

Strategie

Jörg Langer



Erde und Planeten

So viele unterschiedliche Strategie-Szenarios gibt's selten in einem Monat: Von der sterbenden Erde über die Planeten unseres Sonnensystems reicht der Bogen zurück bis ins alte Ägypten. In der Umsetzung des Brettspiel-Hits **Catan** besiedeln Sie ferne Inseln. Das **Heroes 3**-Addon schickt Sie in Märchenländer; die Erweiterungen zu **Rollercoaster Tycoon** und **Pizza Syndicate** spielen in der Echtwelt, auf Rummelplätzen und in Pizzabuden.

Vor allem ist spielerisch für jeden was dabei: **Battlezone 2** schafft es wiederum vorbildlich, Echtzeit-Strategie mit Action zu kombinieren – ideal für Fans beider Genres. **Earth 2150** sowie

Pharao richten sich klar an erfahrene Strategen, während **Catan** für jeden Einsteiger geeignet ist. Besser als diesen und letzten Monat (**Age of Empires 2!**) wird's nicht mehr: Eigentlich können Sie sich schon jetzt Ihr komplettes Strategie-Futter für Weihnachten zulegen!

Strategie

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

Strategie-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Age of Empires 2	Echtzeit-Strategie	11/99	93%
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	12/99	89%
7	Battlezone 2	3D-Strategie	NEU	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	NEU	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	Mech Commander	Echtzeit-Strategie	8/98	86%
17	Commandos	Echtzeit-Strategie	7/98	85%
18	Railroad Tycoon 2	Aufbauspiel	11/98	85%
19	Civilization: Call to Power	Strategie	5/99	84%
20	Pharao	Aufbauspiel	NEU	84%
21	Homeworld	Echtzeit-Strategie	11/99	84%
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	Die Völker	Aufbauspiel	7/99	81%

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

Inhalt

Tests

Earth 2150	98
Battlezone 2	104
Pharao	108
Catan	112
Heroes of M&M 3: Armageddon's Blade	114
Rollercoaster Tycoon: Added Attractions	116
Pizza Syndicate: Mehr Biss	117
1813: Völkerschlacht von Leipzig	168
Pandora's Box	168

Endzeit in Echtzeit



Earth 2150

Die Uhr tickt: Nur 180 Tage haben Sie Zeit, mit den letzten Rohstoffen der sterbenden Erde ein gigantisches Flucht-Raumschiff zu bauen.



Auf Demo-CD:
Video-Special

Facts

- 3 Parteien
- 36 Chassis-Typen
- 16 Waffensysteme
- 23 Multiplayer-Karten

Während der Echtzeit-Abkupferwelle rund um **Command&Conquer** war **Earth 2140** einer der dreitesten Klone. Mit munter zusammengeklauten Features bot es gerade noch genug, um unvorsichtige Spieler, die es aufgrund des günstigen Preises versehentlich erworben hatten, nicht völlig am Guten in der Welt zweifeln zu lassen. Jetzt ist der Nachfolger da und hat wiederum kräftig bei den Konkurrenztiteln »geborgt«. Doch **Earth 2150** macht viel mehr Spaß als Teil 1 und kann sich weit vorne in der Strategie-Hitliste plazieren.

Die Zeit verrinnt

Die Erdumlaufbahn ist anno 2150 instabil, der blaue Planet macht's nicht mehr lange. Die drei vorherrschenden Machtblöcke würden vor der finalen Katastrophe ganz gern das Weite suchen, indem sie eine Weltraum-Arche-Noah bauen. Da die Ressourcen nicht für alle reichen, wird mal wieder das Kriegsbeil ausgegraben. Während die Eurasische Dynastie auf russische Überzeugungskraft mittels simpler, schwerbewaffneter Einheiten setzt, führt die KI-regierte UCS Mechs, Spinnenpanzer und anderes Robotergerät ins Feld. Die feministisch angehauchte Lunar Corporation verfügt über schwebendes Hightech-Spielzeug. Und ihre

Briefings könnten direkt den Fachschaftssitzungs-Protokollen hyperemanzipierter Soziologiestudentinnen entstammen: »Du, fliegst Du bitte mal in den Ural und führst dort etwas, wie heißt das böse Wort, Krieg?«

Nur 180 Tage bleiben Ihnen in jeder der drei Kampagnen, um das Fluchtschiff fertigzustellen. Dazu sind Rohstoffe im Wert von 500.000 oder 1.000.000 Credits nötig (je nach Partei); ein normaler Panzer kostet gerade mal 500. Dummerweise können Sie nicht jede Mark in die Schokolade stecken: Es müssen auch Fabriken errichtet, neue Einheiten ausgehoben und Forschungsprojekte finanziert werden.

10, 9, 8, ...

Earth 2150 übertrifft das offensichtliche Vorbild **Warzone 2100** nicht nur um 50 Jahre im Namen, sondern auch im Kampagnenmodus. Das Eidos-Spiel enthielt zwar erstmals eine immer wieder auftauchende Hauptbasis samt »Auslandseinsätzen«; die Missionen blieben aber linear angeordnet. **Earth 2100** geht einen Schritt weiter: Sie wechseln ständig zwischen Ihrer Basis und dem aktuellen Einsatzort. In ersterer for-



Auf dem **Globus** (inklusive herumwandernder Sonne) wählen Sie das nächste Einsatzgebiet.

schen Sie, rekrutieren Truppen und wählen die nächste Mission. Davon stehen meist zwei bis vier zur Wahl, die Sie in beliebiger Reihenfolge angehen, aber nicht ganz auslassen dürfen.

Durch Countdown sowie ständigen Wechsel zwischen (unangreifbarer) Basis und Szenariokarte entsteht eine glaubwürdige Spielwelt. Die zuhause gebauten Einheiten werden vom Landungsschiff aufgenommen und ins Einsatzgebiet gebracht. Dort errichten sie einen Stützpunkt, sammeln Rohstoffe, vertrimmen die Gegner, gewinnen dadurch an Erfahrung und kehren schließlich zur Basis zurück. In diesem Zusammenhang könnten Sie mit einem der Nerv-Details konfrontiert werden: Als Pilot eines kampfstarken Prototyp-Schwebepanzers tauchen Sie in der Lunar-Kampagne selbst im Spiel auf. Wenn Sie mit diesem Panzer noch im Missionsgebiet sind und das Szenario (siegreich) beenden, wird



Im Gegensatz zum Genrekollegen **Warzone 2100** muß Ihre **Hauptbasis** weder großartig erweitert noch geschützt werden; sie dient fast ausschließlich zum Forschen und Einheitenbauen.



Unser Großangriff mit Schwebepanzern trifft die grüne Basis morgens um 6 Uhr 10 völlig unvorbereitet. (Minimale Zoomstufe, Glide, 800x600)

Ihr Gefährt als zerstört betrachtet, das Spiel ist verloren.

Wechselbäder

Die 3D-Landschaft wirkt schlichtweg fantastisch, vor allem dank farbiger Lichter, Tag-Nacht-Wechsel und Effekten wie Dämmerung, Nebel, Schnee und Regen. Kostenlos dazu gibt's gleißende Laserstrahlen, brutzelnde Funkenbögen oder voluminöse qualmende Schornsteine.

