

# Strategie

Jörg Langer



Vom Aufbauspiel über 3D-Strategie bis hin zur Echtzeit-Hektik haben wir diese Ausgabe eine bunte Mischung für Sie. Vor allem aber kann ich Ihnen endlich einmal wieder ein hochklassiges Hexfeld-Spiel präsentieren. Mit **Dynasty General** zeigt SSI, daß rundenbasiertes Taktieren noch lange nicht zum alten Eisen gehört.

Wo sind eigentlich die Fans traditioneller Strategie? All die Leute, die nicht immer nur neue C&C-Klons haben wollen? In den aktuellen Top 25 werden mehr als

die Hälfte der Plätze (13 Titel) von Echtzeit-Strategie belegt. Völlig zu Recht übrigens: In diesem Genre kommen seit geraumer Zeit mehr und insgesamt bessere Spiele heraus, als in jedem anderen Strategie-Bereich. Aber ist das auch, was die Spieler wollen? Schreiben Sie mir, was Sie von dieser Entwicklung halten!



## Strategie-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	StarCraft	Echtzeit-Strategie	6/98	<b>90%</b>
2	Civilization 2 Gold	Strategie	8/98	<b>90%</b>
3	Age of Empires	Echtzeit-Strategie	12/97	<b>89%</b>
4	Battlezone	3D-Strategie	4/98	<b>89%</b>
5	Anno 1602	Aufbauspiel	5/98	<b>88%</b>
6	Total Annihilation	Echtzeit-Strategie	11/97	<b>88%</b>
7	Command&Conquer Gold	Echtzeit-Strategie	-	<b>88%</b>
8	Incubation	Taktik	11/97	<b>87%</b>
9	Dynasty General	Taktik	<b>NEU</b>	<b>86%</b>
10	Mech Commander	Echtzeit-Strategie	8/98	<b>86%</b>
11	Dark Omen	Echtzeit-Strategie	4/98	<b>86%</b>
12	Dark Reign	Echtzeit-Strategie	11/97	<b>86%</b>
13	Dungeon Keeper	Echtzeit-Strategie	-	<b>86%</b>
14	Commandos	Echtzeit-Strategie	7/98	<b>85%</b>
15	Master of Orion 2	Strategie	-	<b>85%</b>
16	Constructor	Aufbauspiel	10/97	<b>85%</b>
17	Dune 2000	Echtzeit-Strategie	9/98	<b>84%</b>
18	Lords of Magic	Strategie	1/98	<b>84%</b>
19	Siedler 2	Aufbauspiel	-	<b>84%</b>
20	Akte Europa	Echtzeit-Strategie	11/97	<b>83%</b>
21	Pazifik Admiral	Taktik	10/97	<b>83%</b>
22	Panzer General 3D	Taktik	12/97	<b>82%</b>
23	Leviathan	Echtzeit-Strategie	11/97	<b>81%</b>
24	Knights and Merchants	Aufbauspiel	<b>NEU</b>	<b>80%</b>
25	Myth	Echtzeit-Strategie	12/97	<b>80%</b>

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

## Inhalt

### Tests

Dynasty General .....	88
Knights and Merchants ..	96
Mayday .....	100
Urban Assault .....	102
Fields of Fire .....	106
Zapitalism .....	107

Mit Hightech an die Hexfeld-Spitze

# Dynasty General

Das neue Jahrtausend beginnt mit dem Eroberungskrieg der Supermacht China gegen den Rest der Welt. Kommandieren Sie Truppenverbände, die mobiler und schlagkräftiger sind als je zuvor.



Auf der CD:  
Exklusiv-Demo

Der alte Panzer General sieht dem Vormarsch auf die Zielstadt siegessicher zu. Vorneweg die Panzer, gleich dahinter die Pioniere, alles geschützt von Artillerie, die wiederum von Flak gedeckt wird. »So habe ich das schließlich schon immer gemacht«, frohlockt er, »und außerdem sieht mich der Gegner bei dem Mistwetter nicht!« Doch unser Veteran ist im falschen Spiel. Wir schreiben das Jahr 2003, die Kriegsführung hat sich

gewandelt. Ein Aufklärer stößt durch die Wolkendecke. Wenig später zerstören Kampfbomber die Flak mit Wild-Weasel-Attaken. Dann folgt ein Luftangriff

auf die Artillerie, woraufhin Hubschrauber leichte Infanterie in deren Nähe absetzen. Während die Geschütze im Nahkampf ausgeschaltet werden, schweben über den Panzern plötzlich Kampfhelikopter. Einige Explosionen später rollen feindliche Kettenkolosse über die qualmenden Wracks und nehmen aus sicherer Entfernung die Pioniere unter Feuer. In deren Reihen schlagen jetzt auch noch Raketen ein. Was von den Elitekämpfern übrig bleibt, wird kurz darauf von Schützenpanzern aufgerieben. Der alte Panzer General ist besiegt – von jetzt an beherrscht **Dynasty General** das Schlachtfeld.

## Epische Feldzüge

Die General-Serie ist vor allem für ihre epischen, verzweigten Kampagnen be-

kannt. Doch seit dem Zweiten Weltkrieg hat es keinen vergleichbar großen Konflikt mehr gegeben – woher also einen Schauplatz nehmen, der ausgedehnte Feldzüge erlaubt? Statt ein weiteres Mal auf die Jahre 1939 bis 45 zurückzugreifen, hat SSI sich folgende Situation ausgedacht: Die angehende Supermacht China greift zu den Waffen, um ihre »angestammte Vormachtstellung in Asien« zurückzuerlangen. Dem wirtschaftlich und politisch schwer angeschlagenen Rußland sowie den südostasiatischen Ländern eilen die ruhmreichen Weltpolizisten aus dem Land von Superbowl

und Shareholder-value zu Hilfe, gefolgt von den braven westlichen Verbündeten. In mehreren Feldzügen (sowie Einzelszenarios) agieren Sie als chinesischer oder amerikanischer General.

## Alte Tugenden

**Panzer General** fand nicht zuletzt deshalb viele Freunde, weil es sich weit von der sonst üblichen Kompliziertheit hexfeldbasierter Taktikspiele entfernte. Auch bei **Dynasty General** klicken Sie einfach auf einen Trupp, bekommen die möglichen Zielfelder für die Bewegung angezeigt, und ziehen durch weiteren Klick ins gewünschte Feld. Sofern

## Facts

- 7 Truppenklassen
- 280 Truppentypen
- ca. 50 Szenarios (plus Varianten)
- 40 Anführer-Fähigkeiten
- 15 Hexfeld-Terrains



Das **moderne Schlachtfeld** ist dynamischer als je zuvor: Helikopter und Luftlandtruppen stoßen blitzschnell ins Hinterland vor. Die grünen Kästchen mit Fragezeichen kennzeichnen Einheiten, deren Typ und Stärke unbekannt ist.

Sie dabei keinen Gegner neu erspähen, dürfen Sie den Zug wieder zurücknehmen. Wenn Sie den Mauszeiger über eine feindliche Einheit schieben, wird eine Verlustprognose eingeblendet. Ein weiterer Klick heißt Angriff – schneller geht's nicht.

Jeder Verband hat normalerweise zehn Stärkepunkte, die abstrakt Soldaten, Vehikel und so weiter symbolisieren. Durch »Überstärken« von

Einheiten können es aber bis zu 16 oder gar 21 (chinesische Infanterie) werden. Jedes Hexfeld bietet Platz für eine Boden- sowie eine Lufteinheit. Die 280 Truppentypen sind in sieben Klassen eingeteilt. Panzer dienen dem schnellen Vorstoß in offenem Gelände, Infanterie ist ideal in unwegsamem Terrain und Städten. Artillerie und Flak schützen Einheiten innerhalb ihrer Feuerreichwei-

te: Wenn ein Helikopter einen Jagdpanzer attackiert, der zwei Felder von einer Flak mit Reichweite 3 steht, so feuert diese zunächst auf den Hubschrauber.

## Hubschrauber herrschen

Vergessen Sie alles, was Sie über die Bewegungsfähigkeit Ihrer alten **Panzer General**-Armeen wissen: Moderne Truppen sind wesentlich mo-

biler. Nur leichte Infanteristen laufen noch zu Fuß – und die können von Helikoptern fast beliebig auf den Schlachtfeldern herumkutschert werden. Alle anderen Soldaten haben entweder standardmäßig Vehikel zur Beförderung dabei, oder kämpfen nur noch von ihren Schützenpanzern aus. Vor allem die Artillerie hat nochmals an Bedeutung gewonnen. Viele Batterien sind



Dynasty General beschränkt sich auf wenige **Menüs**. Von links nach rechts: Luftüberlegenheit, Luftwaffe, Karriere-Dossier, Truppenübersicht.



