

Strategie

Jörg Langer



Was spielen Sie?

Strategen haben ein echtes Problem: Was sollen sie nur vor, an und nach Weihnachten spielen? Die Hitliste unten zeigt das Dilemma: von 25 Strategie-Hits stammen allein zehn aus den letzten drei Monaten. Taktiker haben's noch leicht – für sie gibt's an frisch erschienenen Hits nur **Panzer General 4**. Aber was sollen Aufbauspieler unterm Tannenbaum daddeln: das brandneue **Theme Park World** (bitte nur mit Highend-Rechner!) oder das eben veröffentlichte **Pharao**? Schlimm wird's bei der Echtzeit: Gleich fünf aktuelle Titel werben um Ihre Gunst.

Vielleicht traut sich ja noch der eine oder andere, das hochklassige **Battlezone 2** käuflich zu erwerben – er wird's nicht bereuen. Ich für meinen Teil spiele, neben dem Genreprimus **Age of Empires 2**, das einzige Globale Strategiespiel in der Runde: **Alpha Centauri**, gerade erst neu belebt durch das sehr gute Addon **Alien Crossfire**. Und wenn mich dessen popelige Grafik nicht tötet, sehen wir uns in einem Monat...



Strategie-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Age of Empires 2	Echtzeit-Strategie	11/99	92%
2	StarCraft	Echtzeit-Strategie	6/98	90%
3	Alpha Centauri	Strategie	3/99	90%
4	C&C 3 (englisch)	Echtzeit-Strategie	11/99	90%
5	Siedler 3	Aufbauspiel	1/99	90%
6	C&C 3 (deutsch)	Echtzeit-Strategie	11/99	89%
7	Battlezone 2	3D-Strategie	12/99	89%
8	Jagged Alliance 2	Strategie	6/99	88%
9	Anno 1602	Aufbauspiel	5/98	88%
10	Populous 3	Echtzeit-Strategie	11/98	88%
11	Earth 2150	Echtzeit-Strategie	12/99	87%
12	Dungeon Keeper 2	Echtzeit-Strategie	8/99	86%
13	Heroes of Might&Magic 3	Strategie	6/99	86%
14	Panzer General 4	Taktikspiel	11/99	86%
15	Warzone 2100	Echtzeit-Strategie	5/99	86%
16	Commandos	Echtzeit-Strategie	7/98	85%
17	Railroad Tycoon 2	Aufbauspiel	12/98	85%
18	Civilization: Call to Power	Strategie	5/99	84%
19	Pharao	Aufbauspiel	12/99	84%
20	Homeworld	Echtzeit-Strategie	11/99	84%
21	Caesar 3	Aufbauspiel	12/98	83%
22	Seven Kingdoms 2	Echtzeit-Strategie	10/99	83%
23	Pizza Syndicate	Wirtschaftssim.	4/99	83%
24	Sim City 3000	Aufbauspiel	3/99	81%
25	Theme Park World	Aufbauspiel	NEU	81%

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

Inhalt

Tests

Theme Park World	124
Technik-Check	126
Alpha Centauri:	
Alien Crossfire	128
Age of Wonders	130
Hi Tech Startup	131
Monopoly	132
Disciples	132
Chessmaster 7000	178

Ihr eigenes Disneyland

Theme Park World



Sie wollen keinen Kirmes-Eintritt zahlen? Wechseln Sie doch einfach die Seiten, und ziehen Sie einen eigenen Rummelplatz mit allen Schikanen auf.

Tips auf
Seite 240

Auf Demo-CD:
Video-Special

Diese Lauser! Das kommt davon, wenn man den Zuckergehalt in den Milchshakes so hochsetzt, daß alle ganz kribbelig werden. Der eine wirft rücksichtslos seine Burgerpackungen in die Gegend, der andere zersticht kleinen Mädchen die Luftballons. Ein Fall für Ihr geschultes Parkpersonal: Ein hastig herbeorderter Wachmann ruft

die Rabauken zur Ordnung, während der Reinigungsexperte den Müll einsammelt. Gutes Parkmanagement besteht eben nicht nur aus dem Bau toller Attraktionen...