Doch die Kampfeinheiten sind zu kantig und schwer zu unterscheiden. Außerdem tragen sie derart triste Texturkleider, daß die Gegner beim bloßen Anblick der teils an graue Müllcontainer erinnernden Gebilde ins Koma verfallen müßten. Da hilft es auch nicht, daß man durch starkes Heranzoomen den Rückstoß der MGs sieht. Außerdem liegt über der 3D-Grafik ein unsichtbares 2D-

Gitternetz; deswegen nehmen zwei kleine Einheiten doppelt soviel Platz weg wie eine große. Auch kommt man mit der Kamera nicht an den Boden ran und kann nie ebenerdig zum Horizont schauen.

Andererseits wirken sich viele der optischen Schmankeleien merklich aufs Geschehen aus. So verstreichen alle paar Sekunden zehn Minuten Spielzeit. Wenn es dann Nacht wird, produzieren die Solarkraftwerke der Lunar Corporation keine Energie mehr. Falls der in Batterieanlagen gespeicherte Strom nicht reicht, versinken ihre Abwehrranlagen in seligen Dornröschenschlaf. Erfolgreiche Angriffe auf die Mondmädels finden deshalb bevorzugt kurz vor Morgengrauen statt. Anderes Beispiel: Wenn sie ihre Scheinwerfer einschalten, sehen Ihre Panzer nicht nur schicker aus, sie beleuchten wirklich die Umgebung, auf Wunsch sogar in der Farbe Ihrer Partei. Doch die Sache hat einen Haken:

Gleichzeitig entdecken die Gegner Ihre Truppen leichter.

Nieder mit dem Euro

Nach Vorbild des Euro gibt's in **Earth 2100** nur eine Währung. Die nicht näher benannten Rohstoffvorkommen werden durch helle Markierungen auf dem Boden symbolisiert und von Minen in Geld umgewandelt. Sie haben nicht weniger als fünf »Konten«: Je eines in der Basis und der Mission, zum Forschen, Gebäude- und Truppenbau. Das dritte Konto ist der Weltraumbahnhof; hier werden für den Bau des Raumschiffs gedachte

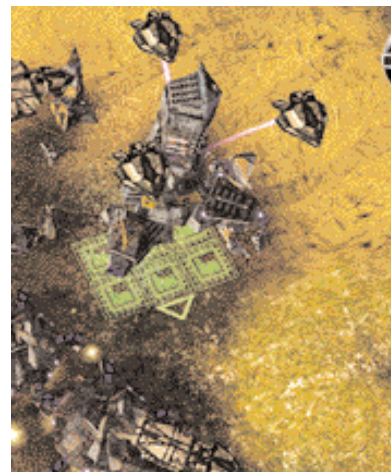
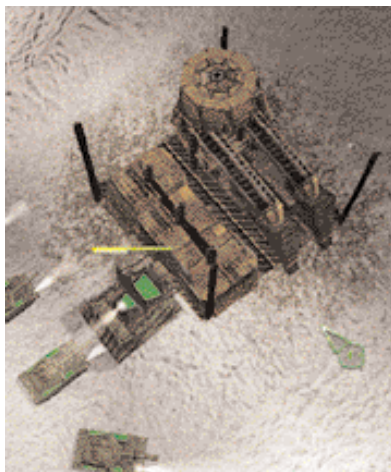


Mit indirektem Feuer zerstören die Raketenwerfer das Kraftwerk hinter der Mauer.



Einheiten basteln Sie aus mehreren Komponenten.

Auf dem Bau:
Die **Eurasian Dynasty** (links) zieht die Gebäude Stück für Stück hoch, die **UCS** breitet eine Plane drüber, bis sie fertig sind, und die **Lunar Corporation** läßt neue Bauwerke aus dem Orbit herabschweben.



Ressourcen zwischengelagert. Sobald 10.000 Credits voll sind, werden sie unwiderruflich aufs Raumschiff-Konto eingezahlt. Das fünfte schließlich versteckt sich im Landungsschiff, das nicht nur zehn Kampfeinheiten be-

fördern kann, sondern auch 5.000 Credits. Es lohnt sich, nach Auftragserfüllung noch etwas auf der Szenariokarte zu verweilen, um auch die letzten Rohstoffe aufzuspüren. Außerdem sollten Sie verbliebene Missions-Credits per Transporter zur Basis schaffen. In beiden Fällen hätte eine Automatikfunktion nicht geschadet.

Truppen-Mode

Wie schon bei **Akte Europa** und **Warzone 2100** dürfen Sie Ihre Truppentypen selbst basteln, etwa einen Schwebepanzer mit Schallkanone und Hitpoint-Regenerator. Zu besseren Modellen, Waffen-Upgrades oder auch mal einem Spezialgebäude kom-

men Sie durch Forschung. In der Praxis reichten uns drei Truppentypen: schnelle Raketenwerfer-Einheiten, dicke MG- oder Elektroblick-Tanks sowie wahlweise Schiffe oder Flugzeuge. Zwar könnte man viel mehr Modelle zusammenbasteln, doch Truppen mit gleichem Chassis lassen sich praktisch nicht voneinander unterscheiden. Das führt zu quälenden Auswahl-Orgien der Marke »15 Einheiten einzeln anklicken und auf den Namen schauen«. Sie können markierte Gruppen per Mausklick zwar in Platoons verwandeln, doch das bringt außer drei (unwichtigen) Formationen nur Bedienungs-Nachteile. Gerade das Zurückziehen einzel-

ner beschädigter Panzer gerät zum Zeitkiller. Nett gedacht, doch eher hinderlich als taktisch wertvoll ist der Munitionsverbrauch der Einheiten: Nach 50 bis 100 Schüssen ist das Magazin leer. Versorgungsflugzeuge laden die hilflosen Panzer langsam wieder auf. Doch in Missionen ohne Basisbau müssen Sie Ihre Truppen dazu umständlich zur Basiskarte fliegen. Da freut man sich über die Energiewaffen, die laden sich selbst auf.

Missions-Vielfalt

Die Einsätze sind weniger stark geskriptet als die von **C&C 3** oder **AoE 2**, aber trotzdem abwechslungsreich. Es überwiegt zwar Rohstoff-Sammeln, doch auch Rück-

Martin Deppe



Achtungserfolg

Wie schon Warzone 2100 gefällt mir auch Earth 2150. Klar, die Übersicht ist bei einem 3D-Spiel ein Problem –

das trotz des großen Kompasses und der nach Norden zeigenden Übersichtskarte auch von Earth nicht gelöst wird. Aber es hat einfach was, den über Hügel und durch Täler düsenden Einheiten zuzusehen. Und wie sie das Landungsschiff einzeln per Aufzug einlädt, bevor es majestätisch abhebt.