Den Kampf um Seoul haben wir aus einzelnen Bildschirmfotos zusammengesetzt. Schön zu sehen: Seoul selbst sowie die Grenzbefestigungen im Nordwesten.

jetzt ebenso mobil wie gut gepanzert, und warten zudem mit extremen Feuerreichweiten von bis zu zehn Hexfeldern auf. Die eigentlichen Herrscher des Schlachtfelds sind jedoch die Hubschrauber. Aus zwei Feldern Entfernung beschädigen sie selbst

schwere Panzer so stark, daß der nächste Angriff deren Ende bedeutet. Helikopter haben eine Maximalreichweite von 30 Feldern, können allerdings (wie alle anderen Truppentypen) pro Zug nur eine Bewegung durchführen und einmal feuern. Allein die

Aufklärungsvehikel dürfen ihre Bewegung unterbrechen.

Gerade aufgrund der immensen Reichweite mancher Waffensysteme ist die Aufklärung noch wichtiger geworden. Jede feindliche Einheit ist entweder unsichtbar oder wird als Fragezeichen (Typ unbekannt), ohne Stärkepunkte (Zustand unbekannt) oder ganz gezeigt. Nur ganz aufgedeckte Einheiten verraten auf Rechtsklick ihre näheren Kampfwerte; teilweise erspähte Gegner erleiden weniger Verluste.

### Eagle 1 läßt ab

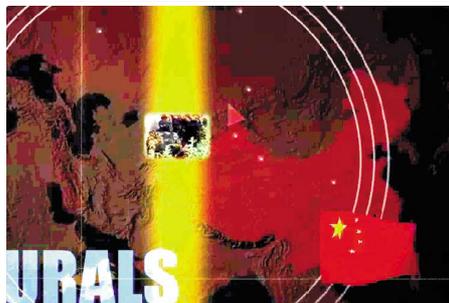
Wo einige Panzertypen fast so weit ziehen dürfen wie früher Stukas, macht der Einbau von Flugzeugen im Hex-

## Das Kampfsystem

- 1 Jede Einheit kann jede andere angreifen, sofern sie Munition besitzt, das Ziel sich in ihrer Reichweite befindet und sie die entsprechende Truppenklasse angreifen darf.
- 2 Befindet sich der Angreifer in der Reichweite von Artillerie oder Flak des Verteidigers, feuert diese auf den Angreifer.
- 3 Abhängig von der Einheitenenerfahrung und anderen Faktoren wird ermittelt, wer zuerst feuert. Meist ist dies der Verteidiger.
- 4 Jeder Stärkepunkt der Einheit, der nicht unter »Suppression« liegt, feuert eine individuelle Salve ab. Diese Salven werden zu zwei Schadenswerten zusammengezählt: Der erste wird dem gegnerischen Trupp als Verluste (in Stärkepunkten) abgezogen, der zweite stellt die Suppression (niedergehaltene Truppen) dar.
- 5 Sind Verluste plus Suppression größer als die Stärkepunkte des Verteidigers, so tritt er den Rückzug an. Gibt es kein Rückzugsfeld, so ergibt sich die Einheit.

In **Winterszenarios** gibt es gute Chancen, daß Flüsse zufrieren – womit sich die taktische Lage unversehens auf den Kopf stellen kann.





Vor dem Spiel und beim Wechsel zwischen Kampfschauplätzen zeigen collagenartige Videos die Lage.

feldsystem kaum noch Sinn. SSI hat darum die Kampfsjets in ein Extramenü verlegt. Sie beginnen jedes Szenario mit einer vorgegebenen Anzahl von Luftmissions-Punkten, in der Regel rund 30. Davon bezahlen Sie einzelne Einsätze in sieben Kategorien: Aufklärung (kostet zwei Punkte), Angriffe speziell auf Flakstellungen (5), Bombardements bzw. Angriffe auf Helikopter (10) und defensive Unterstützung eines Hexfelds (6). Gegen alle Luftan-

griffe können sich Flakstellungen im Umkreis wehren, allerdings sind die meisten weitreichenden Luftabwehr-Einheiten wie die amerikanischen Patriot-Batterien nur gegen Flugzeuge geeignet; die mit Infrarot-Zielsystemen ausgerüsteten Helikopter-Flaks müssen näher ran.

### Fliegende Kavallerie

Die letzten drei Luftmissionen betreffen den Transport über weite Strecken. Hier gibt es folgende Varianten: Mit »Air liftable« werden Einheiten bezeichnet, die brav von Flugplatz zu Flugplatz fliegen dürfen – für je vier Luftmissions-Punkte. »Airmobile« bezeichnet die Fähigkeit, bei denselben Kosten mittels Hubschrauber zu jeder Stelle des Schlachtfelds zu hopsen, die nicht in der Zone-of-control (also in den Nachbarfeldern) eines Feindverbands liegt. Wer freilich ohne Luftaufklärung einfach ins Blaue hinein flattert, wird leicht von einer bislang verborgenen Raketenstellung vom Himmel geholt. »Airborne« nennen sich Infanterietypen mit Fallschirmjäger-Ausbildung. Sie starten in Flugplätzen und können über jedem unbesetzten Feld abspringen. Da auch einige leichte Vehikel, Flaks und Geschütze mit der »Airmobile«-Fähigkeit ausgestattet sind, können Sie in Windeseile eine zweite Front eröffnen. Auch folgende Taktik ist effizient: Setzen Sie Elite-Infanteristen per Helikopter neben einem feindlichen Flugplatz ab, um ihn zu erobern. Wenn der Gegner sie nicht sofort wieder herauswirft, landen Sie schon eine Runde später fröhlich Panzer und Artillerie an. Falls dann keine gleichstarken Verteidiger in der Nähe sind, sieht es für den Gegner ziemlich düster aus.



Die Einsatzbeschreibung erfolgt als schnöder Text.

## Die Anführer

Jede Einheit kann nach starken Verlusten oder als Belohnung einen besonderen Anführer erhalten. Dieser bringt zwei Fähigkeiten mit: eine von der Klasse abhängende, und eine zufällige. Die Zahl der Anführer pro Seite ist auf 15 beschränkt.

### Klassenspezifische Fähigkeiten

Aggressive Maneuver	Panzer erhalten +1 auf Bewegungsreichweite
Enhanced Air Defense	Flak erhält +2 auf Feuerreichweite
Force Recon	Aufklärer erhalten +2 auf Sichtradius
Multiple Fire Support	Artillerie kann mehrmals unterstützen oder gegenfeuern
Stealth Pilot	Helikopter haben ein um 2 geringeres Profil
Tank Killer	Panzerjäger feuern auf 2 Felder Reichweite ohne Malus
Terrain Expert	Infanterie erhält +4 bei Nahkämpfen

### Zufällige Anführer-Fähigkeiten

Aggressive Attack	+2 auf Kampfwerte bei Attacken (alle)
Aggressive Maneuver	+1 auf Bewegungsreichweite (alle)
All Weather Combat	Salvenzahl wird bei Sturm oder nachts nicht halbiert (nur Helikopter)
Ambusher	Bei Nahkämpfen erhält Gegner keine Artillerieunterstützung (nur Infanterie)
Battle Estimator	Verluste niemals höher als in der Kampfprognose (alle)
Blitzer	Überrennen-Fähigkeit (nicht Panzer, Flak, Artillerie)
Bridging	Flüsse und Ströme werden als unwegsames Gelände behandelt (nicht für Helikopter)
Camouflage Expert	Profil um 2 geringer (alle)
Defender	Wenn zu Angreifer und Verteidiger benachbart, Unterstützung wie Artillerie (nicht Helikopter, Flak, Artillerie)
Determined Defense	+2 auf Kampfwerte beim Verteidigen
Devastating Fire	Einheit darf zweimal angreifen (alle)
Ferocious Defender	Erhält immer den Befestigungsbonus (Infanterie, Panzerjäger, Flak)
Fire Discipline	Einheit schießt immer mit maximaler Salvenzahl (alle)
First Strike	Greift immer vor dem Gegner an (nicht Flak, Artillerie)
Ground Taker	Suppression + 50% (nicht Helikopter, Flak, Artillerie)
Infiltrator	Ignoriert Zone-of-control (nicht für Flak und Artillerie)
Influence	Überstärken des Verbands kostet kein Prestige (alle)
Marksman	+4 auf Angriffswert (nur Helikopter)
Motivator	Erfahrung des Trupps wird benachbarten zugerechnet (alle)
Overwatch	Automatisches Feuer auf Gegner, der in Zone-of-control fährt (nur Panzer, Infanterie, Panzerjäger)
Overwhelming attack	Größere Chance, Verluste zuzufügen (nicht Helikopter, Flak)
Rangers	Unwegsames Gelände und Berge werden als Ebene behandelt (nur Infanterie)
Recon Movement	Partielle Bewegung wie bei Aufklärern (nicht Aufklärer)
Resilience	Geringere Chance, Verluste zu erleiden (alle).
The Rock	Erleidet nie Suppression (nicht Helik., Flak, Artillerie)
Sharpshooter	Salvenzahl wird auf Distanz nicht halbiert (nicht Helikopter, Flak, Artillerie)
Shock Tactics	Verursachte Suppression hält die ganze Runde an (alle)
Shoot and Scoot	Feindartillerie darf nicht gegenfeuern (nur Artillerie)
Sixth Sense	Kann nicht in Hinterhalt geraten (nicht Flak, Artillerie)
Skilled Recon	Sichtradius + 1 (alle)
Skirmisher	Reduziert gegnerische Salvenzahl um 2 (nicht Flak, Artillerie)
Street Fighter	Ignoriert Befestigungswert; rückt beim Sieg automatisch in die Stadt ein (nicht Helikopter, Flak, Artillerie)
Tunnel Rats	Schnelleres Befestigen und Ignorieren feindlicher Befestigungswerte (nur Infanterie)
Quartermaster	Verstärkungen immer 10 Punkte stark (alle)