Pures Gold

Bullfrogs Aufbauspiel **Theme Park World** setzt, anders als der isometrische Konkurrent **Rollercoaster Tycoon**, voll auf

3D-Grafik. Die zugrundeliegende Engine erinnert an die von **Populous 3**. Sie starten stets mit leerem Parkgelände und vollem Bankkonto. Durch geschickten Aufbau und solides Management versuchen Sie, einen florierenden Vergnügungspark aufzu ziehen. Dabei geht es nicht nur um fette Gewinne – Sie sollen auch für besondere Lei-

stungen »goldene Eintrittskarten« abstauben. Mit denen können Sie neue, geheime Attraktionen kaufen. Außerdem gibt's für je drei Karten einen goldenen Schlüssel; davon brauchen Sie eine bestimmte Anzahl, um in höhere Levels zu gelangen.

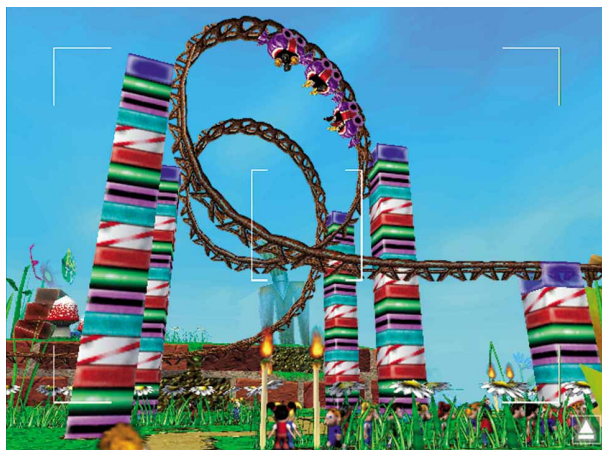
Anfangs stehen Ihnen nur zwei von vier Welten offen: Halloween und Verlorener Kontinent. Den Zugang zur Weltraumwelt und zum Wunderland müssen Sie sich erst verdienen. Sie können jeweils nur einen thematisch passenden Park errichten, Gruselgebäude im Weltraumland sind verboten.

Dreck muß weg

Als Parkchef bauen Sie Wege, kaufen Buden, Fahrgeschäfte sowie Läden. Großattraktionen wie Achterbahnen ziehen Sie mit ein paar Mausklicks komfortabel selber hoch, alles andere wird schlüsselfertig angeliefert. Außerdem gilt Ihr Augenmerk dem Personal. Eine zentrale Rolle spielen Putzkräfte und Wachleute (kein Wunder bei dem jugendlichen Publikum). Mechaniker reparieren Fahrgeschäfte, und Forscher zerbrechen sich die weisen Häupter, um immer neue Attraktionen auszutüf-



Unser Park, Marke **Halloween**, floriert prächtig, und die jugendlichen Besucher amüsieren sich königlich.



Im **Wunderland** ist alles noch einen Tick bunter als anderswo.

teilen. Allen außer Ihren Wissenschaftlern weisen Sie (einfach durch Aufziehen eines Feldes per Maus) Einsatzgebiete zu, damit jede Ecke Ihrer Kirmes gleichmäßig mit Fachpersonal versorgt ist.



Es gibt verschiedene **Intro-Sequenzen**, alle nur leidlich lustig, aber technisch hochwertig.



Diverse **Statistiken**, wie hier die Finanzübersicht, erleichtern Ihnen das Leben.

