

Strategie

Jörg Langer



Der Monat der Strategen

Meine Überschrift soll keine neo-chinesische Zeitrechnung einführen, sondern beschreiben, was die Hitliste unten aufzeigt: Diesen Monat gibt's gleich fünf hochrangige Neuzugänge! Ein Spiel taucht sogar gleich zweimal auf – die deutsche Version von **C&C 3** finden wir so mäßig übersetzt, daß die Atmosphäre im Solospiel darunter leidet. Deshalb haben wir dem deutschen **C&C 3** das GameStar-Prädikat »Atmosphäre« aberkannt und seine Wertung um einen Punkt reduziert.

Eindeutiger Sieger und neue Referenz des gesamten Strategie-Genres ist **Age of Empires 2**. Nie zuvor gab es eine so gute Symbiose aus Grafik, Tiefgang und Spielspaß. Hoffentlich bleiben da noch Spargroschen für **Panzer General 4** und **Homeworld** übrig – es wäre schade, wenn diese Top-Spiele im Echtzeit-Meer untergehen würden. Ebenfalls spielenswert und nur knapp an den Charts gescheitert: **Shadow Company**. So, und jetzt brauche ich dringend drei Monate Urlaub...



Strategie-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Age of Empires 2	Echtzeit-Strategie	NEU	92%
2	StarCraft	Echtzeit-Strategie	6/98	90%
3	Alpha Centauri	Strategie	3/99	90%
4	C&C 3 (englisch)	Echtzeit-Strategie	NEU	90%
5	Siedler 3	Aufbauspiel	1/99	90%
6	C&C 3 (deutsch)	Echtzeit-Strategie	NEU	89%
7	Battlezone	3D-Strategie	4/98	89%
8	Jagged Alliance 2	Strategie	6/99	88%
9	Anno 1602	Aufbauspiel	5/98	88%
10	Populous 3	Echtzeit-Strategie	12/98	88%
11	Dungeon Keeper 2	Echtzeit-Strategie	8/99	86%
12	Heroes of Might&Magic 3	Strategie	6/99	86%
13	Panzer General 4	Taktikspiel	NEU	86%
14	Warzone 2100	Echtzeit-Strategie	5/99	86%
15	Mech Commander	Echtzeit-Strategie	8/98	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	Homeworld	Echtzeit-Strategie	NEU	84%
20	Caesar 3	Aufbauspiel	12/98	83%
21	Seven Kingdoms 2	Echtzeit-Strategie	10/99	83%
22	Pizza Syndicate	Wirtschaftssim.	4/99	83%
23	Sim City 3000	Aufbauspiel	3/99	81%
24	Die Völker	Aufbauspiel	7/99	81%
25	Civi 2: Test of Time	Strategie	10/99	80%

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

Inhalt

Titelstory

Age of Empires 2	60
Ausklapp-Karte	61
Echtzeit-Vergleich	72

Tests

Command&Conquer 3	96
Multiplayer-Streit	102
Homeworld	106
Panzer General 4	110
Shadow Company	114
Siedler 3: Amazonen	118
Abonimation	120
Biing 2	122
Unter schwarzer Flagge	122
Chroniken des schwarzen Mondes	123
Hot Business	168

Der Kane war ihr Schicksal



Command&Conquer 3

Command&Conquer 3 hat auf den ersten Blick so manchen Fan enttäuscht. Doch hinter der veralteten Technik und einem nicht perfekt ausgefeilten Multiplayer-Modus versteckt sich eine wahre Solospiel-Perle.

Facts

- 18 GDI-Truppentypen
- 19 Nod-Truppentypen
- 19 »echte« GDI-Szenarios
- 19 »echte« Nod-Szenarios

Wenn ein Computerspiel palettenweise in die Läden gestellt wird, wenn die Kundschaft sich wie im Sommerschlussverkauf auf die Packungen stürzt, wenn besonders hartnäckige Fans

am Vorabend an der Hintertür klopfen und den doppelten Preis bieten – dann muß dieses Spiel ein Kulttitel sein. Ist es auch: **Command&Conquer 3** setzt die beliebteste PC-Spiele-Serie fort. Die fu-

turistischen Echtzeit-Gefechte zwischen der honorigen Globalen Defensiv-Initiative (GDI) und der Terrororganisation Nod flammen mit aller Härte wieder auf, und sogar der totgeglaubte Nod-Böse-



