gesampelte Arbeitsgeräusche, Siedler in der Bildschirmmitte sind lauter als ihre Kollegen am Rand. Keine Sprachausgabe im Spiel.

Multiplayer-Facts

● Der Multiplayer-Modus erlaubt Partien mit bis zu 20 Teilnehmern. Der nur in Mehrspielerpartien mögliche See- und Landhandel bringt zusätzliche Tiefe.

● 24 Landkarten in unterschiedlichen Größen werden mitgeliefert, weitere sollen folgen. Zufallskarten können Sie symmetrisch generieren, so daß jeder Spieler an seiner Startposition die gleichen Ressourcen vorfindet. Der An-

fangsbestand an Waren, Arbeitern und Truppen läßt sich vierstufig regulieren.

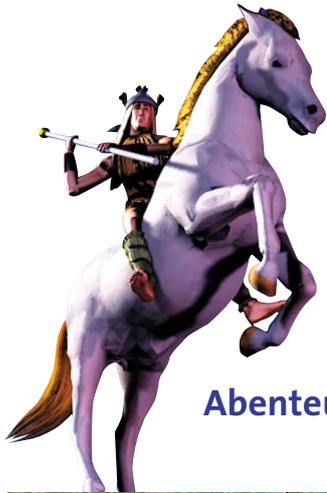
● Vor Spielbeginn können Sie bis zu 16 Teams mit mindestens einem Spieler zusammenstellen. Verbündete teilen dann ihren Sichtbereich und bekämpfen sich nicht. Der Computer übernimmt fehlende Positionen oder ganze Teams.

● Der LAN-Netzwerk-Modus unterstützt IPX- sowie TCP/IP-Verbindungen

über DirectPlay. BlueByte bietet einen eigenen Internet-Server an, in den Sie sich bequem über den Startbildschirm einloggen. Die Benutzeroberfläche ähnelt Blizzards Battlenet: Im Chat-Raum verabreden Sie sich zu Partien, die Sie anschließend in der »GameZone« eröffnen. Hier werden außerdem Spiele angezeigt, für die noch Teilnehmer fehlen. Liga-Wettbewerbe sind in Planung.

Die Zeit der Legenden

Lords of Magic Special Edition



Die Fürsten der Magie marschieren generalüberholt in neue Abenteuer, darunter die Artus-Saga und drei andere epische Geschichten.



Unsere Truppen überschreiten die Grenze zwischen den Ländern des Lebens und des Feuers.

Die Sonne geht auf, die Grillen zirpen, ein fröhliches Liedchen ertönt – das Elfenland erwacht. Doch die Jünger des Lichts haben keinen schönen Tag vor sich: Hinter dem Grenzgebirge hat der Rote Fürst seinen Truppen den Vormarsch be-

fohlen. Schon stapfen die riesenhaften Felswerfer, die Höllenreiter und die Feuerzauberer heran, bald haben sie die erste Elfen-Siedlung erreicht. Einige Stunden später prallt die Invasionsarmee auf das Aufgebot der Elfen mit Stabfechtern, Echsenreitern, Heilmagiern und vor allem Bogenschützen.

Elementare Konflikte

Der Fürst der Dunkelheit, Balkoth, hat ein Achtel von Urak unterjocht. Giftige Rauchschwaden verdunkeln in seinem Reich des Todes die Sonne. Und das just zu einer Zeit, als die übrigen sieben Länder ohne Führer sind. Doch angesichts der Bedro-

hung findet sich in jeder Region ein Held, der mit wenigen Getreuen zunächst einige umliegende Dörfer und Minen erobert, um an die Ressourcen Gold, Kristalle und Met zu kommen. Danach befreit er den Großen Tempel seines Glaubens (etwa Leben, Feuer oder Ordnung). Erst danach darf er als Herrscher in die Hauptstadt einziehen und große Armeen aufstellen. Der Hauptfeind steht zwar fest – doch um ihn zu besiegen, ist es vielleicht nötig, erstmal die Nachbarn zu unterwerfen...