Martin Deppe



Der dynamischste aller Generäle

Eigentlich bin ich kein großer Freund fiktiver

Strategie-Szenarios. Schon gar nicht, wenn sie in der Zukunft angesiedelt sind. Doch bei Dynasty General vergesse ich im Nu meine Vorbehalte. Schnelle Panzer, Hubschrauber und Flugzeuge sowie die weit feuernde Artillerie sorgen für deutlich mehr Mobilität auf dem Schlachtfeld, so daß sich der Vorgänger Panzer General 3D vergleichsweise träge spielt. Selbst Einheiten, die tief in meinem Hinterland stehen, sind vor Luftangriffen oder leichter Infanterie nicht mehr sicher.

David oder Goliath?

Bei den Truppengrafiken hätte SSI allerdings etwas sorgfältiger sein können. Auf den Hexfeldern wird z.B. ein Spähwagen riesig dargestellt, während bedeutend stärkere Panzer relativ klein aussehen. Viele Infanterie-Einheiten wirken (realistischerweise) auf den ersten Blick wie Panzer. Wer da nicht aufpaßt, legt sich schnell mit dem falschen Gegner an. Veteranen der Generals-Serie bekommen den bisher besten Teil der Reihe geboten. Einsteiger sollten vielleicht erst einmal mit Panzer General 3D üben, das seit einiger Zeit zum Budgetpreis erhältlich ist.

Kommandostand

Der Erfolg in den Kampagnen hängt vor allem von der Pflege Ihrer Kerntruppen ab. Die Verbände gewinnen mit der Zeit Erfahrung und damit bessere Kampffähigkeiten. Zur Verwaltung Ihrer Armee dient zwischen den Szenarios das Hauptquartier. Hier rekrutieren Sie durch Zahlung von Prestige (der Spielwährung) neue Einheiten in drei Erfahrungsstufen, statten erfahrene Truppen mit besseren Vehikeln aus, taufen Ihre Lieblingseinheiten um oder bringen Elite-Divisionen auf Über-Sollstärke.



Nur selten kommt soviel Infanterie zum Einsatz wie bei diesem Gefecht zwischen Vietnam und Thailand.

Das Schöne dabei: Sie dürfen Einheiten verkaufen, upgraden und sogar downgraden (also eine Panzerbesatzung in ein schlechteres Modell setzen), und bekommen immer nur die Differenz in Prestige-Punkten berechnet. Bei einer Negativedifferenz erhalten Sie also Prestige zurück.

Außerdem sollten Sie im Kommandostand von Zeit zu Zeit in die Luftüberlegenheit investieren. Die eigene Stärke verglichen mit der des Gegners ergibt einen Faktor, der vor allem die Reichweite sämtlicher Luftoperationen (bis auf Jet-Einsätze) bestimmt. Wer deutlich unterlegen ist, braucht sich nicht zu wundern, wenn seine Helikopter nur noch neun Felder weit hoppeln.

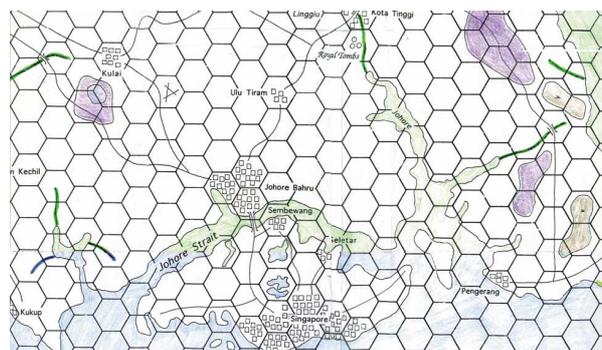
Handgestrickte Divisionen

Jeder Verband in Dynasty General stellt ungefähr eine Division dar. Beim Rekrutieren oder Upgraden verpassen Sie neuerdings jeder Einheit bis zu zwei (von neun) Unterstützungs-Icons. Zur Wahl stehen etwa »Helikopter« (erhöht Sichtweite um 1 und

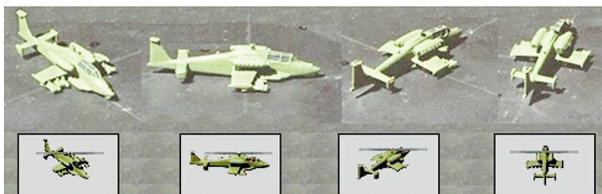
Angriffe gegen gepanzerte Ziele um 2) oder »Brückenbau« (macht das Überqueren von Flüssen einfacher). Per »Combat Support« steigt der Munitionsvorrat – vor allem für Geschütze und Flugabwehr Gold wert. Eine mit »Artilleriebeobachter« ausgestattete Division macht die

Angriffe eigener Artillerie auf benachbarte Gegnerverbände um einiges effektiver.

Zusätzlich verfügen manche Truppentypen über Spezialfähigkeiten. So besitzen die britischen Gurkas die Attribute »leichte Infanterie« (sind durch Helikopter transportierbar), »Befestigungen



Dieser Ausschnitt der Singapur-Karte zeigt die Entstehung der Spielfelder: Aus einer 2D-Hexfeldkarte wird Stück für Stück die leicht schräge, ebenfalls handgezeichnete PC-Darstellung.



Allen Einheiten im Spiel liegen realistische Modelle zugrunde, die in verschiedenen Winkeln fotografiert und in Grafiken umgewandelt wurden.

ignorieren«, »Fluß-Attacke« (darf auch aus dem Wasser heraus angreifen) und »Befestigungen zerstören«. Zusammen mit den Anführern und der Einheiten-Erfahrung ergibt das fast schon astronomische Kombinationsmöglichkeiten für jede Einheit.

### Detail-Änderungen

Neben dem dynamischeren Gefechtsverlauf hat **Dynasty General** viele kleine Ände-



Das Hexfeld-Gitter läßt sich einblenden.



Der Editor ist komfortabel, erlaubt aber keine neuen Karten oder Truppentypen.

rungen zu bieten. So gibt es kein Benzin mehr; Verstärkungen können nur noch angefordert werden, wenn die angeschlagene Einheit nicht zu einem Gegner benachbart ist. Die Ersatztruppen sind zwar kostenlos, senken aber wieder die gesammelte Erfahrung. Außerdem verringern sich die maximalen Stärkepunkte ab der zweiten Verstärkung kontinuierlich. Es existieren nur noch fünf Befestigungsstufen. Die Züge finden abwechselnd am Tag und in der Nacht (halbe Sichtweite) statt. Ein Unterstützungstrupp erlaubt es, neue Truppen mitten auf dem Schlachtfeld zu platzieren. Das »Profil« der Truppentypen hat Auswirkungen: Zum einen sind »kleinere« Verbände schlechter zu entdecken, zum anderen erleiden sie weniger Verluste. Gegen entsprechende Mehrzahlung lassen sich Veteranen- und Elite-Einheiten kaufen, die ihrerseits wieder sechs Erfahrungsstufen haben. Die drei Siegformen (brillant, normal und taktisch) hängen abermals von der Geschwindigkeit ab, mit der Sie alle

Zielstädte erobern. Frühzeitiges Einnehmen bestimmter Ortschaften oder Flugplätze wird mit einem Anführer, mehr Prestige, zusätzlichen Luftmissions-Punkten oder einem Prototyp belohnt. Außerdem ist direktes Feuer über mehr als ein Feld (z.B. durch Panzer) neuerdings nur noch möglich, sofern keine Berge, Städte oder Wälder dazwischen liegen. Eigene Geschütze führen nun ein automatisches Gegenfeuer auf feindliche Artillerie aus. Außerdem tauchen in einigen Missionen plötzlich zusätzliche Armeeverbände auf.