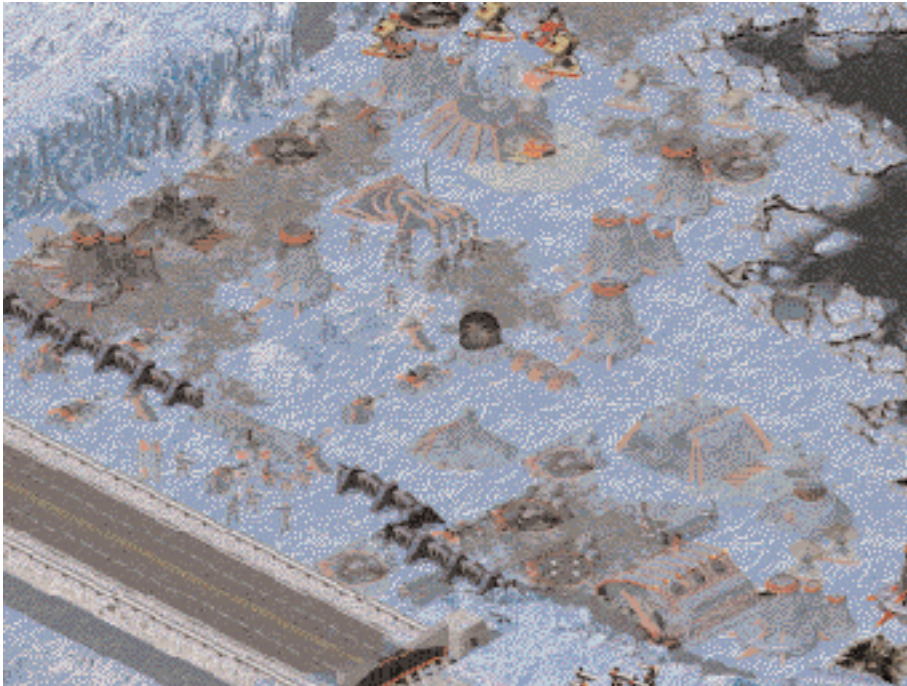
Auf Demo-CD:
exklusives
Cheat-Tool



Ab Seite 188:
Komplett-
lösung,
Taktiken

Zwei gegen einen: In dieser **Multiplayer-**partie wird Martin (alias Sir Sigg) von grünen und roten Nod-Truppen überrumpelt.





Erstmals können Sie in einem Echtzeit-Strategiespiel Ihre komplette Basis **unsichtbar** machen.

wicht Kane erscheint plötzlich aus der Versenkung.

Schon unser Vorabtest im letzten Heft zeigte: **C&C 3** lebt vor allem von den dynamischen Solo-Kampagnen und den in Untermissionen aufgeteilten Szenarios. Das pixelige Schlachtfeld wirkt zunächst altbacken. Doch sobald die ersten Gefechte mit schweren Einheiten entbrennen, Artilleriegeschosse die Landschaft umpflügen, qualmende Flieger zu Boden trudeln und Raketenschwärme unbarmherzig ihre Ziele ver-

folgen, ist der etwas triste Look des Terrains vergessen.

Gejagte und Jäger

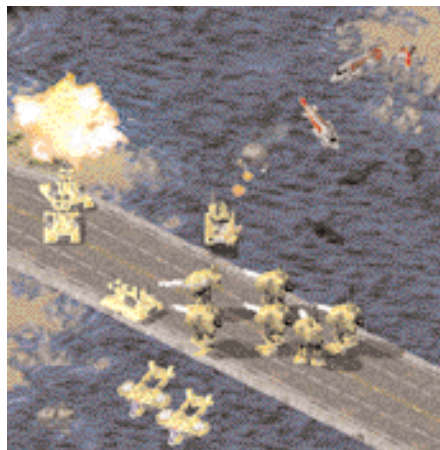
Besonders die unterteilten Solo-Missionen sorgen für echte Dramatik. So müssen Sie als GDI-Kommandant in einem Hammerfest-Einsatz mit einer Handvoll Truppen eine überrannte Basis zurückerobern. Mühevoll kämpfen Sie sich durch Fjorde, Eiswüsten und Nod-Vorposten, schalten Abwehrranlagen aus und schütteln Ihre Verfolger ab. Wenn Sie die ei-

genen Stellungen endlich erreicht haben, fängt der Einsatz erst richtig an. Unter ständigen Attacken müssen Sie Ihre Stellung ausbauen, und die ersten Nadelstich-Attacken auf Feind-Ernter und Vorposten austeilen. Und dann kommt der entscheidende Moment: Der finale Frontalangriff auf die lästige Nod-Hauptbasis.