Anleihen beim Herrn der Ringe

Schon vor einem Dreivierteljahr sorgte **Lords of Magic** für glänzende Augen bei Fantasy-Generälen: Der Mix aus globaler Strategie, Erkundung und Schlachten schien direkt den epischen Schilderungen von Meister Tolkien entliehen zu sein. Vor allem die Echtzeit-Kämpfe auf abwechslungsreichen Schlachtfeldern machten das Spiel spannend. Leider war die veröffentlichte Version bugverseucht, erst der dritte Patch sorgte für weitgehend ungetrübtes Spielver-

gnügen. Nun bringt Sierra die Special Edition heraus. Diese enthält das Hauptprogramm mit allen Patches so-



Die Truppenliste zeigt Armeen und Soldkosten.



Textfenster erzählen die vier Quest-Geschichten.

wie das (auch einzeln erhältliche) Addon **Legends of Urak**. Letzteres erweitert das normalerweise nur durch die Aktionen der acht Parteien bestimmte Spielgeschehen um vorgefertigte Abenteuer.

Die Special Edition

Sie können neuerdings nicht nur zwischen den acht Ländern und jeweils drei Helden-typen (Krieger, Magier, Dieb) wählen, sondern alternativ eine eigene Figur erschaffen.



Vier **Questen** (hier die des Zauberers Merlin) bietet das eingebaute Addon »Legends of Urak«.



Die Elfen-Armee hat gegen den legendären Drachen (rot umrandet) keine Chance.



Zwei Flugechsen kämpfen stellvertretend für Merlin und seinen Widersacher.

Dazu kaufen Sie sich mit Punkten beliebige Truppen, Zaubersprüche, Artefakte und Ressourcen. Die Ausgangslage hat sich etwas gewandelt; je nach Schwierigkeitsgrad bekommen Sie es mit bis zu drei Fürsten (neben Balkoth) zu tun, die schon ein starkes Heer haben. Das bislang recht

einfache »Einsammeln« der umliegenden, im Aufbau befindlichen Königreiche wird Ihnen so erschwert.

Die Großen Tempel schenken Ihnen jetzt ein mächtiges Einzelwesen. Etwa den Drachen des Feuers, die Hydra des Wassers oder den legendären Sir Lancelot (Ordnung). Wenn Sie einen Herrscher aus dem Spiel werfen, geht sein Supermonster so lange auf Rachtour, bis es Ihr Bildschirm-Alter-Ego gestellt hat. Sie werden ferner auf 16 weitere Gagnetypen wie Orks oder Zentauren treffen. Die Gebäude- und damit Schlachtfeld-Vielfalt hat sich erhöht, einige Orte bestehen aus mehreren Levels. Sie



Zombies und Skelette attackieren eine Armee der Ordnung.

müssen etwa erst den Außenbereich eines Landsitzes säubern, bevor Sie den Innenhof erreichen. Eine schön aufgemachte Truppenliste erleichtert die Verwaltung Ihrer Helden und Armeen.

Legends of Urak

Vom Hauptmenü aus führt Sie ein Button zu den »Legenden von Urak«. Hier spielen Sie eine von vier Geschichten nach, als Zauberer Merlin, Halbling Beow, als Feuermagier oder dunkler Nekromant. Die vier Abenteurer bieten leicht abgewandelte Regeln (so ist teilweise keine Zauberspruch-Forschung möglich) sowie zahlreiche Unteraufgaben und einige Spezialwesen. Als Merlin müssen Sie zum Beispiel erst mal den jungen Artus abholen, bevor Sie Excalibur aus dem Stein ziehen und die Feste eines Verbündeten befreien. Als Belohnung für gelöste Aufgaben erhalten Sie häufig neue Helden oder Kampfeinheiten. Während sich die Quests zu Beginn eher linear spielen, bleibt später Raum für eigene Entscheidungen und Kriegspläne – nur eben mit dem Unterschied, daß sie in eine Geschichte eingebunden sind.

Jörg Langer



Neu entfachter Spielspaß

So stelle ich mir eine Deluxe-Version vor: neue Einheiten, Gebäude und Spieloptionen, dazu das eingebaute

Addon mit vier abwechslungsreichen Quests. Einige alte Mängel haben sich aber gehalten, vor allem beim strategischen Vorgehen der Computerfürsten. Zwar scheinen sie mir jetzt gezielter zu attackieren. Aber trotzdem lief in meinem zweiten Testspiel der Anführer des drittgrößten Reiches mal eben an meiner Hauptarmee vorbei – ohne jede Begleitung. Und tshüß...