### Multiplayer & Editor

Bis zu vier Spieler (auf zwei Seiten) kämpfen gegeneinander, wahlweise mit Zugzeitbegrenzung. Die Multiplayer-Missionen machen mehr Spaß als früher: Zum einen ist das Geschehen abwechslungsreicher, zum andern dauern die Partien selten länger als acht Runden. Gut so, denn man muß immer noch den Zügen der Mitspieler live (Netzwerk) oder per Replay-Funktion (Email-Modus) zusehen, anstatt gleichzeitig zu ziehen. Wenn Sie längere Partien wollen, basteln Sie per Editor neue Levels mit maximal 30 Runden. **LA**

### Jörg Langer



### Neue Hexfeld-Referenz

SSI schafft's tatsächlich, sich zumindest kurzfristig von der

abgenudelten Weltkriegs-Schiene zu entfernen. Dank der flexibleren Einheiten hat der moderne Heerführer mehr taktische Optionen – und Dynasty General hat dies damals zu Allied General. Alte Fans der Serie können bedenkenlos zuschlagen, aber auch Einsteiger sollten mit dem jüngsten Teil zurechtkommen. Schließlich muß man nicht jedes Detail wissen oder optimal taktieren, um seine Erfolge zu haben.

### Ich liebe Helikopter

Besonders angetan haben es mir die Hubschrauber, vor allem in ihrer Eigenschaft als Truppentransporter. Was etwas leichte Infanterie hinter den feindlichen Linien anrichten kann, ist erstaunlich. Allerdings stört mich, daß sich SSI wieder mal auf das Wesentliche beschränkt hat: Schnöde Texteinblendungen erklären die Szenarios, und die Kartenübersicht zwischen den Missionen ist Vergangenheit. Nach wie vor gibt's keine Missionsziele außer dem Einnehmen (fast) aller Zielstädte. Und die handgezeichneten Karten verhindern, daß man die Witterungsbedingungen auch wirklich sieht. Es bleibt also genug Raum, um das zur Zeit beste Hexfeld-Taktikspiel in noch luftigere Höhen zu führen. Bis dahin bin ich mit dem Gebotenen aber vollauf beschäftigt.

## Dynasty General

**Genre:** Taktikspiel  
**Anspruch:** Fortgeschrittene, Profis  
**Sprache:** Englisch (Deutsch in Vorb.)  
**Preis:** ca. 90 Mark  
**Hersteller:** SSI  
**System:** Windows 95  
**Anleitung:** Englisch (Deutsch in Vorb.)  
**Festplatte:** ca. 220 MByte  
**3D-Karten:**  Direct 3D  3Dfx  Power VR  Rendition

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

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



Frischer Wind in SSIs Parade-Serie.

Mit Schwert und Goldkiste

# Knights and Merchants

## Facts

- 9 Truppentypen
- 25 Gebäudetypen
- 13 Berufe
- 20 Solo-Missionen
- 10 Multiplayer-Karten

**T**rotz der beiden höchst erfolgreichen Toptitel **Siedler 2** und **Anno 1602** ist das Aufbaustrategie-Genre erstaunlich dünn besiedelt. Mit

Große Feldschlachten kamen bei Aufbauspielen bisher zu kurz. Zwei Siedler-2-Veteranen schließen jetzt diese Lücke.

**Knights and Merchants** will Topware Interactive sich nun dazugesellen. Federführend waren dabei Peter Ohlmann und Adam Sprys, die schon bei **Siedler 2** für Programmierung beziehungsweise Grafik verantwortlich zeichneten. Die markante Handschrift ist

gleich zu erkennen: Wer Blue Bytes Aufbauepos gespielt hat, wird sich bei **Knights** sofort heimisch fühlen.

## Siedeln für den Krieg

**Knights and Merchants** spielt in einer mittelalterlichen Pa-

rallelwelt, die Sie Stück für Stück erobern sollen. Das Militär steht dabei klar im Vordergrund. Bei den meisten der 20 linearen Missionen starten Sie bereits mit einer kleinen Armee, die bald erste Angriffe abwehren muß. Manche Einsätze sind sogar

Gleich nach Missionsbeginn fallen **feindliche Streiter** (gelb) in unser kleines Dorf ein (800 x 600).

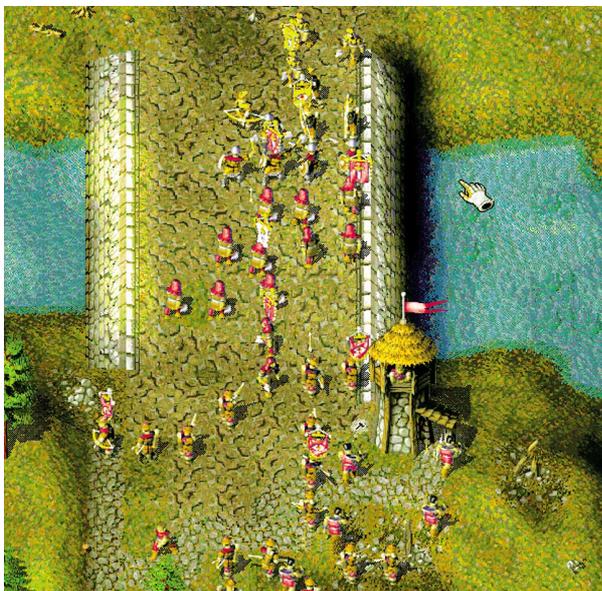




Gegnerische Arbeiter ignorieren generell unsere Attacken.

reine Kampfaufträge, bei denen Sie kein einziges Bauwerk besitzen oder errichten. Der Aufbauart dient folglich schwerpunktmäßig der Waffen- und Rüstungsproduktion. Weil Sie dem Gegner zahlenmäßig fast immer unterlegen sind, müssen Sie geschickt taktieren: Sie sperren Brücken und Engpässe oder fallen dem anrückenden Opponenten in die Flanke. Der Schlachtnebel kehrt nicht zurück, so daß Sie Feindbewegungen in einmal aufge-

kommandieren Sie Ihre Streiter endlich direkt. Ihre Mannen hören sogar auf Formationsbefehle und bilden Schützenreihen, Linien oder Karrees. Das klassische Rahmenziehen zwecks Gruppenbildung entfällt, statt dessen kommandieren Sie einzelne Kampfgruppen. Die drei Waffengattungen Infanterie, Reiterei und Schützen dürfen Sie zwar nicht untereinander mischen, dafür aber beispielsweise eine Armee aus verschiedenen Infanteriety-



Während Infanterie die **Brücke** blockiert, feuern unsere Schützen.

klärten Gebieten jederzeit auf der Karte sehen können.

## Links um und Marsch

Vielen Spielern war bei **Siedler 2** die indirekte Truppensteuerung ein Dorn im Auge. In **Knights and Merchants**

pen bilden – etwa aus Axtkrieger, Schwertkämpfern und Miliz. Anders als bei **Siedler 2** gewinnen Ihre Stoppelhopper keine Erfahrung. Bei den Formationskommandos ist Weitsicht angesagt: Wenn Sie Ihren Armbrustern erst eine neue Linie

befehlen, wenn die Feinde ihnen schon die Hände schüttern können, ist's um Ihre armen Schützen geschehen.

## Mit Schmach in die Schlacht

Neben der Ausrüstung müssen sich Ihre Zivilisten auch um die Bäuche der Soldaten kümmern. Die wollen nämlich regelmäßig gefüllt werden. Per Mausklick auf den »Essen fassen!«-Schalter schnappen sich Ihre Hilfsarbeiter Würste, Brote oder Weinfässer aus dem Lager, um sie den hungrigen Krieger an die Front zu bringen. Falls es nichts zu futtern gibt, kippen die armen Kämpen selbst ohne Feindeinwirkung aus den Sandalen und hauchen ihr Leben aus. Die Zivilisten lassen von sich aus ab und zu ihre Arbeit kurzfristig liegen, um im Gasthof kräftig zu spachteln. Alle Ihre Arbeiter jobben übrigens automatisch.