Für fast jeden Truppentyp gibt's besondere Taktiken: Nod-Cyborgs und Mutanten heilen im Tiberium, während normale Soldaten den omi-



Nod hat mit Ingenieuren eine GDI-Basis **erobert** und kann fortan deren Truppentypen rekrutieren.



Flüsse und zerstörbare **Brücken** bieten handfeste taktische Vorteile, die geschickte Spieler nutzen.

Jörg Langer



Solo top, Multi Flop

Unsere Multiplayer-Note für C&C 3 ist bei Licht betrachtet eine schallende Ohrfeige. Wir reden schließlich

von einer Kultserie, die zwar schon zweimal mit ihrem Solomodus begeisterte. Doch der langfristige Spielspaß (und der eigentliche Mythos) kam von den exzellenten Mehrspieler-Gefechten. Bei C&C 3 sind weder die Einheiten noch die Parteien perfekt ausbalanciert, außerdem fehlt es an mehr Spielmodi und einem Editor. Kein Vergleich zum Multiplayer-Reigen von StarCraft. Und Age of Empires 2 ist deutlich komplexer. Was bleibt da für C&C 3?

Das coolste Echtzeitspiel

Während sich Einsteiger bei AoE 2 erst einarbeiten müssen und bei StarCraft keine Ahnung haben, was manche Einheiten tun, geht's in Tiberian Sun sofort zur Sache. Spielstart, Bauhof bauen, Kaserne hinstellen und mit den ersten Infanteristen den Gegner angreifen: Instant-Action pur.

Vor allem aber halte ich C&C 3 für das coolste Solo-Echtzeitspiel. Die KI-Defizite fallen hier kaum ins Gewicht, dafür locken die innovativen Truppentypen sowie die sehr gut geskripteten Missionen. Das dynamische Schlachtfeld und die halbdynamische Kampagne bieten ganz klar mehr als alles, was die Konkurrenz in diesen Punkten auf die Beine stellt. Mir gefallen auch die Videos, weil sie mich an der Story teilhaben lassen, anstatt mir nur schnöde Text-Briefings vorzusetzen.

Das Episode-1-Problem

Trotzdem überkommt mich als alter C&C-Fan dieselbe Enttäuschung, die ich kürzlich bei Star Wars Episode 1 verspürt habe: Die Erwartungen waren riesig und wurden nur teilweise erfüllt. Neben der veralteten Technik von C&C 3 gibt es unheimlich viele Nervdetails, vom Helikopter-Handling bis zur sinnlosen Passiv-Voreinstellung neugebauter Truppen. Auch bei Episode 1 fallen mir zahlreiche Negativschnipsel ein. Und dennoch ist der Spaßfaktor weit höher, als es das Hochrechnen der Defizite glauben machen könnte. Genauso ist es bei C&C 3: Nachdem ich mich mit den verpaßten Chancen (Wetter! Gescheite KI!) abgefunden hatte, konnte ich das nach wie vor hochklassige Spielprinzip richtig genießen.

nösen Rohstoff nicht verknu-
sen können. GDIs Disruptor-
Panzer zerlegen mit ihrem
grünen Flächenstrahl auch
starke Gegner – aber leider

auch benachbarte GDI-Ein-
heiten anderen Typs.

KI-Schnitzer

Im Gegensatz zu allen West-
wood-Versprechungen hat
C&C 3 viele KI-Patzer aus sei-
nen Vorgängern übernom-
men. Da warten vollbeladene
Sammler geduldig neben ei-
ner Raffinerie, weil ein ande-
rer früher gefüllt war. Daß
der noch meilenweit entfernt
ist und die Wartenden genug
Zeit hätten, Ihren Konto-
stand zu füllen, beachtet die
KI nicht. Auf der höchsten
Schwierigkeitsstufe greift der
Computergegner zwar mit
den idealen Einheiten an (et-
wa Bazooka-Infanterie gegen
Schwebepanzer), aber immer
an der gleichen Stelle und
mit der gleichen Truppen-
stärke. Teure Flieger werden
innerhalb von Sekunden ver-
schrottet, weil sie nicht auf-
steigen und sich gegen die Bo-
dentruppen verteidigen. Der
KI-Gegner baut in Sololevels
zerstörte Gebäude nicht nach
– nicht mal an der gleichen
Position, wie noch in **C&C 1**
und **2**. Dadurch können Sie
Feindbasen seelenruhig aus
immer der gleichen Richtung
angreifen, denn die attackier-
te Stelle wird nie verstärkt.