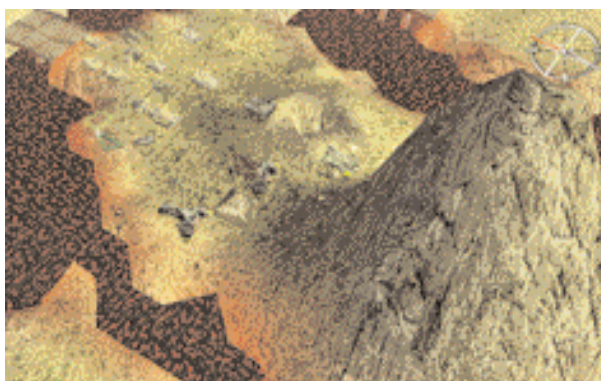
Umstrittene Grafik

Über die Grafik haben wir in der Redaktion lange diskutiert – mir gefällt sie, bis auf die Einheiten, sehr gut. Unumstritten war ein anderer Punkt: Trotz der spannenden Story und einer ellenlangen Feature-Liste wirkt Earth seltsam seelenlos. Ob es nun am schwachen Drumherum (kaum Videos, Textbriefings) liegt, den »unpersönlichen« Einheiten oder den im Vergleich zu C&C 3 und AoE 2 völlig leblosen Karten – dichte Atmosphäre kommt nicht auf. Doch auch wenn somit das emotionale Reinziehen ins Spiel zu kurz kommt, die vielen Funktionen und Details geben fortgeschrittenen Strategen genug Stoff für lange Bildschirmkriege.



Mit **Elektroblick** und Raketen greifen unsere Blauen die grünen Türme an, die mit Laserstrahlen antworten. Letztere werden zum Glück von den bläulich schimmernden **Energieschilden** unserer Truppen abgewehrt.

Gegen Ende des
Spiels finden
Sie statt Wasser
brodelnde
Lava vor.



Jörg Langer



Bomba- stische Ver- packung

Von Earth 2150 bin ich
sehr angenehm über-
rascht worden. Zwar

erfindet auch Teil 2 nichts neu, aber er verkettet oder optimiert geschickt die bekannten Elemente und setzt die bislang aufwendigste 3D-Technik obendrauf. Mir hat es vor allem die Kampagne angetan, die einige Freiheit erlaubt. Allerdings vermisse ich, wie Martin, eine packende Atmosphäre. Seine Faszination baut Topwares Echtzeit-Krieg nur langsam auf. Doch dann lassen heftige Massenschlachten den Bildschirm beben, und Weltuntergangs-Countdown plus ständige Ressourcen-Knappheit motivieren langfristig.

Fieses Friendly fire

Neben den nicht gerade genialen Missionen stören mich diverse Detailfehler. So werden beim Feuern auf eine Brücke hemmungslos die im Weg stehenden eigenen Einheiten beharkt. Wenn ich Flugzeuge und normale Vehikel in einen Transporter laden will, blockieren sie sich grundsätzlich gegenseitig. Und wieso meine Leute nicht nur eigenen Einheiten Platz machen, sondern auch dem Gegner (bevorzugt an einer Engstelle, die ich sperren möchte), weiß nur der Wegfindungs-Programmierer. Trotzdem: Earth 2150 kann mit dem bislang besten Kampagnen-Modus im Echtzeit-Genre protzen, und auch die Landschaftsdarstellung sucht ihresgleichen. Zwar bleibt das Spiel klar hinter dem Strategieprimus Age of Empires 2 zurück, und auch C&C 3 ist besser designt. Wer aber letzteres zu simpel findet oder generell für aufwendige Technik zu haben ist, sollte sich Earth 2150 unbedingt zulegen.

zugsgefechte, gezielte Gebäude-Zerstörungen oder Geleitzüge stehen auf der Speisekarte. Manchmal rasen Sie sogar mit einem Prototypen über einen Testparcours. Anstelle der »abtauchenden« Buddelpanzer von C&C 3 können Sie echte Tunnels graben, die auch von anderen Einheiten benutzt werden.

Leider ist das Missionsdesign nicht perfekt. Zu viele Einsätze besteht man durch tumben Verteidigungsanlagen-Bau, bei typischen Konvoi-Einsätzen räumt man in aller Ruhe die Karte leer, bevor man die zu schützenden Fahrzeuge losfahren lässt. Eine Mission hat uns besonders enttäuscht: Östlich eines Grenzflusses sammeln sich Truppenmassen der Eurasischen Dynastie zum Angriff auf Ihren Stützpunkt im Westen. In 30 Stunden werden die Russen attackieren, bis dahin sollen Sie die drei Brücken zerstören. Nur so, glaubt der Missionstext, können Sie 50.000 Credits fördern. Fehlanzeige: Sie müssen keinesfalls hektisch eine Basis hochziehen und dann unter hohen Verlusten die Brücken sprengen. Es reicht, zwei zusätzliche Minen zu bauen und einen Kaffee trinken zu gehen. Vor Ablauf des Countdowns und ohne einen einzigen Panzer zu bewegen, haben Sie so die 50.000 Eier im Körbchen und den Einsatz gewonnen.

Zerstörung der Erde

Daß die Missionen trotzdem Spaß machen, liegt nicht nur an den drei Parteien, die in den Einheiten und der Spielmechanik variieren – so ist die Rohstoffbeschaffung jeweils anders. Auch die tickende Uhr und die zunehmende Zerstörung des blauen Planeten lassen den sporadischen Missions-Frust vergessen. Nachdem die Polkappen geschmolzen sind, steigt der Meeresspiegel, Marine-Ein-

ste auf, und Lavaseen ver-
schandeln die Schlachtfelder.

Die Massenschlachten von Earth 2150 gehören zu den effektivsten des Genres: Energiestrahlen treffen auf blau aufleuchtende Schutzschilde, Gebäude vergehen in mächtigen Explosionen, Helikopter zersprätzen mitten im Flug. Die Performance geht allerdings bei vielen kämpfenden Truppen schon mal so sehr in die Knie, daß es trotz heruntergeschalteten Details auf einem Pentium II/300 nur



Durch ein **geskriptetes Ereignis** explodiert die komplette Feindbasis.

heiten werden wichtiger. Earth 2150 kennt übrigens tatsächlich einen Wasserpegel und setzt nicht einfach blaue Texturen auf die Karte. In den allerletzten Wochen reißt schließlich die Erdkru-

noh grausig ruckelt. Im Multiplayer-Modus können bis zu acht Generäle aus fünf Spielarten, sieben Terrains und 23 Karten wählen. Eine CD reicht für alle Spieler; ein guter Editor liegt bei. **LA**

Earth 2150

Genre: Echtzeit-Strategie
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 100 Mark

Hersteller: Topware
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 300 bis 700 MByte

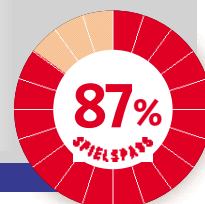
Spieler: Einer bis acht (Netzwerk, Internet)

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

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 233 MMX 32 MByte, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/300 64 MByte, 8fach CD 3D-Karte	Pentium III/500 256 MByte, 24fach CD 3D-Karte

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

Opulente Gefechte, gelungene Kampagne.



Live vom Schlachtfeld



Battlezone 2

Die Truppen brauchen Ihre Hilfe! Im Kampf gegen Aliens springen Sie selbst in den Pilotensessel, um Basen zu bauen und Angriffe zu fliegen.