Gute Quests

Geblichen ist die Faszination der Spielwelt – jede Region hat andere Soundeffekte, Stadtgrafiken und Helden-Sprachsamples. Die vier Quests machen erstaunlich viel Spaß; die Designer haben sie nahtlos ins Spiel eingebunden. Wenn Sie das Original mögen, sollten Sie das Addon kaufen. Und wer Lords of Magic bislang ganz versäumt hat und noch was für die Weihnachtszeit braucht: ein schöneres globales Strategiespiel gibt es zur Zeit nicht!

Die deutsche Version der Special Edition soll laut Sierra noch dieses Jahr erscheinen; ebenso – für Besitzer des Originals – das Addon (Einzelpreis ca. 40 Mark). **LA**

Lords of Magic Special Edition

Genre: Strategie **Hersteller:** Sierra
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis **System:** Windows 95
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.) **Anleitung:** Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 100 Mark **Festplatte:** ca. 190, 225 oder 475 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis vier (Internet), bis sechs (an 1 PC, Netzwerk)
3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Power VR Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 100	Pentium 133	Pentium 200
16 MByte, 4fach CD	32 MByte, 8fach CD	32 MByte, 16fach CD

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



Tolle Deluxe-Version für Magie-Generäle.

Magier-Kämpfe

Mana

Als mächtiger Magier zaubern Sie sich in Virgins zauberhafter Echtzeit-Strategie Ihre Truppen einfach selbst zusammen.

Das Entwicklerteam Mythos schuf die ersten drei Spiele der legendären X-Com-Serie. Nun haben die

Jungs ein anderes Projekt auf den Weg gebracht. **Mana – der Weg der schwarzen Macht** verknüpft Echtzeitstrategie mit Rollenspiel-Elementen. Interessanterweise bekamen wir unsere Testversion von Virgin Interactive zugeschickt, die vor kurzem sämtliche Labels und fast alle Programme verloren hat.

Der Meister fehlt

Ihr Meister ist verschwunden. Was tun Sie als treuer Zauberlehrling? Sie suchen den alten Mann. Leider wartet er nicht in der Kneipe nebenan auf Sie – erst nach 36 lebensgefährlichen Missionen in drei Ländern finden Sie ihn wieder. Der Vertraute Ihres Herrn, ein schwarzer



Auf der **Landkarte** wählen wir die nächste Mission aus.

Rabe, führt Sie mit kleinen Tips durch die Kampagne. Die Schauplätze erscheinen in detaillierter Isometrie-Grafik, wobei Ihr Held stets allein startet und sich im Laufe der Mission erst eine Armee zusammenzaubert. Dabei schmilzt Ihr kostbarer Mana-Vorrat, den Sie aber an Machtpunkten wieder aufladen können. Die Haupttaktik: Massenhaft Monster erschaffen und die Zauber-Tankstellen besetzen.

lungs- und Angriffsmagie. Zwischen den Missionen basteln Sie sich Ihre persönliche Spruchliste, indem Sie ihre Talismane zwischen den drei Prinzipien hin und her schieben. Außerdem erhalten Sie Erfahrungspunkte, mit denen Sie Ihren Magier tunen dürfen. Spannender als die etwas hausbackene Kampagne lässt sich das Multiplayer-Spiel an. Vier Zauberer vergleichen über Netzwerk oder Internet ihre Macht. Für Einzelkämpfer stellt der Computer bis zu drei Gegner bereit. Während in den Missionen der Rollenspielanteil stärker ins Gewicht fällt, haben Sie im Mehrspieler-Modus Strategie pur. 40 Karten stehen dafür zur Auswahl. **GUN**

Besser zu viert

Sie beginnen mit drei Talismanen, von denen jeder zu einem guten, bösen oder neutralen Zauber werden kann. Die meisten Sprüche rufen mystische Kreaturen herbei; es gibt aber auch Hei-

Gunnar Lott



Zwischen den Welten

Der Weg der schwarzen Macht führt an der Grenze zwischen zwei Genres entlang, wobei der Strategie-Part die

Seele des Spiels ist – die Rollenspiel-Elemente sollen bloß zusätzlichen Pepp bringen. Gerade dieser Teil bleibt daher blaß. Macht aber nichts, denn die unkomplizierten Zwischendurch-Gefechte gegen üble Magier bringen ziemlich viel Spaß. Insgesamt ein brauchbarer Titel für Fantasy-Strategen, der seine größten Stärken im Multiplayer-Modus ausspielt.