## Doppeldiplome

**Knights and Merchants** kommt mit weniger Bauwerken und Berufsgruppen als seine Genre-Konkurrenten. Dafür sind manche Untertanen doppelt qualifiziert. So arbeitet ein Bäcker auch als Müller, und Bauern stampfen auf Wunsch auch Trauben zu Wein. Allerdings müssen die Spezialisten gezielt in einer Schule ausgebildet werden – es reicht also nicht, einen Schweinestall zu bauen und abzuwarten, bis ein Viehzüchter eintrudelt. Sobald Sie einen Bau ausgewählt und einen passenden Geländeabschnitt angeklickt haben, holen ihre Gehilfen Bretter und Steine aus dem Zentrallager. Im Gegensatz zu den Kollegen in den Konkurrenztiteln plätten Bauarbeiter zuerst den hubbeligen Untergrund, zimmern ein

## Martin Deppe



## Endlich gescheite Kämpfe

Die Ritter stehen nicht ohne Grund vorne im Spielnamen, denn

**Knights and Merchants** ist deutlich kampflastiger als **Siedler 2** oder **Anno 1602**. Und darin liegt auch seine Stärke: Die Bedienung erfordert zwar einige Einarbeitung, doch dann macht das Taktieren mit den Formationen richtig Laune. Ärgerlich ist aber der Mangel an Intelligenz bei den Computergegnern, die ihre Arbeiter ständig in meine Pfeilhagel schicken. Frisch rekrutierte Feindsoldaten marschieren einzeln zu ihren vorgegebenen Sammelpunkten und sind somit leichte Beute. Dafür arbeiten meine eigenen Untertanen sehr viel cleverer.

## Gut geklaut ist halb gewonnen

Der Aufbauart erinnert frappierend an **Siedler 2**, sämtliche Gebäude des **Blue-Byte-Hits** finde ich auch in **Knights and Merchants** – aber keine neuen. Das stört mich nicht sonderlich, denn gut kopiert ist immer noch besser als schlecht selbstgemacht. Friedliebende Siedelfans sollten sich jedoch an **Anno 1602** halten. Und wer sich dieses Jahr nur ein einziges Aufbauspiel zulegen will, sollte sicherheitshalber auf **Siedler 3** warten. Das dürfte mit viel mehr Gebäuden und Berufen, Seeschlachten sowie drei unterschiedlichen Völkern wesentlich komplexer werden.



Die simple **Statistik** zeigt die Anzahl Ihrer Arbeiter und Gebäude.

Ohne Formationen entsteht schnell ein wüstes Getümmel.



Jörg Langer



Putzige Pikenerie

Meine seit Siedler 1 gehegten Wünsche wurden erhört: Ein mittelalterliches Aufbau-

spiel, bei dem das Militär nicht nur Alibifunktion hat! Mal ganz unter uns Strategie-Fans: Was bringt uns die ganze Aufbauerei, wenn wir nicht genüßlich die Häuser des Computergegners abfackeln und seine verzweifelten Verteidiger demütigen dürfen?

Frusterlebnisse bietet Knights and Merchants allerdings genug: Auf Rechtsklick hin greifen Bogenschützen mutig im Nahkampf an – nur, sie dürfen gar nicht nahkämpfen, und werden so von einem einzigen Axtkrieger geplättet. Die Formationen verheddern sich gerne an Engstellen; nicht immer geschieht genau das, was ich eigentlich befohlen habe. Sei's drum: Die putzig animierten Feldschlachten sind genau richtig für alle, die Siedeln nicht nur als Selbstzweck betreiben wollen.

Holzgerüst und mauern das Bauwerk fertig, anstatt es einfach »zeilenweise« oder auf einen Schlag zu errichten.

Die letzte Mission: Diese Wachturmstellung müssen Sie durchbrechen.



Das Wegesystem erinnert an Blue Bytes Klassiker. Sie pflastern Verbindungsstraßen zwischen den einzelnen Produktionsstätten, über die Ihre Gehilfen dann die Waren schleppen. Auf stark frequentierten Wegen bilden sich schnell Staus; dann sollten Sie breitere oder Parallelstraßen anlegen. Lediglich die Nahrungstransporte an die Truppe dürfen auch übers freie Feld erfolgen.

Alles im Blick

Anders als bei Anno 1602 sehen Sie mit einem Blick, wie's um Ihren Güterkreislauf bestellt ist. Fertigprodukte oder Rohstoffe, die ein Gehilfe transportiert, sind leicht zu erkennen. Vor einer Rüstungswerkstatt stapeln sich angelieferte Felle und Bretter, während fertige Holzschilde oder Lederpanzer neben der Hütte auf ihren Abholer warten. Nur Lager und Kasernen müssen Sie extra anklicken, um den Waren- oder Waffenbestand zu checken. Unbeschäftigte Schreiner lehnen sich gelangweilt an die Eingangstür ihrer Tischlerei. Während bei Siedler 2 arbeitslose Untertanen Zeitungen lesen oder seilhüpfen, bleiben ihre unbeschäftigten Knights-Kollegen sogar dann reglos ste-

hen, wenn sie von anstürmenden Lanzenrängern pikiert werden.

Schlaue Arbeiter

Der Güterverkehr verläuft auch ohne Ihr Zutun recht reibungslos. Falls Sie dennoch eingreifen wollen, können Sie einzelne Produktionsstätten aus der Versorgung nehmen oder Rohstoffe umleiten. So sind Gold- und Eisenschmelze sowie Waffen- und Rüstungsschmiede auf Kohlelieferungen angewiesen, die Sie per Schieberegler verteilen. Knights and Merchants kennt weder Diplomatie noch Katastrophen – und,

trotz der »Kaufleute« im Titel, auch keinen Handel.

Zwischen den 20 linearen Missionen zeigt eine Landkarte, wie weit Ihr Feldzug gediehen ist; dazu gibt's ein simples Briefing als Text und per Sprachausgabe. Truppen lassen sich nicht in den nächsten Einsatz übernehmen, und nur eine Handvoll langweiliger Zwischensequenzen flimmert über Ihren Monitor. Dafür dürfen Sie in zwei Auflösungen kämpfen (800 x 600 sowie 1024x768). Für Mehrspielerpartien mit bis zu sechs Herrschern (aber ohne Computerreich) existieren zehn Extrakarten. MD



Lager (Mitte links) und Schule (rechts daneben) bilden den Dorfkern.

Knights and Merchants

Genre: Aufbauspiel Hersteller: Topware Interactive  
 Anspruch: Fortgeschrittene, Profis System: Windows 95  
 Sprache: Deutsch Anleitung: Deutsch  
 Preis: ca. 80 Mark Festplatte: ca. 75 MByte  
 Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis sechs (Netzwerk, Internet)  
 3D-Karten:  Direct 3D  3Dfx  Power VR  Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133	Pentium 166	Pentium 200
24 MByte, 2fach CD	32 MByte, 4fach CD	32 MByte, 8fach CD
Auflösung 800 x 600	Auflösung 1024 x 768	Auflösung 1024 x 768

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



Schöner, kampfbetonter Siedler-2-Klon.

Mit Radarschirm, Charme und Kanone

# Mayday

Amerikaner, Asiaten und Araber rangeln in Echtzeit um die letzten Ressourcen der Erde im Jahre 2051.



Der Name von **Mayday** bezieht sich weder auf laue Frühlingstage noch auf Raver-Parties. Französische Piloten, die im ersten Weltkrieg abgeschossen wurden, funkten verzweifelt den Hilferuf »M'aidez« (Helft mir!). Die amerikanischen Waffenbrüder verstanden statt dessen »Mayday«. So entstand ein

internationales Notsignal – kein schlechter Namensgeber für ein äußerst schwieriges Strategiespiel.

## Bergsteigen in 3D

Die Softwareschmiede Boris Games hofft, von Stuttgart aus die Echtzeit-Welt zu erobern. Ihr Titel **Mayday** protzt mit einer reichhaltigen Feature-Liste. Das Spiel bietet isometrisches 3D-Terrain, das sich deutlich auf die Kämpfe auswirkt. Anstiege verlangsamen die Bewegung, während Ihre Jungs bergab noch einen Zahn zulegen. Auf Hügeln stationierte Einheiten können weiter schauen und schießen, was taktisch reizvolle Möglichkeiten eröffnet.