50 Mann in die Schaukel

Den Einstieg ins aufreibende Parkbetreiberleben macht Ihnen **Theme Park World** einfach. Zum Start wählen Sie zwischen Instantspiel und vollwertiger Simulation. Zwar gibt es kein Tutorial, aber ein freundlicher Berater am unteren Bildschirmrand begleitet Sie durchs ganze Spiel und weist Sie beständig auf Dinge hin, die im argen lie-

gen: »In deinem Park sind keine Besucher. Meinst du nicht, du solltest den Eingang öffnen?« So finden auch Einsteiger problemlos Zugang zum Spiel. Hin und wieder bietet Ihnen Ihr Berater zudem kleine Herausforderungen an. Beispielsweise können Sie Geld gewinnen, indem Sie in einer bestimmten Zeit 100 Burger verkaufen.

Was Sie tun müssen, um die wichtigen goldenen Schlüssel und Eintrittskarten zu erlangen, darüber macht Ihr sonst so redseliger Freund allerdings nur nebulöse Angaben. Ein klares Spielziel fehlt also, erst im Laufe eines Levels finden Sie heraus, daß Sie genau 100 Leute gleichzeitig im Park haben müssen, oder daß ein bestimmter Prozentsatz davon glücklich sein muß. Immerhin sind diese Zwischenziele relativ logisch definiert, so daß man sie praktisch nebenher erfüllt, wenn der eigene Park floriert. Wie im Vorgänger dürfen Sie übrigens in allen Läden Kleinigkeiten beeinflussen, wie etwa den Salzgehalt der Pommes, um die Gäste durstig zu machen.

Selber einsteigen

Ihren Park können Sie jederzeit aus Besuchersicht betrachten: Im Camcorder-Modus durchwandern Sie in

Ego-Perspektive Ihre Anlagen. Sie dürfen sogar in jedes Fahrgeschäft steigen und eine Runde mitfahren, wobei Sie aus dem Geräuschpegel der mitfahrenden Gäste Rückschlüsse auf deren Spaß ziehen können. Allerdings ist die 3D-Sicht bloß ein stimmungsförderndes Schmankekl, spielerischer Nutzen läßt sich daraus nur wenig ziehen. Zudem wirken die Bitmapbesucher aus der Nähe ziemlich pixelig. Die maximale Auflösung beträgt 800 mal 600 Pixel, was in der Nahsicht wenig ausmacht, in der Draufsicht aber zur Folge hat, daß Sie niemals den ganzen Park auf den Schirm bekommen. Ersatzweise gibt's eine 2D-Karte, die allerdings sehr schematisch ist.

Im Parkchef-Chat

Ein wirkliche Neuerung ist die Anbindung von **Theme Park World** ans Internet. Sie können direkt aus dem Spiel heraus Screenshots machen, die dann mit Text versehen und als E-Mail-Postkarte verschickt werden dürfen. Außerdem gibt es auf Bullfrogs Servern eine virtuelle Welt, die als Chatraum für gleichgesinnte Parkbauer fungiert. Sie treffen sich mit Freunden im Chat, suchen sich einen Ort

aus und laufen dann als Reisesgruppe durch die dort ausgestellten Parks, denen Sie hinterher sogar noch Punkte geben dürfen. Natürlich können Sie auch Ihren selbstgebastelten Rummelplatz dort abspeichern und von anderen benoten lassen. **GUN**

Gunnar Lott



Jede Menge Rummel

Theme Park World ist ein riesiger Baukasten: Ich setze mich hin, beginne zu spielen und vergesse die Welt. Oder

würde sie vergessen, wenn nicht ein paar nervige Kleinigkeiten wären: Ich verliere bei großen Parks leicht die Übersicht, und in den Menüs benötige ich immer ein paar Klicks zuviel, um das zu tun, was ich will. Zudem fehlen mir als Fan von Rollercoaster Tycoon ein paar Komfortfunktionen und ein deutlich vorgegebenes Spielziel. Theme Park World erinnert mit seinem hohen Wuselfaktor, der einfachen Zugänglichkeit und der hübschen Grafik eher an Siedler, als an den komplexen Genrekollegen.

Nichtsdestotrotz macht mir der Rummel-simulator vor allem wegen der liebevollen Präsentation, die allerdings auch Highend-Hardware erfordert, riesigen Spaß. Und die Internet-Einbindung ist eine wirklich zukunftsweisende Idee – bereiten Sie sich schon mal darauf vor, meine Parks auf Bullfrogs Server zu sehen...