Um das Dorf ist eine harte Schlacht mit **magischen Blitzen** und Flammen entbrannt.

Mana

Genre: Echtzeit-Strategie **Hersteller:** Virgin Interactive
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene **System:** Windows 95
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.) **Anleitung:** Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 90 Mark **Festplatte:** ca. 100 bis 275 MByte

Spieler: Einer, bis vier (Netzwerk, Internet)
 3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Power VR Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 6fach CD	Pentium 233 64 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut



Echtzeit-Strategie mit Rollenspielflair.

Mars attacks!

War of the Worlds



Im viktorianischen Britannien des Jahres 1898 ist die Hölle los: Invasoren aus dem All sind in Schottland gelandet.

Raten Sie, von wem die Rede ist: Die Leute sind von fieser Natur, greifen häufiger mal die Erde an und ernähren sich ekkligerweise von Menschenblut. Richtig, die Marsianer planen wieder mal eine Invasion. Das Echt-

zeit-Strategiespiel **War of the Worlds** basiert auf dem Musical von Jeff Wayne, das sich wiederum auf den Roman von H. G. Wells bezieht.

Risiko plus T.A.

Zu Beginn wählen Sie zwischen Verteidigern und Invasoren. Das Kräfteessen zwischen den Welten findet auf zwei Ebenen statt. Eine **Risiko**-ähnliche Karte von England, eingeteilt in Grafschaften, dient zum Verschieben Ihrer Truppenverbände. Auch neue Einheiten können dort in Auftrag gegeben werden. Wie bei **X-Com** läuft eine verstellbare Uhr mit. Immer wenn Ihre Truppen Feindkontakt haben, schaltet das Spiel in einen Echtzeit-Modus mit Polygongrafik à la **Total Annihilation** um. Jede Grafschaft entspricht einer taktischen Karte, die Sie auch freiwillig betreten können, um Befestigungen, Kasernen, Werften sowie Fabriken zu bauen. Ein Manko: Sie können nicht selbst speichern; der Computer merkt sich Ihre Fortschritte und sichert beim Beenden.

Blut und Eisen

Die Menschen sind technisch klar unterlegen, machen aber durch Masse wett, was ihnen an Kriegsmaschinerie fehlt. Die Mars-Streitkräfte verfügen über spinnenbeinige Tripods, die per Laserstrahl englische Dampfpanzer leicht zerschmelzen können. Den Aliens geht je-



Die englische Zentrale hat den **Dreibeinern** nichts entgegenzusetzen.

doch rasch der Nachschub aus, falls sie nicht schnell genug Provinzen erobern. Jeder Landstrich hat ein Rohstoffpotential, das per Abbau-Gebäude ausgebeutet werden kann. Während die Briten auf Eisen oder Kohle setzen, benötigen die Aliens Schwermetalle als Treibstoff und Menschenblut zur Nahrung.

Neben dem Ressourcen-Management schlagen Sie sich auch mit der Forschung herum: Mächtige Kriegswaffen wie das englische Granatwerfer-Motorrad oder die marsianische Sprengdrohne wollen vor dem Einsatz erst noch erfunden werden. **GUN**

→ www.geocities.com/Area51/Corridor/8282/krieg.htm



Unsere marsianischen Truppen breiten sich unaufhaltsam über **Nordengland** aus.

Gunnar Lott



Gute Zutaten, mäßiges Menü

3D-Polygongrafik, ein unverbrauchtes Szenario, zwei sehr unterschiedliche Parteien, eine nicht-lineare Kampagne – die Featureliste von War of the Worlds liest sich wie die Beschreibung eines leckeren Gerichts auf einer guten Speisekarte. Was auf den Teller kommt, schmeckt allerdings nur durchschnittlich: Der Spielekoch hat vor lauter Edelzutaten Pfeffer und Salz vergessen. Speicheroption, Einheiten-KI und Wegfindung lassen zu wünschen übrig. Auch den schönen Background nutzen die Designer unzureichend, da nach den Intro-Sequenzen die Geschichte nicht mehr weitererzählt wird. Schade, ich hatte mehr erwartet.