Ihre Robotersoldaten, Panzer, Helikopter und Schlacht-



Der Panzer-Angriff auf die stark befestigte Stellung ist aufgrund des **Höhenbonus'** der verteidigenden Artillerie zum Scheitern verurteilt.

schiffe stellen Sie ähnlich wie bei **Dark Reign** auf fünf Verhaltensmodi ein: »Standard«, »Attack«, »Guard«, »Smart« und »Defense« stehen zur Auswahl. Bequemerweise liegen diese auf den Funkti-

onstasten. Im Standard-Modus rennen Ihre Jungs auf schnellstem Wege zum angeklickten Ziel und wehren sich nicht, wenn sie attackiert werden. Der Smart-Modus hingegen macht aus Memmen Meister: Ihre Truppen fächern selbständig aus und nehmen alle Feinde unter konzentriertes Feuer.

## Droiden mit Erfahrung

**Mayday** bietet viele gute Ideen, die entweder neu sind oder intelligent abgekupfert wurden. Drei verschiedene Machtblöcke der nahen Zukunft stehen zur Wahl, die zwar etwas unterschiedliche Truppen einsetzen, sich aber vom Spielgefühl her kaum

## Gunnar Lott



### Fast gelungen

Mayday ist eines von jenen Programmen, bei denen ich während des Spielens in Gedanken

schon eine Wunschliste für den zweiten Teil zusammenstelle. Vieles, was gut gelungen ist, wird durch ein anderes Detail abgewertet. Die Grafike der Landschaft sieht großartig aus, während die Einheiten-Animationen nur durchschnittliche Qualität erreichen. Über die fünf Verhaltens-Modi lassen sich meine Truppen sehr bequem steuern. Dafür sind die Wegfindungsroutinen der Jungs mäßig, und wenn ein Panzer direkt vor einem Fabrikator parkt, stoppt die ganze Produktion.

### Für Profis empfehlenswert

Die raffiniert ausgeknobelten Missionen schreien förmlich nach abschaltbarem Schlachtnebel. Aufgrund des beträchtlichen Schwierigkeitsgrads kann ich Mayday nur Profi-Strategen zu empfehlen.



Eine starke Hubschrauber-Staffel verteidigt die **Helikopter-Plattform**.



Die roten Infanteristen nutzen ihre erhöhte Position, um unsere Panzerattacke aufzuhalten.

unterscheiden. Recyclingfahrzeuge zuckeln im Schnecken-tempo durch die Gegend und sammeln zu Schrott geschossene Panzer ein. Unbewegliche Artilleriegeschütze werden von Transportern an ihren Bestimmungsort gebracht. Ihre Droiden-Truppen gewinnen während der Schlacht an Erfahrung und steigen zu Veteranen auf.

Zwischen den Einsätzen legen Sie in einem Forschungsbildschirm das Budget für Ihre nächsten Projekte fest. Davon hängt es dann ab, ob Sie drei Missionen später Luftabwehrkanonen zur Verfügung haben oder nicht. Alle paar Runden dürfen Sie einem Spion mehr oder minder Informationen über die technischen Entwicklungen der feindlichen Mächte abkaufen.

### Basis ohne Bau

Der wichtigste Unterschied zu Konkurrenten wie **KKND 2**: Es gibt keinen Basisbau. Zwar produzieren auch hier Fabrikgebäude Truppen, allerdings müssen Sie wie bei **Akte Europa** diese Bauwerke

erstmal erobern. Dieses taktische Element ist zugleich die Stärke und die Schwäche von **Mayday**. Die meisten Missionen sind sehr durchdacht aufgebaut und basieren auf der Notwendigkeit, an der richtigen Stelle die richtigen Gebäude einzunehmen. Für jeden Einsatz gibt es mindestens einen eleganten Lösungsweg. Dabei wird allerdings deutlich, daß **Mayday** ursprünglich einmal ohne Schlachtnebel geplant war. Ähnlich wie bei **Commandos** würde es Sinn machen, die Karte anzuschauen und sorgfältig jeden Schritt zu planen. Leider fehlt eine vernünftige Aufklärungsmöglichkeit, weshalb Sie oft im wahrsten Sinne des Wortes im Dunkeln tappen. Die einzige Hilfe ist eine grobe Rasterkarte, die Sie im Einsatz-Briefing zu sehen bekommen. Der Schwierigkeitsgrad steigt dadurch immens an: Eine Menge Neustarts sind nötig, bis man den Aufbau der jeweiligen Mission vollends durchschaut hat und sinnvoll vorgehen kann.

### Kasse statt Masse

Wer sich von dem deftigen Schwierigkeitsgrad nicht frustrieren läßt, den erwartet ein aufregendes Echtzeit-Strategiespiel, das sich spielerisch wohlthuend von den meisten **C&C**-Klonen unterscheidet. Großoffensiven mit Panzermassen haben nur selten Erfolg. Da Sie (abhängig von Ihrer Gebäudeanzahl) nur über begrenzte Finanzmittel verfügen, sind Einheitenmanagement und überlegtes Vor-



Unsere kleine Flotte fährt den Fluß hoch, erreicht die Mündung und versenkt auf hoher See einen Flugzeugträger der UCA.



Im Briefing erhalten Sie hochwichtige Informationen.

gehen gefragt. Scheinbar entschiedene Einsätze kann ein einzelner Fußsoldat durch die Eroberung einer wichtigen Fabrik noch umkippen. **GUN**

## Mayday

Genre: Echtzeit-Strategie

Anspruch: Profis

Sprache: Deutsch

Preis: ca. 90 Mark

Spieler: Einer bis vier (Netzwerk)

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

Hersteller: Boris Games

System: Windows 95

Anleitung: Deutsch

Festplatte: ca. 150 bis 630 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133	Pentium 166	Pentium 200
16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 4fach CD

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Befriedigend

Schicke Alternative zu C&C und Konsorten.



Heiße Action für kühle Strategen

# Urban Assault

Runter vom Feldherrnhügel, rein ins Cockpit: Bei Urban Assault haben Strategen nur dann eine Chance, wenn sie sich an die Front trauen.

Mick Schnelle



**Spannend und flexibel**

Urban Assault merkt man an, daß die Entwickler sich viel Mühe

gegeben haben. Mit Erfolg: Die Missionen sind spannend und abwechslungsreich, die Steuerung ist bis auf das Helikopterhandlung gelungen, der Mix aus Strategie und Action gut ausgewogen.

Dabei fehlt mir allerdings jegliche Atmosphäre. Triste Hochhäuser und leere Straßen erinnern eher an Plattenbau-Wohnungen als an ein packendes Echtzeit-Spektakel. Dadurch hat Urban Assault weniger Flair, als zunächst erwartet. Wer sich jedoch reinknet, wird lange und gut unterhalten.

**E**chtzeit-Strategie und Actionspiele sind immer noch die beliebtesten Genres. Nach **Battlezone** und **Uprising** versucht nun **Urban Assault**, Fans beider Gattungen gleichermaßen zu fesseln. Während **Battlezone** strategie- und **Uprising** actionlastig ist, halten sich beide Elemente bei Terratools Erstlingswerk ungefähr die Waage. Sie brettern in Sciencefiction-Vehikeln durch eine 3D-Welt, um ebenso futuristische Feinde zu bekämpfen. Gleichzeitig produzieren Sie Truppen, errichten Gebäude und erteilen Ihren Mitstreitern Befehle – vom taktischen Rückzug bis hin zum Berserker-Angriff.



Strategische Karte und **Schwadron-Manager** lassen sich einblenden.