Theme Park World

Genre: Aufbauspiel
Anspruch: Einsteiger
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark
Spieler: Einer

Hersteller: Bullfrog
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 150 MByte

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

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 233 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/350 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium III/500 128 MByte RAM, 8fach CD Voodoo-2- oder TNT-Karte

Grafik		Gut
Sound		Gut
Bedienung		Gut
Spieltiefe		Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden	

Hübsch, aber ein Hardware-Fresser.

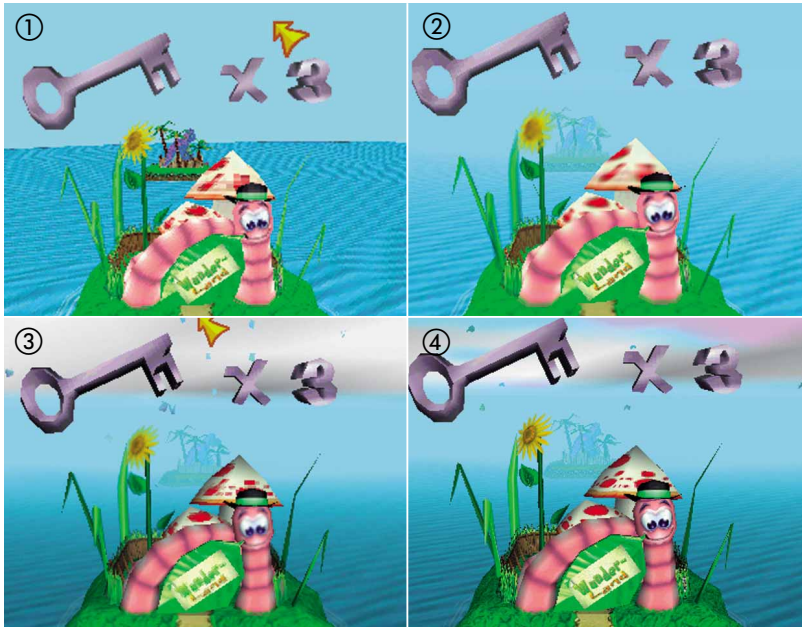


Technik-Check:

Theme Park World

Grafik-Check:

- ① 512x384, Software, wenig Details
- ② 640x480, Direct 3D, wenig Details
- ③ 640x480, Direct 3D, alle Details
- ④ 800x600, Direct 3D, mittlere Details



Bei niedrigster Auflösung sieht Theme Park World ohne Hardware-Beschleunigung etwas schäbig aus, die 640er ist (mit oder ohne Details) hingegen schon ein schöner Kompromiß.

Alles über die Grafik-Engine des Rummelplatz-Simulators.

Die Engine von **Theme Park World** wurde laut Bullfrog speziell für dieses Spiel programmiert, dennoch erinnert die Grafik stark an **Populous 3**. Während die **Populous**-Engine damals noch sehr genügsam war, verlangt **Theme Park World** nach Highend-Hardware, obwohl es ebenfalls nur mit Bitmap-Figuren arbeitet. Selbst auf einem PIII/500 mit Voodoo 3 und 128 MByte ist (mit vollen Details in 800 mal 600) beim Scrollen noch ein leichtes Ruckeln zu bemerken. Für die Tabelle sind wir von mittleren Details und einer mittleren Parkgröße (vier Jahre Bauzeit) ausgegangen. Bei sehr kleinen oder großen Parks können die Werte abweichen. **GUN**