Dafür kennt der Computer-
feind die Landkarte und igno-
riert den Schlachtennebel –



Vier **GDI-Bomber** haben eine Streitmacht des Multiplayer-Gegners im Visier.

Übermächtige Bruderschaft

Verglichen mit dem aller-
ersten **C&C**, das perfekt aus-
balanciert war, ist diesmal
Nod in den Multiplayer-
Schlachten im Vorteil: Eine



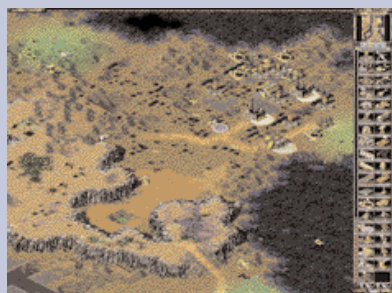
Die gelungenen **Rendervideos** tragen entscheidend zur Atmosphäre
bei. Hier zerlegt ein riesiger Mammut MK2 im Alleingang eine Basis.



Kleine Rakete, große Wirkung: Nods rotes Lang-
strecken-Projektil fliegt von links oben an und zer-
platzt über der GDI-Kaserne in kleine **Sprengkörper**.

Höhere Auflösungen

Neben den 640er- und 800er-Auf-
lösungen sind mit einem kleinen Trick



Auch **höhere Auflösungen** als die beiden vor-
gegebenen sind möglich (hier: 1600x1200).

höhere möglich – bis hin zu 1600 mal
1200. Dadurch steigt die Übersicht-
lichkeit, außerdem passen mehr
Buttons in die Bauleiste, das um-
ständliche Auf- und Abscrollen wird
eingeschränkt. Allerdings sinkt die Per-
formance: Für 1600 mal 1200 sollten
Sie mindestens einen Pentium III/450
haben, 1024 mal 768 läuft schon bei
einem flotten Pentium II ordentlich.

Um die Auflösung zu erhöhen, müs-
sen Sie lediglich die Datei »sun.ini« im
Hauptverzeichnis von C&C 3 mit einem
Texteditor öffnen. Unter dem Absatz
»Video« sind die Auflösungen aufge-

führt. Überschreiben Sie einfach die
Breite und Höhe, wie in der Abbildung
gezeigt, mit den gewünschten Werten.

```
ToolTips=yes
[Video]
ScreenWidth=1600
ScreenHeight=1200
StretchMovies=no
[Audio]
```

Falls Ihnen
das noch zu
umständlich
ist: Auf un-
serer Demo-
CD befindet
sich unter
dem Menü-
punkt »Programme« ein Grafiktool zu
C&C 3, das die Auflösung noch einfa-
cher erhöht. Die Änderungen können
Sie jederzeit rückgängig machen.

Martin Deppe



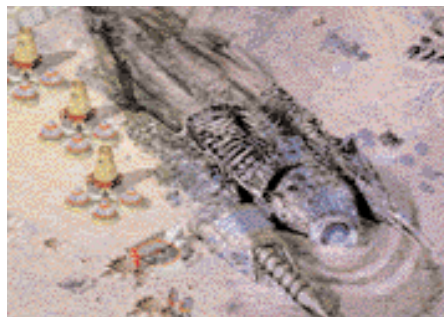
Nur der Spaß zählt

Noch nie hat ein Spiel eine so hohe Erwartungshaltung aufgebaut wie C&C 3. Das liegt zum einen am

Kultstatus der beiden Vorgänger, zum anderen an der Geheimniskrämerei Westwoods. Herausgekommen ist ein sehr, sehr gutes Spiel – das dennoch hinter den Erwartungen zurückbleibt. Doch letztendlich entscheidet der pure Spaß, den man bei den Echtzeit-Kämpfen hat. Und den verspürte ich beim Durchspielen trotz KI-Macken und überholter Technik allemal. Vor allem in der Nod-Kampagne, die von Einsatz zu Einsatz dramatischer wird.