Facts

- 25 Missionen
- 26 Truppentypen
- 27 Gebäude
- 6 Planeten

Bis vor gut eineinhalb Jahren waren Echtzeit-Strategiespiele strikt auf die Vogelperspektive beschränkt, 3D-Grafik war das Metier der Action-Ballereien. Danach mixte **Incoming** viel Action mit etwas Taktik. Doch erst **Battlezone** wagte den finalen Tabubruch:

Sie kommandierten Ihre Truppen und errichteten eine Basis (echte Strategie), wäh-

rend Sie einen Raumgleiter aus der Ich-Perspektive über Planetenoberflächen steuerten (pure Action). Das Konzept ging auf, **Battlezone** schuf das Genre der 3D-Strategie und kassierte Höchstwertungen, blieb aber kommerziell wenig erfolgreich. Jetzt schickt Activision das Spiel in die zweite Runde. Der wichtigste Köder für Einsteiger: Die ersten zehn Missionen führen Sie behutsam in die komplexe Steuerung ein, erst nach

und nach übernehmen Sie mehr Verantwortung.

Die Lady hat das letzte Wort

Die Zeiten des ersten **Battlezone**, als Russen und Amis sich auf dem Mond um Rohstoffe stritten, sind längst vorbei. Inzwischen hat die Erde das Sonnensystem kolonisiert, eine multinationale Raumflotte namens International Space Defense Force (ISDF) sorgt für Ordnung

zwischen den Planeten. Bis zu jenem Tag, als der Kontakt zum frisch gegründeten Außenposten auf Pluto plötz-



Die **Missionen** werden per Text beschrieben.



Auf Demo-CD:
spielbare Demo

Auge in Auge mit dem Feind: Wir sind mitten in die **Gegnerbasis** geplatzt und werden nun wütend mit Abwehrfeuer eingedeckt.



lich abbricht. Flugs werden Sie in Gestalt des frischgebackenen Leutnants Cooke dorthin geschickt, um nach dem Rechten zu sehen. Allerdings nicht allein: Wie es sich in der Armee gehört, bekommen Sie gleich noch einen Vorgesetzten in den Nacken. Commander Shabayev entpuppt sich als resolute Lady und führt in den ersten Einsätzen ein strenges Regime. Sie flitzen folglich brav dem Chefgleiter hinterher und halten ihm den Rücken frei. Nach und nach faßt Shabayev Vertrauen zu Ihnen und teilt Ihnen anspruchsvollere Aufgaben zu: Zunächst Suchaufträge, dann Einsätze als Staffelkommandant, später das Errichten von Gebäuden. Nach rund zehn Missionen haben Sie sich soweit bewährt, daß Sie Ihre eigene Basis managen dürfen.

Befehle aus dem Cockpit

Wie sollen Sie bloß eine ganze Armee befehligen, während Sie im Cockpit Ihres Gleiters sitzen? Zu diesem Zweck besitzt **Battlezone 2** ein Interface, das perfekter kaum sein könnte. Im Prinzip dient das Fadenkreuz, mit dem Sie zum Feuern wie gewohnt Ihr Ziel



Die wendigen **Sciongleiter** sehen aus der Nähe prachtvoll aus. Dieser hier hat durch Beschuß Feuer gefangen.

anpeilen, gleichzeitig als Mauszeiger. Wenn Sie es auf eine eigene Einheit richten, wird sie automatisch ausgewählt. Die Leertaste bringt das Befehlsmenü auf den Screen.



Auf manchen Planeten lauern sogar **Raubtiere**.

Per Zahlentasten sagen Sie der Einheit, ob Sie Ihnen folgen, die Stellung halten oder ein Ziel angreifen soll. Nach dem gleichen System erteilen Sie Gebäuden Produktionsaufträge: Anpeilen, Menü öffnen, Befehl auswählen. Neu ist die Iconleiste am oberen Bildschirmrand, die jeder Einheit eine der F-Tasten zuordnet. Damit springen Sie jedes beliebige Vehikel sofort an – das spart gegenüber dem ersten **Battlezone** einen Tastendruck.

Panzer nach Maß

Damit Ihre Basis wächst und gedeiht, ist auch bei **Battlezone 2** ein Rohstoff nötig. Der nennt sich Scrap und wird von speziellen Vehikeln an seltenen Quellen gefördert. Sofern Sie genügend Scrap haben, stampft ein Mech-artiger Constructor auf Befehl neue Gebäude aus dem Boden. Die Palette reicht vom Recycler, der die Grundeinheiten herstellt, über Reparaturdocks bis hin zum Geschützturm.

Es gibt verschiedene Basisausführungen – Spähgleiter, Panzer, Mechs – mit frei wählbarer Bewaffnung. Um etwa einem Späher statt dem Maschinengewehr zielsuchende

Martin Deppe



Alles hört auf mein Kommando

Was für eine Abfuhr! Als **Battlezone**-Veteran wollte ich sofort

die ersten Einheiten kommandieren, da schwenkt meine Vorgesetzte ihren Gleiter in meine Richtung und haut mir verbal auf die Finger: »Nix da, hier habe ich das Sagen!« Erst nach einigen erfolgreichen Einsätzen gewinne ich Schritt für Schritt mehr Kompetenzen. Durch diese Karriereleiter-Kletterei wird der Einstieg leichter und die ohnehin schon ungeheuer dichte Atmosphäre noch glaubwürdiger.

Ungeschlagen ist wieder das Fluggefühl der Schwebgleiter: Auf Pluto überspringe ich tiefe Schluchten noch locker, auf Massegiganten führt der gleiche Hüpf ins Verderben. Die Bedienung ist trotz des Drahtseilakts zwischen Gleiter-Steuern und Kommandieren eigener Einheiten perfekt gelungen. Hoffentlich bekommt **Battlezone 2** den Verkaufserfolg, den schon der Vorgänger verdient gehabt hätte.



Das **Interface** von **Battlezone 2**: Links oben ist das Befehlsmenü, am oberen Bildrand sind die Einheiten-Icons. Unten befinden sich Radarkarte und Statusanzeige.



Idylle auf der Pflanzenwelt: Unser **Constructor** errichtet gerade ein Kraftwerk im Grünen, rechts hinten fördert ein Scavenger Scrap.



Auf der **Satellitenkarte** des Kommando-zentrums steuern Sie Schlachten aus der Vogelperspektive – ganz wie in einem Echtzeit-Strategiespiel.

Raketen zu verpassen, hüpfen Sie aus Ihrem Cockpit und laufen in Ego-Shooter-Art direkt in die Fabrikanlage hinein. Innen finden Sie einen Computer, der die Pro-

duktion regelt. Ähnliche Konsolen stehen in praktisch allen Bauwerken. Im Kommando-zentrum rufen Sie zum Beispiel eine Satellitenkarte auf, mit der Sie das Schlachtfeld aus der Vogelperspektive sehen. Darauf können Sie Ihre Truppen wie in normalen Echtzeit-Strategiespielen kommandieren, während Sie im sicheren Bunker hocken.

chen Palette von Feuerwaffen, Raketen oder Minen.