## Widerstandskämpfer

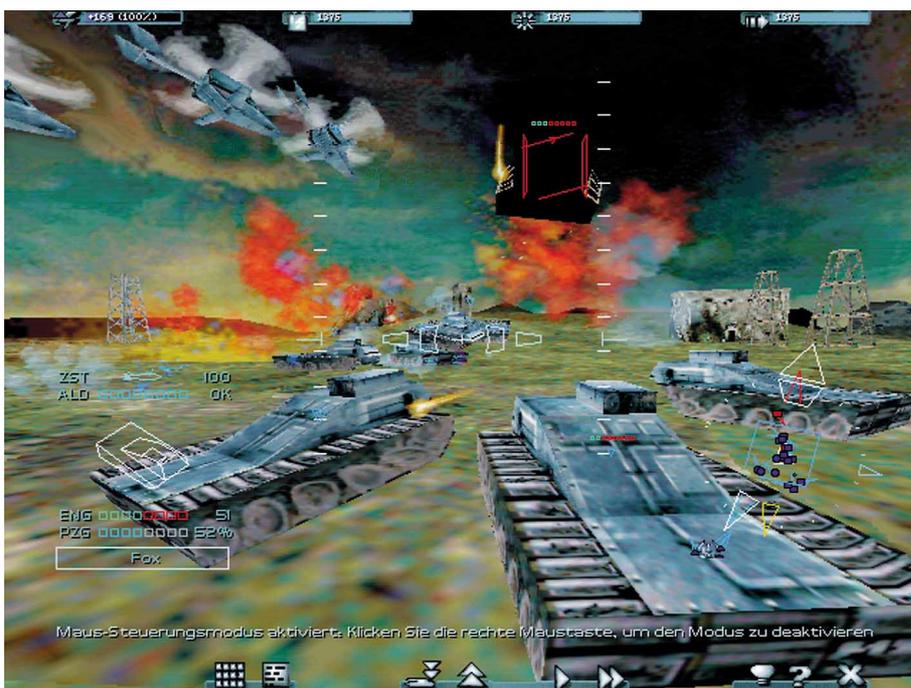
Mutter Erde hat's nicht leicht: Die schützende Ozonschicht ist futsch, und weitere Um-

weltkatastrophen haben ihr den Rest gegeben. Nur wenige Menschen überlebten das Fiasko – ohne an Streitlust eingebüßt zu haben. Futuristische Hubschrauber, Doppeldecker und Zeppeline machen die Lüfte unsicher, am Boden tummeln sich Panzer und Artillerie. Sechs Kriegsparteien prügeln sich um die Weltherrschaft, darunter Ihre Resistance. Drei der übrigen dürfen Sie nur in Multiplayer-Partien spielen.

## An vorderster Front

Im Kampagnenverlauf bauen Sie nach und nach 14 unterschiedliche Kampfeinheiten, in die Sie sich jederzeit beamten können. Wenn Sie am Steuer eines Gefährts sitzen, erhöht sich dessen Feuerstärke, -rate und Wendigkeit. Während Scouts wehrlos über den Himmel rasen und den Feind ausspähen, sind die anderen Vehikel unter-

Vom **Cockpit** unseres Fox-Panzers aus schicken wir Helikopter und Bodentruppen an die Front.





Während am Himmel ein Luftkampf tobt, greift uns ein **Panzer** an.

schiedlich bewaffnet. Ein MG ist immer mit an Bord, das Hauptgeschütz variiert jedoch von Kanonen über Lenkkraketen bis hin zu dicken Bomben. Wenn Ihr aktuelles Gefährt nach Treffern explodiert, landen Sie automatisch im nächsten – verloren ist ein Einsatz erst, wenn Ihre Basisstation zerstört wird. Deren Geschütztürme dürfen Sie im Ernstfall selbst bedienen.

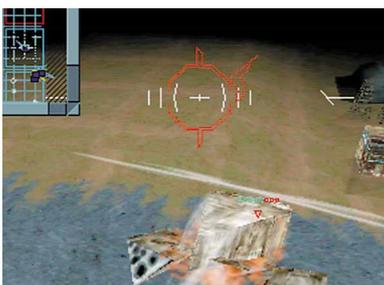
### Tristes Terrain

Die dreidimensionale, postapokalyptische Spielwelt wirkt recht lieblos; die meisten Bauwerke sehen wie grobe Klötze aus, auf die Fenster-Texturen geklatscht wurden. Doch als Schlachtfeld erfüllt

sie ihren Zweck: Senken wechseln sich mit Höhenzügen ab, die sich nur mit leichten Fahrzeugen oder per Flieger überwinden lassen. Manche Berge sind derart mit Flakgeschützen bepflanzt, daß Sie sich mit Bodentruppen mühsam Serpentinstraßen emporkämpfen müssen, um die begehrte Stellung zu beziehen. Hochhäuser schützen Ihre Fahrzeuge vor Entdeckung und Feindbeschuß, fallen aber nach wenigen Treffern unspektakulär in sich zusammen. Auch die Explosionen oder Geschosspuren sind arg dürftig.

### Windows-Krieg

Die strategische Karte und der Schwadron-Manager, mit denen Sie Ihre Truppen befehligen, werden als Fenster eingeblendet. Die lassen sich nach Belieben verschieben, größer und kleiner ziehen oder ganz ausblenden. Vor allem die transparente Karte ist anfangs arg gewöhnungsbedürftig, weil sie die freie Sicht auf die Landschaft behindert. Dafür macht sie die Bedienung kinderleicht: Zur Gruppenmarkierung zieht man die üblichen Rahmen um Einheitensymbole und klickt anschließend auf Gegner oder Kartenabschnitte. Wie bei **Z** ist die Welt in Sektoren unterteilt. Jeder feindfreie Quadrant läßt sich einfach erobern, indem Sie kurz auf seinen Boden feuern – oder



**Hubschrauber** sind zwar extrem stark gegen Bodenziele, aber schwer zu steuern.



Hektischer Rückzug zur angegriffenen **Basis**.

Martin Deppe



**Starker Kern**

Nonstop feuernd versuche ich, in meinem Jaguar-Panzer den anfliegenden Bombern

zu entkommen. Jetzt klinken sie ihre tödliche Fracht aus, nur knapp kann ich den donnernden Einschlägen ausweichen. Im Schwadron-Manager befehle ich drei Jägern, mir zu Hilfe zu kommen. Nach wenigen Sekunden trifft die ersehnte Verstärkung ein und holt die Bösewichte vom Himmel.

Solche Szenen werden Sie bei Urban Assault ständig erleben. Und dabei die mäßige 3D-Grafik schnell vergessen.

**Üben, üben, üben**

Terratools spannender Genremix fordert zwar eine sehr lange Einarbeitungszeit (zum Glück gibt's drei Trainingseinsätze), doch die Mühe lohnt sich. Sobald Sie den fliegenden Wechsel zwischen Strategie-Interface und Fahrzeugsteuerung im Schlaf beherrschen, läßt das rasante Sektorenerobern Sie nicht mehr los. Dabei müssen Sie aber unbedingt sowohl Action- als auch Echtzeit-Strategiespiele mögen und beherrschen, denn nur so sind die anspruchsvollen Missionen erfolgreich zu meistern.

Ihren Truppen den Befehl dazu geben. Die sind sogar so schlau, auf dem Weg dorthin nebenher weitere Sektoren einzunehmen. Um einen Einsatz zu gewinnen, müs-



Die Briefings sind zwar dröge, aber sehr ausführlich.



Aus der Deckung heraus feuern wir auf einen Feindflieger – doch der schießt leider zurück.

sen Sie bestimmte Schlüsselquadranten sowie einen Teleporter-Sektor erobern. Ein ausführliches Briefing zeigt deren Positionen ebenso wie die von Upgrades und feindlichen Streitkräften.

**Sektorenhatz**

Sie produzieren in jeder Mission frische Truppen. Dazu beamen Sie sich in Ihre Basis, wählen aus einem Menü den gewünschten Typ und klicken einfach ins Gelände vor der Station. Neue Vehikelarten stehen zur Auswahl, sobald ein Sektor mit Technologie-Upgrade in Ihre Hände fällt. Andere Quadranten enthalten wiederum Kraftwerke. Wenn Sie die erbeuten und Ihre Basis darauf teleportieren, steht Ihnen mehr Strom zur Verfügung, mit dem sich weitere Vehikel »kaufen« lassen. Oft entsteht ein heftiges Hickhack um diese Energiespender. Eigene Einheiten werden vom HQ automatisch repariert, sobald sie in der Nähe sind. Außerdem hinterlassen zerstörte Fahrzeuge kurzfristig bläuliche Energiefelder, die Sie ein-

sammeln können, um Ihre angeschlagenen Schilde aufzuladen.

**Sieg auf Umwegen**

Die Kampagne führt durch mehr als 40 nicht-lineare Missionen. Sobald eine bestanden ist, lassen sich neue anwählen oder alte nachholen. Auch diese Paralleleinsätze sollten Sie unbedingt spielen, um in den Genuß aller Technologie-Updates zu kommen. Diese sind dringend nötig, denn wer geradlinig auf die letzte

Mission zusteuert, wird spätestens dort scheitern: Beim Showdown sind die Gegner sagenhaft stark. Glücklicherweise erlauben Teleporter, am Ende jeder Mission ein paar überlebende Truppen fürs letzte Gefecht zu reservieren.