Die Performance-Tabelle

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

	Software	Rage 128	Matrox G200	Voodoo 1	Voodoo 2	Voodoo 3	TNT 1	TNT 2
P200MMX, AMD K6/300 (64 MByte) 512x384	●	●	●	●	●	●	●	●
P200MMX, AMD K6/300 (128 MByte) 512x384	●	●	●	●	●	●	●	●
PII/300, Celeron 300, AMD K6-2/300 (64 MByte) 640x480	●	●	●	●	●	●	●	●
PII/300, Celeron 300, AMD K6-2/300 (128 MByte) 640x480	●	●	●	●	●	●	●	●
PII/450 (64 MByte) 640x480	●	●	●	●	●	●	●	●
PII/450 (128 MByte) 640x480	●	●	●	●	●	●	●	●
PII/500 (64 MByte) 800x600	●	●	●	●	●	●	●	●
PII/500 (128 MByte) 800x600	●	●	●	●	●	●	●	●

Tuning-Tips

TIP 1: Theme Park World benötigt relativ viel Arbeitsspeicher. Falls 64 MByte oder weniger in Ihrem Rechner stecken, Sie aber ausreichend Festplattenplatz haben, sollten Sie der Windows-Auslagerungsdatei eine feste Größe zuweisen. Die ändern Sie unter »Systemsteuerung« im Feld »System«, indem Sie dort erst auf »Leistungsmerkmale« und dann »Virtueller Arbeitsspeicher« klicken. Nun geben Sie eine MByte-Zahl zwischen 150 und 250 (je nach Größe Ihrer Platte) an.

TIP 2: Hohe Auflösung kostet Leistung, bringt aber weniger für die Optik. Wenn die 800er-Auflösung ruckelt, sollten Sie auf 640 heruntergehen und dafür die Detailstufe auf »hoch« setzen.

TIP 3: Falls in Ihrem Rechner noch eine altherwürdige Voodoo 1 Dienst tut, sollten Sie bei Problemen mit der Grafik im »Optionen«-Menü Software-Rendern auswählen.

TIP 4: Wenn Sie einen Highend-Rechner haben, können Sie noch einige Grafikfunktionen zuschalten, die Theme Park World zwar beherrscht, Bullfrog aber nicht offiziell propagiert. Öffnen Sie dazu die Datei HIGH.SAM im Verzeichnis /DATA mit einem Texteditor. Nun können Sie die Funktionen aktivieren. Falls Sie in mittlerer oder niedriger Auflösung spielen, müssen Sie dazu die Datei MED.SAM oder LOW.SAM öffnen. Fertigen Sie unbedingt vorher Sicherheitskopien der SAM-Files an.

Außerirdischer Bürgerkrieg

Alpha Centauri

Alien Crossfire

Sieben zusätzliche Fraktionen und viele neue Technologien bietet das umfangreiche Addon zum führenden Runden-Strategiespiel.

Wer die Spieltiefe von **Alpha Centauri** mittlerweile ausgelotet hat, kann frohlocken: **Alien Crossfire** er-



Dieser **Alien-Infanterist** ist gänzlich mit neuen Waffen und Spezialfähigkeiten ausgerüstet.

weitert das komplexe Strategiespiel um sieben Fraktionen. So haben die »Piraten« große Vorteile beim Besiedeln der Weltmeere und können nach Erforschen der neuen Technologie »Marines« mit jedem Kriegsschiff gegnerische Pötte kapern. Außerdem ist die einheimische Fauna aggressiver geworden: Neben den bekannten Würmern gibt's nun Sporenwerfer, Fungus-Türme und Seeschlangen.

Das Addon fügt neun Waffensysteme, acht Basisausbauten, vier Geheimprojekte, neun Technologien, fünf Einheiten-Spezialfähigkeiten sowie einige Videos nahtlos ins Originalspiel ein, das zudem auf Version 4.0 gepatcht wird.

Krieg der Aliens

Zwei der neuen Parteien sind die Ex-Bewohner von Alpha Centauri, die nach einem Raumkampf auf dem Planeten stranden. Die »Usurpatoren« planen, den halbbewußten Planeten zu unterjochen; ihre Todfeinde, die »Hüter«, wollen das verhindern. Aliens und Menschen-Parteien können nur mit Hilfe bestimmter Technologien miteinander reden; fortan sind Bündnisse möglich. Die beiden Alien-Fraktionen dürfen sich nie alliieren und gewinnen nur, indem sie sechs Resonanz-Kommunikatoren er-



Die »Datenengel« (Iila) sind auf der Insel der mächtigen **Usurpatoren** gelandet.