Schöne neue Welt

Den unwirtlichen Pluto lassen Sie schnell hinter sich, um den Scions auf fremde Welten zu folgen. Die neuen Landschaften sehen wesentlich prächtiger aus als beim Vorgänger. So erforschen Sie eine Pflanzenwelt, auf der riesige Bäume wachsen (und bei Beschuss umfallen). Oder einen glühenden Lavaplaneten. Oder einen Mond aus Eis und Kristallen. Mit Ihrem Gleiter schweben

Sie über hügelige Oberflächen und an schicken Felsformationen vorbei. Ebenfalls eine Augenweide sind die detaillierten Vehikel, ob stromlinienförmige Scions oder bullige



Per **Schleudersitz** haben wir uns gerade noch aus dem explodierenden Gleiter gerettet.

Constructor-Mechs. Befehle erhalten Sie über Funksprüche, die für ein stimmungs-volles Ambiente sorgen. **CS**

Christian Schmidt



Mitten in der Schlacht

Sobald ich Battlezone 2 gestartet habe, gibt es keinen Zweifel mehr: Ich bin auf einem fremden Planeten, um

mich herum herrscht Krieg, und meine Jungs brauchen mich! Die »Mittendrinn«-Atmosphäre ist bei Battlezone 2 so ausgeprägt wie in kaum einem anderen Spiel. Gerade, weil ich mit meinem Gleiter aktiv an den Gefechten teilnehmen kann, fühle ich mich doppelt verantwortlich, wenn mal was schiefgeht. Und möchte es natürlich das nächste Mal besser machen. Prompt sind wieder einige Stunden vergangen.

Nichts für Einsteiger

Wie Martin schon geschrieben hat: Die ersten Missionen führen schön behutsam in die Steuerung ein. Die braucht trotz aller Genialität ein wenig Eingewöhnungszeit. Schade nur, daß Battlezone 2 trotzdem happig schwer ist. Weil die Gegner oft schon zu Missionsbeginn vehement attackieren, müssen Sie so manchen Einsatz mehrmals starten. Macht aber nichts, denn siehe oben: Weil man's immer noch ein wenig besser machen kann und will, macht eine Mission auch bei der x-ten Wiederholung noch einen Mordsspaß.

Alien-Rächer

Ihre Gegner sind alte Bekannte: Die Alienrasse der Scions, die schon gegen Ende des ersten **Battlezone** Unruhe stiftete, hat wieder ihre Finger im Spiel. Die Widersacher haben einen besonders fiesen Trick auf Lager: Die Standardflieger können jederzeit die Form wechseln. Am Zielort verwandeln sich die gelb-schwarzen Vehikel je nach Bedarf in Nahkämpfer oder Artillerie. Die Scions sind zähe Gegner, die Ihren Schüssen wieselflink ausweichen und sich gerne hinter Gebäuden verstecken.

Viele der Scharmützel mit den Aliens fechten Sie in Actionmanier selbst aus. Ihren Gleiter steuern Sie mit der Tastatur über die Planetenoberfläche, mit der Maus schwenken Sie Ihr Gesichtsfeld und feuern die Waffen. Davon haben Sie bis zu vier Stück an Bord, aus einer umfangrei-

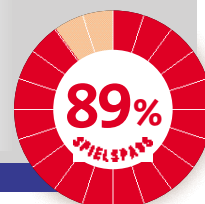
Battlezone 2

Genre:	3D-Strategie	Hersteller:	Activision
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 200 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)		
3D-Karten:	<input checked="" type="radio"/> Direct 3D <input type="radio"/> 3Dfx <input type="radio"/> Open GL <input type="radio"/> Power VR <input type="radio"/> Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 266	Pentium II/300	Pentium II/450
32 MByte RAM, 6fach CD 3D-Karte	64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	64 MByte RAM, 12fach CD 3D-Karte

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

Unerreicht innovatives Spielkonzept.



Aufbauspiel am alten Nil

Pharao

Warum die Pyramiden zu den sieben Weltwundern zählen, werden Sie schnell merken: So ein Monumentalbau macht eine Schweinearbeit...



Handelsschiffe bringen dringend benötigte Importwaren ans Dock.



Auf Demo-CD:
spielbare Demo

Heutzutage ist es cool, überpaffende Bundeskanzler oder seitenspringende US-Präsidenten Witze zu reißen. Im alten Ägypten wäre solche Kritik am Staatsoberhaupt wenig empfehlenswert gewesen. Denn die Pharaonen galten als göttliche Wesen und waren dementsprechend mächtig. Das bekommen auch Sie zu spüren, wenn Sie

stellt der Herrscher Sie vor immer schwerere Aufgaben. Da müssen Sie mitten in der Wüste eine florierende Stadt errichten, in einer felsigen Landschaft Pyramiden hochziehen oder Nomadenangriffe abwehren.

Hütten zu Palästen

Das Spielprinzip funktioniert wie beim Vorgänger **Caesar 3**:

hegt und gepflegt werden: Arbeitsplätze und Nahrungsmittel sind nur der Anfang, denn bald stehen Tanzbuden, Tempel, Schulen, Krankenhäuser und Apotheken auf der Wunschliste. Neben Steuern und Export füllen Goldminen das Stadtsäckel. Erst wenn die Einwohner mit Ihren Leistungen zufrieden sind, verwandeln sich die an-

cher Prachtbauten eins Ihrer Missions-Nebenziele. »Vorgefertige« Städte gibt es nicht, Sie müssen jede Siedlung von Grund auf neu bauen.

Diamantenfieber

Das Ressourcensystem ist eigentlich recht simpel, es gibt fast immer nur eine Stufe der Weiterverarbeitung – so stellen beispielsweise Papyrusmacher aus Schilf die berühmten Schriftrollen her. **Pharao** hat aber einige Stolperfallen eingebaut, die Ihnen wüstenmäßig einheizen: Zum einen brauchen die Schulen Papyrus, zum anderen kann es Ihr einziger Exportartikel sein, mit dem Sie wiederum die Einfuhr von Diamanten für Ihre Schmuckindustrie finanzieren müssen. Wenn dann noch Ihr Herrscher eine Eilladung Diamanten fordert, kommen Sie ordentlich ins Rotieren. Doch gerade dieser fordernde Dauerstreß macht einen großen Teil des Spielreizes aus.

Um mit anderen Städten zu handeln, müssen Sie eine Route einrichten: Auf einer »Weltkarte« picken Sie sich die Handelspartner raus, die gewünschte Waren bieten oder Ihre kaufen. Fortan steuern automatisch Karawanen Ihre Depots beziehungsweise Schiffe Ihre Docks an.



Durch Tanzbühnen, schicke Statuen und Tempel verwandeln sich die Lehmhütten in schmucke Villen.