Urban Assault läßt sich per Maus, Joystick (auch Force Feedback) und Tastatur spielen. Wir empfehlen die Kombination Maus/Keyboard: Das erspart den ständigen Wechsel zwischen Maus und Joystick, sobald Sie in ein Fahrzeug klettern. **MD**

**Urban Assault**

**Genre:** Echtzeit-Strategie  
**Anspruch:** Fortgeschrittene, Profis  
**Sprache:** Deutsch  
**Preis:** ca. 80 Mark  
**Spieler:** Einer bis zwei (Modem), bis vier (Netzwerk, Internet)  
**3D-Karten:**  Direct 3D  3Dfx  Power VR  Rendition  
**Hersteller:** Terratools  
**System:** Windows 95  
**Anleitung:** Deutsch  
**Festplatte:** ca. 15 bis 360 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte, 2fach CD	Pentium 166 32 MByte, 4fach CD Direct3D-Karte	Pentium 200 MMX 32 MByte, 8fach CD Direct3D-Karte

Grafik	Ausreichend	
Sound		Gut
Bedienung		Gut
Spieltiefe		Gut
Multiplayer		Gut



Rasanter Mix aus Strategie und Action.

Eroberung der Neuen Welt

# Fields of Fire

Fernab von hektischen Massenschlachten  
 pirschen Lederstrümpfe durch  
 die nordamerikanischen Wälder.



Das feindliche Munitionsdepot wird keinen Soldaten mehr ausrüsten.

Christian Schmidt



Felder ohne Feuer

Schon wieder ein Vertreter der Kategorie »Das hätte was werden können«. Fields of Fire enthält viele nette

Ideen, die leider der schludrigen Technik und mäßigen Optik zum Opfer fallen.

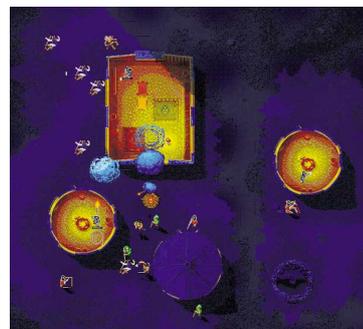
Ein Beispiel: Die zu überrumpelnde Feind-Patrouille macht gar keine Anstalten, sich zu bewegen – meine umsichtig angelegten Fallen und Barrikaden sind für die Katz, und die Gegner eröffnen hellstichtig das Feuer auf meine getarnten Leute. Solche Mängel machen Fields of Fire zwar nicht frustrierend, aber anspruchslos. Als simple Unterhaltung für zwischendurch mag es trotzdem taugen.

Handvoll auserlesener Helden durch lineare Missionen. Zu Spielbeginn schlüpfen Sie in die Haut einer Hauptfigur, die jeden Einsatz überleben muß. Im Verlauf des Spiels gesellen sich weitere Soldaten, Indianer oder Abenteurer zu Ihrer Gruppe, alle mit Unterschieden bei Intelligenz oder Treffsicherheit. Während Soldaten mit Kanonen umgehen können oder Schutzwälle errichten, erlauben die mystischen Kräfte von Indianern das Kontrollieren von Tieren. Letztere bevölkern die Landschaft und lassen bei ihrem Ableben Felle zurück, die in bare Münze umgetauscht werden können – Jagdausflüge sind also immer erwägenswert.

In Feld und Wald

Ausgangspunkt jeder Mission ist Ihr Fort: Hier stellen Sie erstmal Ihr Team zusammen und kaufen Ausrüstung. Die Einsätze sind erfreulich abwechslungsreich: Mal sollen Sie eine Botschaft durch die feindlichen Reihen schmuggeln, mal die Nichte des Kommandanten retten. Wenn es der Auftrag erfordert, kämpfen Ihre Recken auch bei Nacht oder im Schnee. Ab-

sammeln Beute oder fallen dem Feind in den Rücken. In der Theorie hört sich das besser an, als es in der Praxis klappt. Die Helden laufen gern planlos durch die Gegend; der Einsatz von Talenten rentiert sich kaum, da die meisten Missionen in simplen Feuergefechten ausarten. Fields of Fire ent-



Unsere Gruppe wehrt einen nächtlichen Überfall auf ein verbündetes Dorf ab.

schweifen vom Hauptweg lohnt sich: In entlegenen Ecken warten oft nützliche Gegenstände oder goldgefüllte Höhlen auf ihre Entdeckung. Mittels Spezialbefehl nehmen Ihre Leute eine Formation ein,

täuscht auch technisch: Trotz Windows-Look erinnert die magere Grafik an Amiga-Zeiten. Die laienhaften Videos, die zwischen den Missionen ablaufen, sind da fast schon wieder amüsant.



Fields of Fire

Genre: Echtzeit-Strategie Hersteller: Empire  
 Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene System: Windows 95  
 Sprache: Deutsch Anleitung: Deutsch  
 Preis: ca. 90 Mark Festplatte: ca. 55 oder 450 MByte  
 Spieler: Einer bis vier (im Netzwerk)  
 3D-Karten:  Direct 3D  3Dfx  Power VR  Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 120 16 MByte RAM, 2fach CD	Pentium 166 24 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 32 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Ausreichend



Ideenreich, aber technisch armselig.

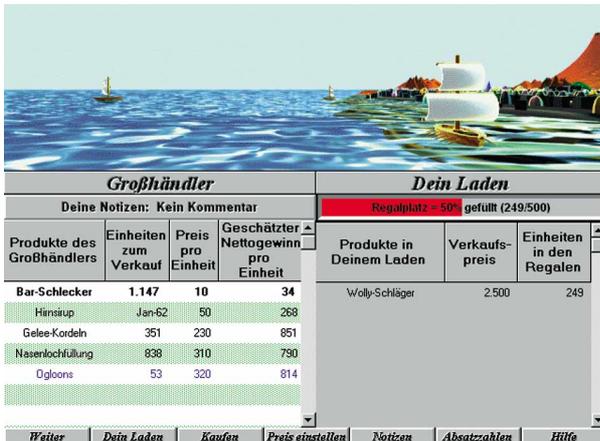
Wir schreiben das Jahr 1757: In der Neuen Welt schlagen sich Engländer, Franzosen und Indianer im Kampf um Territorien gegenseitig die Köpfe ein. Ein Trupp mutiger Scouts kann da Wunder wirken...

Kämpfer mit Charakter

In Fields of Fire steuern Sie mal keine namenlose Echtzeit-Armee, sondern eine

# Zapitalism Deluxe

Wirtschaftswettstreit mit Humor.



Beim Großhändler wird eingekauft – etwas **Hirnsirup** gefällig?

**K**önigin Keshi Keshi Gomu von Zapinalia ruft zum Handelswettstreit auf: Wer mit dem An- und Ver-

kauf von Gelee-Kordeln, Bauchhaltern oder Nasenradios das meiste Geld schiefelt, soll königlich belohnt werden. Also bringen Sie in der nicht ganz ernstgemeinten Wirtschaftssimulation **Zapitalism** Ihre Waren unter Volk und kümmern sich nebenbei um Werbung, Löhne und soziales Engagement. Außerdem dürfen Sie in jeder Runde eine von zahlreichen skurrilen Örtlichkeiten rund um den Fantasy-Kontinent besuchen, was Ihnen neben witzigen Zufallsereignissen unter Umständen auch Handelsvorteile einbringt. Bis zu sechs Spieler können rundenweise ihr wirtschaftliches Talent ausspielen. **CS**

## Christian Schmidt

### Z wie Zufall

Meine Waren haben den niedrigsten Preis, mein Ruf ist ausgezeichnet, die Werbung läuft auf Hochtouren – trotzdem verkauft der Gegner mehr Einheiten als ich. Zapitalism scheint die Handelsergebnisse ebenso auszuwürfeln wie die drolligen Zufallsereignisse, mit denen ich an allen Ecken und Enden überschüttet werde.

Deren Originalitätsbonus ist schnell dahin, und das simple Wirtschaftsmodell allein kann die Motivation nicht lange aufrecht erhalten.

## Zapitalism Deluxe

**Genre:** Wirtschaftssimulation  
**Anspruch:** Einsteiger  
**Sprache:** Deutsch  
**Preis:** ca. 50 Mark  
**Hersteller:** Magellan Intertainment  
**System:** Windows 3.1, Win 95  
**Anleitung:** Deutsch  
**Festplatte:** ca. 6 MByte

**Spieler:** Einer bis sechs (an einem PC)

**3D-Karten:**  Direct 3D  3Dfx  Power VR  Rendition

**486DX4/66** 8 MByte RAM, 2fach CD  
**Pentium 90** 16 MByte RAM, 4fach CD  
**Pentium 166** 24 MByte RAM, 4fach CD

Grafik:  Mangelhaft  
 Sound:  Ausreichend  
 Bedienung:  Ausreichend  
 Spieltiefe:  Befriedigend  
 Multiplayer:  Ausreichend



Witzig, aber nicht ernst zu nehmen.