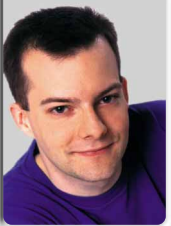
richten, um ihre Heimatflotten zur Hilfe zu rufen.

Fraktions-Editor

Vor Spielstart wählen Sie, welche sieben der 14 Grup-

pierungen teilnehmen. Ein undokumentierter Editor erlaubt es Profis, völlig neue Parteien zu erfinden – bis hin zu den Boni und Diplomatie-Textbausteinen. **LA**

Jörg Langer



Viel Spiel fürs Geld

Alien Crossfire macht Alpha Centauri noch etwas komplexer und abwechslungsreicher, vor allem aufgrund der

beiden Alien-Fraktionen. Die neuen Technologien und Bauten fügen sich nahtlos ein; so gibt es endlich eine Gegenwehr gegen den »Jäger-Sucher-Algorithmus«. Die Außerirdischen sind meist so drückend überlegen, daß nur eine Allianz aller Menschen hilft.

Trotzdem erhält Alien Crossfire als Addon nicht die 90er-Wertung des Hauptprogramms. Die Präsentation ist so, ähem, ausreichend wie eh und je. Nur die Aliens haben einige wenige neue Einheitsengrafiken vorzuweisen. Außerdem vermisse ich Einzelszenarios, gerade für Mehrspieler-Partien. Doch wer Alpha mag, schlägt zu.

Alien Crossfire

Genre: Strategiespiel
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 60 Mark
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis sieben (an einem PC, Netzwerk, Internet)
3D-Karten: ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Open GL ☐ Power VR ☐ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 75	Pentium 200 MMX	Pentium II/266
16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD	64 MByte RAM, 16fach CD

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



Dank Alien-Bürgerkrieg eine echte Erweiterung.

Helden im Wunderland

Age of Wonders

Im Elfenreich herrscht Bruderkrieg. Als Rundenstrategie erobern Sie mit Ihren Truppen das Land – Heroes of Might & Magic läßt grüßen.

Und sie lebten glücklich und zufrieden – bis die Menschen kamen. Eine brutale Invasion reißt das verträumte Elfenland entzwei, fortan herrscht Krieg zwischen Dunkelelfen und Bewahrern. Sie nehmen den Kampf für eine der beiden Fraktionen auf, in

einer verzweigten Kampagne um die Herrschaft im Strategiespiel **Age of Wonders**. Je nach Wahl stehen Ihnen andere der zwölf Fantasy-Völker bei. Bei den Dunkelelfen etwa verbünden Sie sich mit Orks sowie Goblins, um Zwerge und Halblinge zu bekriegen.

Heroes of Wonders

Ein Blick auf die zweidimensionale Landkarte verrät das Lieblingsspiel der Entwickler: **Age of Wonders** ist stark von **Heroes of Might & Magic 3** inspiriert. Wie im Vorbild ziehen Sie mit einem oder mehreren Helden rundenweise über die Landkarte, erobern Städte sowie Rohstoffquellen und sammeln Artefakte. In Festungen erforschen Sie Technologien und rekrutieren Einheiten. Ihre Recken gewinnen Erfahrung und lernen Zauber, mit denen Sie im Kampfmodus angreifen oder globale Effekte auslösen, etwa einen Landstrich abfackeln. Die meisten Armeen müssen ohne Anführer auskommen. Wenn Sie auf einen Feind-Trupp treffen, schaltet das Programm auf eine Hexfeld-Karte, wo Sie den Gegner in **Master of Magic**-Manier bekriegen.