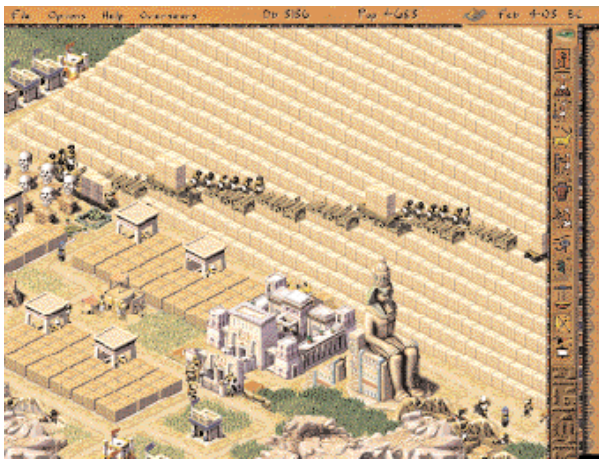
in Impressions neuem Aufbau-Epos **Pharao** die Rolle des Statthalters übernehmen. Über drei Kampagnen mit zusammen 35 Missionen

Sobald Sie auf einer isometrischen Landkarte Grundstücke für Wohnhäuser anlegen, trudeln die Neubürger ein. Und wollen gleich ge-

fänglichen Hütten in immer bessere Quartiere, bis schließlich schmucke Villen die Straßen zieren. Häufig ist eine bestimmte Anzahl sol-

Quader-Qualen

Zu den Höhepunkten der Aufbaukunst gehören die gewaltigen Monumente, allen voran die mehrere Bildschirm füllenden Pyramiden. Während andere Gebäude lediglich Geld kosten, müssen Sie bei den Prestigebauten alle Materialien selbst beschaffen: Steine, Granitquader und Marmor. Ihre Arbeiter



Mühsam schleppen unsere Arbeiter **Granitblöcke** über Rampen zur Pyramidenspitze. Das rechte Interface ist hier eingefahren.

planieren das Gelände, um das Monument Schicht auf Schicht hochzuziehen. Sklaven schleppen die riesigen



Nur auf dem fruchtbaren Schlamm Boden des **Nilufers** können Sie Ackerbau betreiben. Vor der **Flut** muß die Ernte eingefahren sein.

Brocken auf Schlitten über Rampen. Übrigens: Ein Standardquader der Pyramide in Gizeh wiegt rund sieben Tonnen, heutzutage bräuchte man einen Bagger mit 350 PS, um so einen Klotz über die Rampen zu bewegen...

Barbaren fallen ein

Wie bei **Caesar 3** finden Kämpfe auf der Stadtkarte statt – und sind genauso sim-

pel. Aus Infanteristen, Bogenschützen oder Streitwagen bilden Sie 16er-Kompanien, die Sie nur geschlossen kommandieren können. Das Manko von **Caesar 3**, wo drei Barbaren eine halbe Stadt demolierten, weil sie die lahmen Legionäre lässig abhängen, gibt's bei **Pharaoh** nicht mehr. Nach wie vor reagieren Sie aber nur auf Attacken, Sie dürfen selber keine Truppen in Nachbarprovinzen entsenden.

Neu sind die Seeschlachten gegen Flußpiraten. Nur mit teuren Kriegsschiffen können Sie den schwimmenden Spitzbuben beikommen. Die Kampfsegler und Truppen sind die einzigen Einheiten, die Sie direkt steuern. Ab Mitte der zweiten Kampagne können Sie sich zwischen einem friedlichen und einem umkämpften neuen Landstrich entscheiden.

Kichererbsensuppe

Die meisten Szenarios spielen am Nil, der einmal im Jahr über seine Ufer tritt und beim Zurückweichen fruchtbaren Schlamm hinterläßt. Nur darauf können Ihre Bauern Felder errichten, um bis zur nächsten Flut Feigen, Hopfen oder Erbsen anzubauen und zu ernten. Während der restlichen Zeit sind Sie aufs Fischen, die Straußenjagd oder Importe angewiesen. Doch nicht in jeder Mission tummeln sich Fische oder Vogel Strauß, und schon droht eine Hungerskatastrophe, wenn Sie die Ernteinsätze nicht genau planen. Dumm läuft's auch, wenn eine wichtige Straße durch das Schlammgebiet führt – sobald die Flut kommt, geht der Verkehrsweg baden.

Ich will hier raus!

Wenn Sie einen Untertanen anklicken, erzählt der Ihnen per Sprach- und Textausgabe indirekt, was er von Ihren Taten hält. Durch diese Volksbefragung erfahren Sie fast mehr als aus den zahlreichen Statistiken. Da beklagt sich beispielsweise eine Marktfrau über die harte Schleppelei – prima, Ihre Speicher sind also gut gefüllt. Auch die

Martin Deppe



Innere Werte

Pharao ist wie eine Pyramide – außen schlicht, innen voller Schätze. Ich werde ständig gefordert,

jeder Eingriff in meine Stadt wirkt sich sichtbar aus: Zu wenig Geld? Gut, erhöhe ich halt die Steuern. Hoppla, prompt haufen meine Untertanen ab. Also baue ich eine Tanzfläche, um die verbliebenen Jungs bei Laune zu halten. Leider stehen durch die Abwanderung zuwenig Arbeiter bereit, die sich als Animatoren einsetzen ließen. Gleichzeitig will mein Pharao eine Ladung Waffen, der Nil immer noch nicht übertreten, die Pyramidenbaustelle sündteuren Marmor und, und, und...

Sim Kairo

Im Vergleich zu Caesar 3 sind die Straßen zwar viel belebter, doch die unscheinbare Pharao-Grafik ähnelt immer noch eher dem trockenen Sim City 3000 als einem wuseligen Siedler 3. Das Gleiche gilt für die Komplexität, die durch den Pyramidenbau noch zugenommen hat – versuchen Sie mal, 120.000 Steinquader zu beschaffen, wenn Ihr Volk keine klopfen kann! Aufbau-spiel-Fans, die sich am drögen Look und den sehr komplexen Missionen nicht stören, kann ich Pharao ans Herz legen.

Götter wollen umworben sein: Wenn Sie Osiris keinen Tempel bauen, fällt die nächste Nilflut ins Wasser... **MD**

Pharao

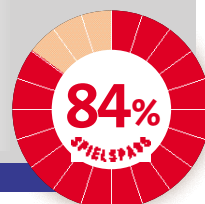
Genre: Aufbauspiel
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Impressions
System: Windows 95
Anleitung: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Festplatte: ca. 200 bis 600 MByte

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

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 MMX 64 MByte RAM, 16fach CD	Pentium II/300 64 MByte RAM, 24fach CD

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

Das derzeit komplexeste Aufbau-spiel.



Die Würfel sind gefallen

Catan

Die erste Insel

Deutschlands erfolgreichstes Brettspiel wagt den Sprung in den PC.
Macht das Feilschen um Rohstoffe auch gegen den Computer Spaß?



Christian Schmidt



Cooler KI-Gegner

Es klappt auch auf dem Computer: Die Suchtwirkung des Brettspiels stellt sich sofort wieder ein. Grund

dafür ist das eingängige Spielprinzip, das auch Einsteiger nach den vier Tutorial-Missionen verstanden haben. Die Umsetzung ist wirklich eins zu eins – vom Würfelwurf bis hin zum erbitterten Feilschen mit den Computergegnern. Die sind hervorragend gemacht, agieren clever und wirken dank vieler gesprochener Sätze beinahe lebendig. Schade nur, daß sich die Sprüche relativ schnell wiederholen; das Geplapper der KI-Gegner zehrt nach einigen Spielstunden gelinde an den Nerven.