War of the Worlds

Genre: Echtzeit-Strategiespiel
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: GT Interactive
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 130 MByte

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

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166	Pentium 200	Pentium II/300
32 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden

Durchschnitts-Echtzeit in coolem Ambiente.



Verbrechen lohnt sich doch nicht

Gangsters

Schwingen Sie sich im Amerika der Prohibitionszeit zum tödlich gelangweilten Verbrecherkönig auf.

Mick Schnelle



Thema verschenkt

Gangsters enttäuscht auf der ganzen Linie. Die Wochenplanung hätte man kaum langweiliger und trockener

gestalten können. Und die Straßenszenen verbergen das, was ein Spiel mit dem Titel Gangsters zeigen sollte: das Verbrechen.

Ich finde es ärgerlich, daß man seine Untergebenen auf dem Weg zum Einsatz zwar beobachten kann, aber wenn's rund geht, weder etwas sieht noch selber eingreifen darf. Wie so etwas besser funktioniert, hat der C-64-Klassiker They Stole a Million bereits vor Jahren gezeigt. Einzig und allein die Straßengefächte bringen etwas Abwechslung ins Einerlei. Wer gern mit Zahlen jongliert und Spielspaß über die Anzahl der kontrollierten Häuserblocks definiert, wird sich mit den Gangsters ein Weilchen beschäftigt wollen. Ich warte lieber auf eine neuzeitlich aufgepeppten Version des Millionen-Diebstahls.

Die Prohibition in den USA der 20er Jahre läutete die Blütezeit des organisierten Verbrechens ein. Als Kopf einer zutiefst kriminellen Vereinigung dürfen Sie bei **Gangsters** in einer fiktiven Stadt beweisen, daß Sie das schmutzige Geschäft besser verstehen als die Profis.

Alles nach Plan

Zu Beginn jeder Spielwoche planen Sie ohne Zeitdruck die Aktionen Ihrer Gang. Hauptziel ist die Erweiterung Ihres Einflußgebietes. Dazu rüsten Sie sie mit Waffen aus und spendieren ihnen Automobile. Dann schicken Sie einige Jungs zum Abkassieren der fälligen Schutzgelder los, während andere neue Kunden akquirieren. Waffenkünstler beauftragt man mit Überfällen auf diverse Kreditinstitute, Bombenleger heizen säumigen Schuldnern



Bombenanschläge gehören zu den seltenen Abwechslungen im Verbrechereinerlei.

ein. Ihre Ganoven sind in maximal acht zehnköpfigen Gruppen organisiert, die von besonders intelligenten Gaunern geführt werden.

Verbrechen im Verborgenen

Während die Uhr im Hintergrund tickt, erspähen Sie nach Abschluß der Planungsphase, wie sich der erste Gauner den Weg durch die futzelige Metropole im Isometrik-Look bahnt. Jetzt steht er vor der Sparkasse und verschwindet durch den Eingang aus der Sicht. In aller Stille läuft der Bankraub in den Tiefen des Rechners ab. Über Notbe-

fehle können Sie Ihre Haulunken zur Verfolgung eines Gegners oder zum Angriff anstiften. Die fitzelige Übersichtskarte verrät Ihnen neben der Position Ihrer Jungs auch die Verbrechenshäufigkeit und Stimmungslage jedes Bezirks. Dank der Zeitbeschleunigung erreichen Sie binnen weniger Minuten den nächsten, nicht viel aufregenderen Wochenanfang. Denn auch drei rivalisierende Banden, illegale Geschäfte, Glücksspiel und die Möglichkeit, mit genügend Geld zum Bürgermeister aufzusteigen, machen **Gangsters** nicht viel spannender. **MIC**

Zu Beginn jeder **Spielwoche** legen Sie die Bereiche fest, in denen Patrouille gelaufen werden soll.



Gangsters

Genre: Wirtschaftssimulation
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Eidos
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: 127 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis vier (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Power VR Rendition

	Minimum	Standard	Optimum
Prozessor	Pentium 133	Pentium 166	Pentium 200 MMX
RAM	16 MByte	32 MByte	32 MByte
CD-ROM	4-fach	6-fach	6-fach

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Ausreichend



Staubtrockene WiSim im Al-Capone-Ambiente.