

## Olympischer Städtebau

## Zeus

Die Pharao-Macher schlagen wieder zu. Diesmal entsteht Ihre Metropole in der Wiege von Gyros und Ouzo, im alten Griechenland. Auch hier sind die Götter Freund und Feind...



Antike Zivilisationen faszinieren nicht nur Archäologen. Impressions hat mit der **Caesar**-Reihe und **Pharao** bewie-

sen, dass sich auch bei Otto-Normalspieler Interesse für alte Kulturen wecken lässt, wenn die Lerngefahr durch ein gutes Spiel kaschiert wird. Natürlich ruhen sich die Entwickler aber nicht auf den Lorbeeren vergangener Werke aus, sondern haben für das vorläufig letzte Spiel der historischen Städtebau-Serie schon das nächste Szenario am Mittelmeer ausgespäht – das alte Griechenland der Philosophen und Krieger.

## Cartoon-Götter

Der augenfälligste Unterschied zwischen **Zeus** und seinen Aufbauspiel-Vorgängern ist die Grafik. Wo vorher realistisch schlicht gekleidete Einwohner ihrem Tagwerk in farbarren Städten nachgingen, regiert jetzt der Comic-Farbtopf. Die streng symmetrischen römischen und ägyptischen Bauwerke weichen abenteuerlich krummen Konstruktionen, die dem echten Architekten der Akropolis eine Gänsehaut

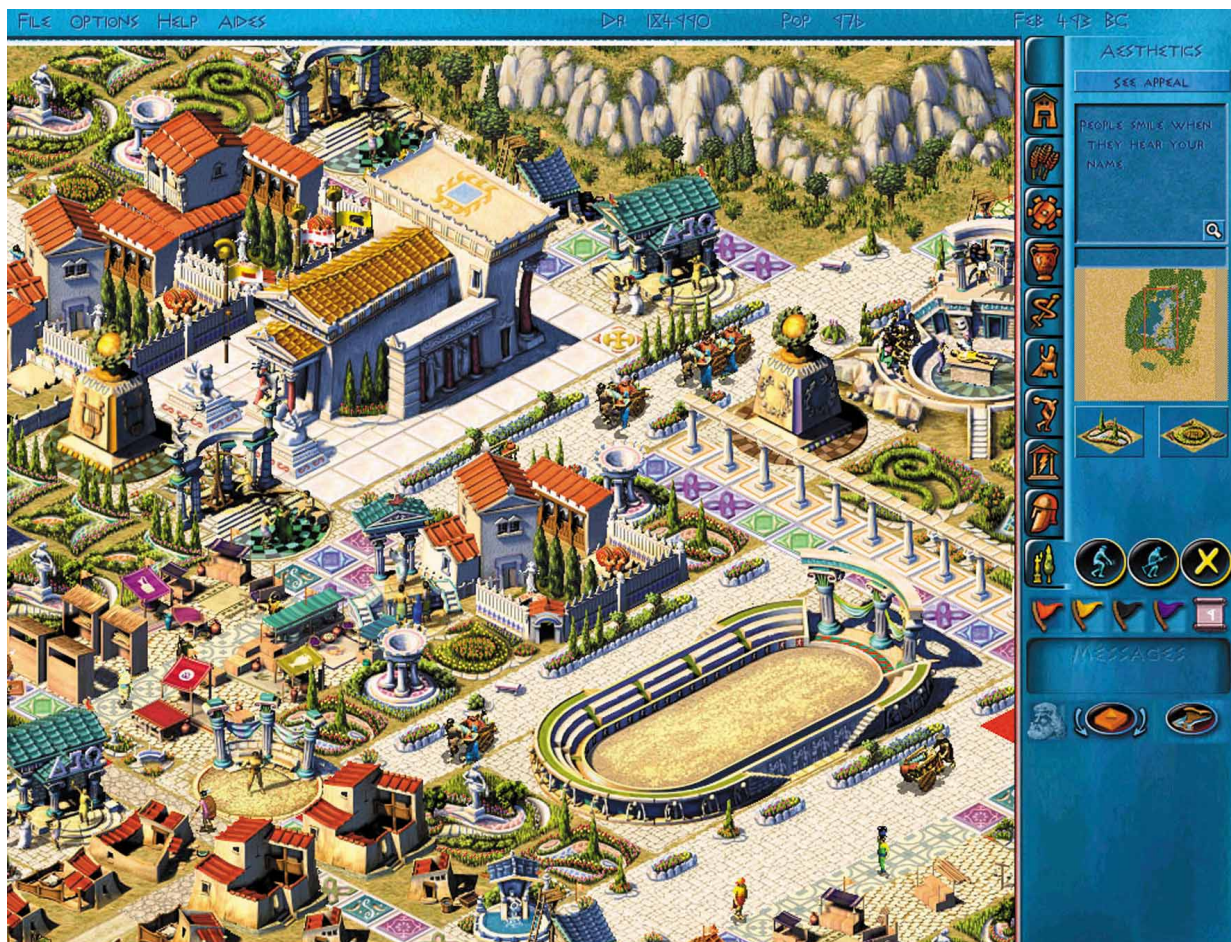
bescheren würden. Am ehesten lässt sich der Stil mit Disneys Zeichentrickfilm **Hercules** vergleichen. Das passt zur Absicht der Entwickler, ihre sonst so bierensten Strategiespiele mit etwas Humor aufzulockern.

## Planen und Bauen

Städteplaner und Strategen, die sich schon durch das römische Reich und Ägypten gekämpft haben, werden bei **Zeus** wenig Überraschungen erleben. Wieder bauen Sie Straßen und sor-



Auf Video-CD:  
Video-Special



Noch ist das großzügig angelegte **Stadion** leer. Im Theater am rechten Bildrand findet schon eine Aufführung statt. Das große Gebäude ist Ihr Palast.