Gewinnen ist Glückssache

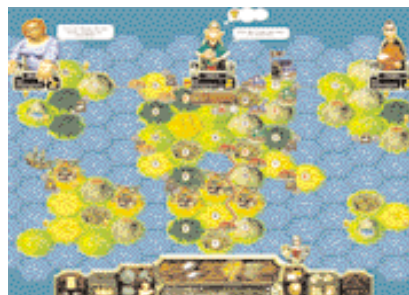
Catan ist ein multimediales Brettspiel, perfekt umgesetzt, aber leider ohne echten Mehrwert. So viel Spaß es auch macht, für meinen Geschmack ist zuviel Glück dabei; ein paar schlechte Würfelergebnisse zu Spielbeginn, und der Rückstand ist kaum noch aufzuholen. Für eine gepflegte Partie emsigen Handelns gegen digitale Gegner ist das Spiel perfekt – nicht zuletzt dank der vielen Spielmodi, die lange Zeit für Laune sorgen. Wenn Sie aber mehrere Mitspieler zusammentrommeln können, sollten Sie den PC ausschalten. Am Brett macht's halt immer noch einen Tick mehr Spaß.

Zwei Spieler starren gespannt auf bunte Kärtchen. »Ich brauche dringend Holz. Dafür würd' ich ein Schaf hergeben.« – »Vergiß' es, unter zwei Lehm kriegst Du nichts von mir.« – »Ein Lehm und ein Getreide?« – »Okay!« Kommt Ihnen dieser Dialog bekannt vor? Dann haben Sie wohl auch schon die eine oder andere Partie **Die Siedler von Catan** hinter sich. Das sehr beliebte Schachern um Rohstoffe beim Besiedeln einer Insel dürfen Sie nun auch am PC erleben: **Catan – Die erste Insel** setzt das Brettspiel detailgenau um.

Landbesetzung

Das fruchtbare Eiland Catan wird, frisch entdeckt, von bis zu sechs Spielern rundenweise in Besitz genommen. Das Gebiet besteht aus sechseckigen Feldern, auf denen jeweils einer von fünf Rohstoffen vorkommt. Auf Äckern wächst Getreide, Wälder bringen Holz, in Lehmgruben entstehen Ziegel, in Bergen

wird Erz gefördert, und auf Wiesen weiden Schafe. Jeder Landstrich trägt eine Zahl zwischen zwei und zwölf; wenn die beiden Würfel, die jeder Spieler zu Beginn seines Zuges wirft, diese Augen-



Die höchste Zoomstufe taugt für großen Karten.

zahl ergeben, produzieren alle entsprechenden Felder ihren Rohstoff. Davon profitieren Sie aber nur, wenn eine Ihrer Siedlungen an diese Regionen grenzt – dann wandert etwa eine Einheit Holz in Ihr Lager. Zu Spielbeginn darf jeder Spieler zwei Dörfer auf der Insel platzieren.

Tausch mit mir!

Um kräftig zu expandieren, benötigen Sie die richtigen Rohstoffe. Ohne Straßenverbindung kann keine neue Siedlung errichtet werden, jeder Weg kostet aber ein Klaffer



Wenn die Würfel liegenbleiben, fliegen die Rohstoffe in hohem Bogen zu den Spielern. Ihre Kontrahenten reagieren mit Animationen auf jedes Ereignis.

Holz und eine Einheit Lehm. Wenn Sie Ihre Startorte neben lukrativen Wäldern gebaut haben, fehlt Ihnen unter Umständen der nötige Lehm; andere Spieler sitzen auf Bergen von Ziegeln, bestellen aber selbst keine Getreidefelder. Weil's jedem immer an etwas mangelt, dreht sich **Catan** um den Tauschhandel zwischen den Spielern. Während jedes Zugs dürfen Sie Ihren Kollegen beliebig viele Angebote machen. Motto: Biete Holz, suche Erz. Die Feilscherei nehmen Sie über ein doppelseitiges Fenster vor. Auf die linke Hälfte ziehen Sie per Drag & Drop Ihre gebotenen Waren direkt aus dem Lager, rechts bestimmen Sie über Icons, was Sie dafür gerne hätten. Daraufhin sagen Ihnen die Computergegner, was sie davon halten. Ist der Handel perfekt, werden die Waren nach einem weiteren Mausklick getauscht.

Seefahrer und mehr Spieler

Um eine Partie zu gewinnen, müssen Sie Siegpunkte für Errungenschaften anhäufen. Ein Dorf ist einen Siegpunkt wert, eine Stadt zwei, außerdem gibt es verschiedene Boni. Das Basisregelwerk des Brettspiels ist in **Catan – Die**



Kleine Animationssequenzen untermalen wichtige Ereignisse, hier einen Raubüberfall.



Die **Nahansicht** der Insel ist prächtig, aber spielerisch sinnlos. Sprechblasen zeigen, was in den Dörfern gerade Tagesgespräch ist.



Einige **Statistiken** lockern den Spielablauf auf.

erste Insel um die Erweiterungsregeln »Seefahrer« und »5-6 Spieler« ergänzt. Das bedeutet, daß Sie auf größeren Spielfeldern bis zu fünf Gegnern gegenüber sitzen und auch auf dem Seeweg weitere Inseln besiedeln können. Für Einzelspieler bietet **Catan** eine Kampagne, in der Sie zwölf Missionen lang eine Inselkette erforschen. Dabei erwarten Sie auch Spezialaufgaben, etwa, als erster eine Siedlung auf einer Insel abseits des Festlands zu errichten. Wenn die Kampagne gelöst ist, dürfen Sie vorgefertigte Einzelszenarien nachspielen oder sich vom Programm eine Zufallskarte auswürfeln lassen. Einen Editor für eigene Inseln oder Szenarien gibt es allerdings nicht.

KI mit Persönlichkeit

Als Gesellschaftsspiel steht und fällt **Catan** mit Ihren Mitspielern. Zum Glück sind die Computergegner exzellent. Acht Persönlichkeiten stehen als Kontrahenten zur Verfügung; die Schönheit Vicky ist zum Beispiel eine höfliche Spielerin, der Greis Louis ein Eigenbrötler und schnell eingeschnappt – dann handelt er nicht mehr mit Ihnen. Die KI spielt so gut, daß auch Profis ordentlich zu knabbern haben. Die Computergegner quittieren

jede Aktion mit einem gesprochenen Kommentar; insgesamt hat jede Person über 1.000 Aussagen auf Lager.

Auch am PC dürfen Sie natürlich mit echten Menschen spielen. Das Feilschen läuft aber deutlich zäher ab als am Brett. Abwechselndes Ziehen am gleichen Computer ist möglich, allerdings sehen Sie beim Handeln zwangsläufig die Rohstoffe der Mitspieler. Am besten klappt's über ein Netzwerk oder das Internet, wobei jeder Spieler eine CD im Laufwerk haben muß.

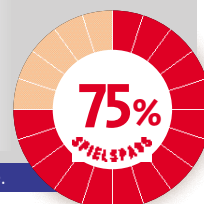
CS

Catan: Die erste Insel

Genre: Strategiespiel
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Funatics
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 220 bis 460 MByte
Spieler: Einer bis sechs (an einem PC, Netzwerk, Internet)
3D-Karten: ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Open GL ☐ Power VR ☐ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/266 64 MByte, 8fach CD	Pentium II/350 64 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut



Kommt dem Spaß des Brettspiels sehr nahe.