Diplomatie-Tücken

Ihnen gegenüber stehen bis zu elf Stämme, die ihrerseits nach der Herrschaft streben. Mal gilt es, binnen eines Zeitlimits eine Stadt einzunehmen, mal jagen Sie einen



In der Bildmitte verwüstet ein **Feuerzauber** einen ganzen Landstrich.

gegnerischen Anführer, mal müssen Sie alle Feindvölker von der Karte tilgen. Knifflig wird's im Diplomatie-Menü. Sie können sich mit anderen Nationen verbünden, müssen aber aufpassen, bereits alliierte nicht zu vergrätzen. Wem die 24 Einzelszenarios

zuwenig sind, der kann sich im mitgelieferten, umfassenden Editor neue basteln. Damit Sie im Multiplayer-Modus nicht auf Ihre Freunde warten müssen, dürfen wahlweise alle Spieler gleichzeitig ziehen. Pro Teilnehmer ist eine CD vonnöten. **RS**



Sie schicken **Winz-Einheiten** über Hexfelder.

Rüdiger Steidle



Bitte richtig klauen

Liebe Entwickler, wenn ihr schon von Heroes of Might & Magic 3 klagt, dann nehmt euch doch auch dessen

Kampfsystem zum Vorbild. Eures ist nämlich nur halb so spannend. Auch ansonsten bleibt das Vorbild klarer Sieger.

Dafür sind die Einsätze von Age of Wonders fast alle sehr durchdacht aufgebaut und werden von einer guten Story zusammengehalten. Auch ist der Schwierigkeitsgrad eher moderat – zur Freude von Einsteigern, die mit Age of Wonders ein schönes Fantasy-Strategiespiel bekommen.

Age of Wonders

Genre: Strategiespiel **Hersteller:** Take 2
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene **System:** Windows 95
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.) **Anleitung:** Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 80 Mark **Festplatte:** ca. 290 MByte

Spieler: Einer bis zwölf (an einem PC, Netzwerk, Internet)

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

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133	Pentium 233 MMX	Pentium II/300
32 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 16fach CD	64 MByte RAM, 24fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend

Guter Heroes-Klon für Einsteiger.



High Tech Start Up

Mit Elektronik-Spielzeug zum Millionär.

An der Börse erzielen junge Hightech-Unternehmen im Wochentakt Spitzenkurse, und Otto Normalpieler fragt sich: Wie machen die das nur? In der Wirtschaftssimulation **High Tech Start**

Christian Schmidt

Unübersichtlich

Wenn High Tech Start Up eine akkurate Simulation des Manager-Alltags ist, dann muß es in den Führungsetagen ziemlich langweilig sein. Trotz durchgestyltem Design und eher peinlicher Büroansicht: Das Spiel reduziert sich schnell auf simple Zahlenschieberei. Für wichtige Ressorts wie die Personalverwaltung fehlen übersichtliche Statistiken – so würde kein Manager arbeiten wollen.

Up dürfen Sie Ihr eigenes Elektronikunternehmen zum Erfolg führen. Zu Spielbeginn legen Sie sich auf ein Produkt fest (Internet-Handys, Spielkonsolen oder Cyber-TV), das Ihr Betrieb herstellen soll. Von Ihrem Schreibtisch aus erreichen Sie alle wichtigen Menüs; am Computerterminal kaufen Sie Einzelteile ein oder geben Forschungsaufträge, auf der Weltkarte planen Sie den Vertrieb, am Videomonitor tröpfeln ständig neue Meldungen über die Marktlage herein. Der Erfolg Ihrer Firma steht und fällt mit dem Personal; in einer isometrischen Übersicht Ihrer Büroräume stellen Sie neue Mitarbeiter ein und teilen sie den Arbeitsplätzen zu. **CS**



Vom Schreibtisch aus steuern Sie Ihr Firmenimperium.

High Tech Start Up

Genre: Wirtschaftssimulation
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 80 Mark
Spieler: Einer
Hersteller: Monte Cristo Multimedia
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 90 MByte
3D-Karten: ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Open GL ☐ Power VR ☐ Rendition

Pentium 166	Pentium 233	Pentium II/266
32 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 6fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden



Trockene Materie trocken verpackt.