## Götter und Monster

Gottheit	Monster	Beschreibung
Zeus	Hydra	Der Göttervater schützt Gebäude, wenn ihm regelmäßig Schafe geopfert werden.
Apollo	Medusa	Der Sohn des Zeus schützt die Stadt und ihre Einwohner vor Eindringlingen.
Poseidon	Krake	Der König der Meere bewahrt Ihre Metropole vor feindlichen Seemächten.
Athene	Minotaurus	Die Göttin der Weisheit unterstützt Bildung und Kriegskunst.
Aphrodite	Hector	Die schöne Liebesgöttin lockt mehr Neubürger in Ihre Siedlung.
Hermes	Scylla	Der Götterbote kurbelt als Schutzpatron der Händler Import und Export an.
Hades	Cerberus	Der Herrscher der Unterwelt hilft Bergarbeitern in den Silberminen.
Demeter	Zyklop	Die Erntegöttin verzaubert Ödland in fruchtbaren Ackerboden.
Artemis	Wilder Eber	Die Jägerin begleitet mit ihren Amazonen Feldzüge und hilft bei der Jagd.
Ares	Drache	Der Krieger zieht mit Ihnen und seinen wilden Horden in den Kampf.
Hephaistos	Talos	Der Schmied der Unterwelt bewahrt Ihre Stadt vor Feuersbrünsten.
Dionysos	Furien	Der Gott des Weins begünstigt die Produktion des lebenswichtigen Getränks.

gen für die Infrastruktur, die Ihre Stadt zum Überleben braucht. Besonderes Augenmerk sollten Sie gut abgestimmten Warenkreisläufen widmen. Und ohne Wasser und Nahrung mögen selbst an Entbehrungen gewohnte Spartaner nicht siedeln. Auf die Besonderheiten griechischer Lebensart wollen die Entwickler Rücksicht neh-

men. Wein, Oliven und Schafe werden bei der Versorgung der Bevölkerung eine große Rolle spielen. Ihre Einwohner verlangen nach Entertainment und Freizeitmöglichkeiten, ein Theater und eine Sporthalle sind Pflicht für Ihre Stadt.

Damit die Verteidigung nicht zu kurz kommt, müssen Sie Armeen ausrüsten. Überfälle auf

benachbarte Länder sind möglich, schaden aber Ihrem Ansehen. Im Gegensatz zu **Pharao**, bei dem in ein Pyramiden-Bau-Projekt oft mehrere Wochenenden investiert werden mussten, sollen die meisten Missionen in weniger als einer Stunde zu bewältigen sein.

## Gott gefällig?

Göttervater **Zeus** ist nicht nur Namenspate: Er greift mit seiner olympischen Clique auch selber in das Spiel ein. Hin und wieder steigt einer der himmlischen Zwölf in Ihre Stadt hinab, um Sie um einen Tempel oder ein Monument zu seinen Ehren zu bitten. Wenn Sie der Forderung nachkommen, zeigt er sich erkenntlich und steht Ihnen für eine Weile zur Seite.

Maximal vier Götter können Sie so für Ihre Zwecke einspannen. Der Haken: Die streitbaren Olymp-Bewohner sind sich untereinander nicht immer grün und tragen ihre zerstörerischen Eifersuchtsdramen schon mal mitten auf dem Marktplatz Ihrer Stadt aus. Wenn Sie ihrerseits einen Gott verärgern, hetzt er unter Umständen sein Monster auf Ihre Siedlung. Sie können dann Opfer bringen, um seine Stimmung zu bessern. Oder Sie engagieren in der Heldenhalle einen von sechs schlagkräftigen Champions, der Sie von der Plage befreit.

## Provinz-Poker

Der in den Vorgängern fehlende Provinz-Modus aus **Caesar 2** feiert in **Zeus** seine Rückkehr.

Sie sollen Kolonien gründen können, die Sie mit reichlich Steuereinnahmen versorgen, und auch regen Handel mit der Hauptstadt betreiben. Wenn Ihr Außenposten nicht spurt, sorgt eine militärische Erinnerungsstütze für die nötige Treue zum Stadtgründer.

## Antike Technik

Technische Innovationen dürfen Sie von **Zeus** nicht erwarten. Zum Einsatz kommt ein verbes-



Diese Armee soll die Stadt verteidigen, kann aber auch Nachbarländer überfallen. Hoffentlich ist Kriegsgott Ares mit Ihren Sandalenträgern...

sertes **Pharao**-Grundgerüst, was vor allem die Besitzer schwächerer Rechner freuen dürfte. Neu sind verschiedene Höhenstufen im Terrain, die bergauf marschierende Einwohner und Armeen verlangsamen. Das Interface macht trotz der vielen Bau-Optionen einen sehr aufgeräumten Eindruck. **MS**



Griechenland auf einen Blick. Gepunktete Linien sind Handelsrouten zu verbündeten Stadtstaaten.



Die Waffenschmiede mit dem Bild eines Kriegers an der Wand rüstet die Armeen aus. Neben dem vollen Vorratslager dahinter spricht ein Philosoph zum Volk (naja, zu genau drei Leuten).

## Zeus

Genre: Aufbauspiel

Termin: 4. Quartal 2000

Hersteller: Havas

Ersteindruck: Sehr gut

**Markus Schwerdtel:** »Der neue Comic-Look und die erfreulich wenig ausufernden Missionen werden der sonst so trockenen Aufbau-Serie gut tun. Besondere Würze verspreche ich mir von den Göttern und ihren Monstern.«