Addon zum Suchtspiel

Heroes of Might & Magic 3 Armageddon's Blade

Ein mächtiges Schwert macht Erathias Königin Catherine das Leben schwer.



Eine voll ausgebaute Conflux-Stadt wird von Elementaren und Feuervögeln bewacht.

Wer Lucifer Kreegan heißt, wird kaum bei der Telefonseelsorge Wuppertal arbeiten, sondern unentwegt diabolische Pläne schmieden. So auch der Oberbösewicht in **Armageddon's Blade**, dem Addon zum Strategie-Epos **Heroes of Might & Magic 3**. Wie im Hauptprogramm müssen Sie sechs Kampagnen bestehen, um

Erathia vor einer erneuten Invasion zu bewahren, die Lucifer mit dem Zauberschwert »Armageddon's Blade« meistern will. Die neuen Feldzüge sind deutlich schwerer; schon im ersten Einsatz ist der Gegner stark überlegen.

Phönix aus der Asche

Gleich im Einstiegsszenario taucht ein neues Volk auf: In »Conflux«-Städten rekrutieren Sie diverse Elementare, die den vier Elementen Feuer, Wasser, Luft und Erde angehören. Während Erd-Elementare beispielsweise gegen Feuerzauber oder magische Blitze immun sind, trifft ein beschworener Meteoriten-Sturm sie doppelt stark. Die stärkste Einheit, der Phönix, kann sich wiederbeleben. Neuerdings dürfen Sie beim

Rekrutieren aller Einheiten zwischen der Standard- und der Upgrade-Version wählen, was sich aber nur bei Rohstoffmangel lohnt.

Außerdem gibt's 13 weitere neutrale Truppentypen, darunter vier Drachen. Der stärkste, der Azur-Feuerspucker, hat satte 1.000 Hitpoints – da sehen die bisherigen Kraftprotze Titan und Behemoth mit ihren 300 ziemlich alt aus.

Minensperre

Ihre Rohstoffminen können Sie jetzt wie die Garnisonen mit Truppen sichern – vor allem bei den begehrten Goldminen eine feine Sache. Und wenn Sie einen Helden mit Artillerie-Skill haben, dürfen Sie bei Belagerungen Ihre Wachturm-Schüsse selber abfeuern. Hört sich simpel an, kann aber über Sieg und Niederlage entscheiden. **MD**

Martin Deppe



Helden-Haft

Hiermit verklage ich New World Computing: Das Addon fällt eindeutig unter das

Arzneimittel-Schutzgesetz und sollte eine Suchtwarnung auf der Packung haben! Die sechs frischen, langen Kampagnen machen wieder derart abhängig, daß ich mich am liebsten für mehrere Monate damit einschließen würde. Kleine, aber feine Änderungen tun ihr übriges.

Allerdings hätte das neue Volk aufregender sein dürfen, denn die Elementare gab's schon als neutrale Truppen, die Feuervögel und Feen in Heroes 2. Doch die lange Spieldauer und die Verbesserungen entschädigen für dieses Manko dicke. Mein Tip: Jahresurlaub einreichen, Addon kaufen, Erathia retten!

Heroes of M&M 3 Addon

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

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 233 MMX 32 MByte RAM, 16fach CD	Pentium II/266 64 MByte RAM, 24fach CD

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

Neue Kampagnen mit hohem Suchtfaktor.



Neuerdings können Sie die Türme kommandieren.

Attraktionen, die sich lohnen

Rollercoaster Tycoon Added Attractions

Microprose hat ein Herz für Kirmeskrämer: Neue Fahrgeschäfte und knifflige Szenarios fordern auch gestandene Achterbahn-Bauer.

Mick Schnelle



Attraktive Attraktionen

Die Added Attractions haben mir einen willkommenen Anlaß gegeben,

mich wieder mal mit Rollercoaster Tycoon zu beschäftigen. Die neuen Szenarios sind erheblich fordernder und machen mir deshalb mehr Spaß. Und die neuen Fahrgeschäfte sind eine nette Zugabe. Ob man die Dinos und den Dschungel unbedingt haben muß, ist dagegen Geschmackssache. Ärgerlich finde ich nur, daß die Steuerung nervig geblieben ist. Vor allem das manuelle Bäume-Entfernen und der fummelige Achterbahn-Bau drohten mich mehrfach in den Wahnsinn zu treiben. Spaß macht's trotzdem, nur Einsteiger sollten erst mal mit dem Hauptprogramm üben.

Wie man mit Rummel viel Kohle macht, hat Microprose mit **Rollercoaster Tycoon** gezeigt. Das Aufbau-spiel rund um Kirmes und Themenparks begeisterte trotz fummeliger Steuerung vor allem Einsteiger wegen des

niedrig angelegten Schwierigkeitsgrads. Das **Added Attraction Pack** wendet sich an den erfahreneren Spieler.

Komplexe Kirmes

Wie macht man aus einer simplen Brücke einen florierenden Vergnügungspark? Vor diese und ähnliche Fragen werden Sie gestellt, wenn sie sich an eines der 30 Szenarios des Addon-Packs wagen. Auch ganz harmlos klingende Vorgaben, wie etwa die Steigerung des Verkehrswertes eines Parks, entpuppen sich schnell als schwer lösbar, wenn das zur Verfügung stehende Gelände nur aus einem schmalen Küstenstreifen besteht. Das **Added Attraction Pack** macht Schluß mit den von selbst laufenden Rummelplätzen. Die meisten Szenarios können Sie nur trickreich lösen, indem Sie zum Beispiel dem Meer Land abtrotzen.

Neuer Lack

Was wäre **Rollercoaster Tycoon** ohne seine spektakulären Fahrgeschäfte? Von denen gibt es jetzt viel mehr, etwa Achterbahnen mit vertikalen Loopings oder Faßrollen. Nostalgiefans dürfen sich an klassischen Holzbahnen aus-



Dank der neuen **Malfunktion** können Sie jetzt Ihre Attraktionen kunterbunt gestalten und so den passenden Rahmen für die **Dinos** schaffen.

toben. Mit der Lackierfunktion streichen Sie die Rollercoaster abschnittsweise kunterbunt an. Für Ambiente sorgen

neue Dekorationsstücke. Ein Satz Dinosaurier verwandelt Ihre Kirmes optisch in den Jurassic Park. **MIC**

Added Attractions Pack

Genre:	Aufbauspiel-Addon	Hersteller:	Microprose
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 50 Mark	Festplatte:	ca. 46 MByte
Spieler:	Einer		
3D-Karten:	<input type="checkbox"/> Direct 3D <input type="checkbox"/> 3Dfx <input type="checkbox"/> Open GL <input type="checkbox"/> Power VR <input type="checkbox"/> Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 6fach CD	Pentium II/233 32 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	nicht vorhanden

Deutlich kniffliger als das Hauptprogramm.



Marskrater und futuristische Gebäude verzieren jetzt unseren Technopark.