Disciples

Phantasielose Fantasy-Fehden.



Auf der **Weltkarte** beschwört unser Magier eine »Lebende Rüstung«.

Friedliche Konfliktbewältigung scheint bei Fantasy-Fürsten nicht beliebt zu sein. Statt ihre Probleme auszudis-

kutieren, kreuzen auch die vier Herrscher in **Disciples** mal wieder Waffen und Zaubersprüche. Wie bei **Heroes of Might & Magic 3** bauen Sie rundenweise Städte aus und rekrutieren Helden samt bis zu fünf Kampfeinheiten, um sich truppenweise durch eine monsterbesetzte Isometrie-Landschaft zu prügeln.

Eroberte Ortschaften vergrößern mit jeder Runde Ihr Einflußgebiet, darin liegende Minen stocken dann Ihre Ressourcen auf. Bei Konflikten wird in einen simplen Kampf-Bildschirm gewechselt, Überlebende gewinnen an Erfahrung. Das lohnt sich vor allem für Ihre Helden. **MD**

Martin Deppe

Alle Jünger

Disciples ist grafisch altbacken: Meine knubbeligen Helden kann ich in der schlamm-braungrünen Landschaft kaum finden. Und bei der Bedienung ist jeder zweite Klick unnötig – wieso werden die Ressourcen nicht ständig angezeigt?

Doch die wachsenden Einflußzonen bringen Dynamik, und wegen der Erfahrungsstufen bibbere ich bei Veteranenkämpfen mit. Nur wenn Sie Heroes 3 samt Addon schon durchhaben, ist Disciples einen näheren Blick wert.

Disciples

Genre: Strategiespiel
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch
Preis: ca. 90 Mark
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis vier (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Open GL ☐ Power VR ☐ Rendition

Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach-CD
 Pentium 233 32 MByte RAM, 8fach-CD
 Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach-CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Ausreichend

Verliert gegen Heroes 3 und Age of Wonders.



Monopoly

Geld allein macht glücklich.



Zwei Computergegner besuchen unsere teure **Reihenhausssiedlung**.

Monopole gibt's nicht erst seit Microsoft, schon seit 1935 fesselt **Monopoly** die Brettspieler in aller Welt. In der aktuellen PC-Neuaufgabe werden Brett und Spielfiguren mit wilden Kameraschwenks und Zooms in 3D gerendert. Dazu paßt die quietschige Soundkulisse, doch Spieler mit niedriger Reizschwelle werden Mr. Monopoly und den quasselnden Computergegnern bald das Mikrofon entziehen.

Bis zu sechs Kapitalisten monopolisieren an einem Brett, wahlweise vom PC gespielt (in drei Schwierigkeitsgraden). Fernduelle gelingen über die komfortable Online-

Funktion. Außerdem dürfen Sie Straßen umbenennen und beliebige Bilddateien auf die Felder tapezieren. **HL**

Heinrich Lenhardt

Bretter, die viel Geld bedeuten

Das erotische Knistern eigenhändig gepragten Papiergelds kann auch diese Version nicht rüberbringen. Immerhin hat das neue PC-Monopoly technisch gewaltig zugelegt. Bei voller Grafik- und Sound-Dröhnung entwickelt es den lärmigen Charme eines 3D-Cartoons. Die Computergegner sind keine überragenden Häuslebauer, aber per Internet findet man schnell menschliche Fernpartner.

Monopoly

Genre: Brettspiel-Umsetzung
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 60 Mark
Spieler: Einer bis sechs (an einem PC, Internet)
3D-Karten: ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Open GL ☐ Power VR ☐ Rendition

Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD
 Pentium 233 32 MByte RAM, 8fach CD
 Pentium II/266 64 MByte RAM, 16fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Befriedigend

Fetziges Monopoly-Remake mit Brett-Editor.