Blizzard schlägt Westwood

Enttäuscht bin ich vor allem vom Multiplayer-Part. Hier kommt Westwood nicht an die Referenz StarCraft heran: Nod ist durch Artillerie und Untergrund-Panzer im Vorteil. Trotzdem machen die Mehrspielerpartien wegen der vielen möglichen Taktiken und den Brachialgefechten Laune: Wenn mein abgeschossener Orca-Bomber auf Rüdigers Bauhof trudelt und ihm den letzten Rest gibt, ist der Jubel über den doch noch erfolgreichen Luftangriff groß.



Nod und GDI kämpfen um ein riesiges Alien-Schiff.



Eine der vielen Taktiken: Teufelszungen greifen an.

Handvoll Artillerie-Einheiten legt Feindbasen ruckzuck in Klump und Asche – auch aus sehr großer Distanz. Wenn die Geschütze noch durch Bazooka-Infanterie gesichert und durch Reparaturfahrzeuge instand gehalten werden, helfen selbst GDIs starke Orca-Bomber wenig.

Von den unfairen Artillerie-Angriffen mal abgesehen, steht in den Mehrspielerpartien eine breite Palette abwechslungsreicher Taktiken zur Verfügung. Ingenieurtruppen stürmen aus Untergrund-Transportern, um Kerngebäude zu erobern. Flieger brechen durchs Flakfeuer, GDI-Sensoren suchen ver-

zweifelt nach getarnten Nod-Camps. In einer halb eroberten Basis beharken sich Tür-

me, während ein Mammut MK2 mit einem Schuß ein Kraftwerk sprengt. **MD**

C&C 3 (englische Version)

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Westwood
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 130 bis 680 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)		
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, 8fach CD	Pentium 233 MMX 64 MByte RAM, 16fach CD	Pentium II/300 128 MByte RAM, 24fach CD, 500 MB freier HD-Platz

Grafik	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	Gut
Sound	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	Sehr gut
Bedienung	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	Sehr gut
Spieltiefe	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	Sehr gut
Multiplayer	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	Gut

Strategie mit coolem Flair und tollen Truppen.



Command&Conquer 3 (deutsch)

Die von Westwood schludrig lokalisierte deutsche Version dämpft den Spielspaß: In den Videos sprechen die Helden oft mit geschlossenem Mund weiter, Kane klingt viel zu brav. Der GDI-General Solomon wird in der US-Version von James Earls Jones gespielt und gesprochen. Statt seiner voluminösen Stimme (Jones sprach den **Star Wars**-Übelwicht Darth Vader) er-

klingt in der deutschen Fassung ein gelangweilter 08/15-Sprecher. Und dabei tragen die Videos in der US-Version viel zur Atmosphäre der beiden Solo-Kampagnen bei, dem Highlight von **C&C 3**.

Zum anderen kämpfen hierzulande statt menschlicher Soldaten Cyborgs. Diese Wortwahl ist sehr ungeschickt, weil Cyborgs eigenständige Nod-Einheiten sind. Frisch produzierte Infanteristen melden sich aber auf beiden Seiten mit »Cyborg bereit!« – die Verwirrung ist perfekt. Auch sonst könnte die Sprachausgabe im Spiel besser sein. Wegen der schlechten Lokalisierung und

dem daraus resultierenden Atmosphäreverlust werten wir die deutsche Version auf 89

Spielspaß-Prozent ab und erkennen ihr das GameStar-Prädikat »Atmosphäre« ab. **MD**

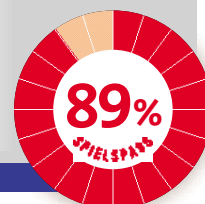
C&C 3 (deutsche Version)

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Westwood
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 130 bis 680 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)		
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, 8fach CD	Pentium 233 MMX 64 MByte RAM, 16fach CD	Pentium II/300 128 MByte RAM, 24fach CD

Grafik	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	Gut
Sound	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	Sehr gut
Bedienung	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	Sehr gut
Spieltiefe	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	Sehr gut
Multiplayer	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	Gut

Die Lokalisierung dämpft den Spaß etwas.



Kane klingt in der deutschen Version viel zu brav.



Redakteure im Clinch

C&C 3

Multiplayer-Streitgespräch

In zahlreichen Schlachten haben wir den C&C 3-Multiplayer-Modus getestet. Doch nicht jeder Redakteur war von den Gefechten begeistert.



Auf Bonus-CD:
rules.ini-Datei
zum Editieren
der Unit-Werte

Sobald man ein Strategiespiel gelöst hat, gibt's zwei Möglichkeiten: Entweder verbannt man es von der Festplatte – oder stürzt sich in wilde Multiplayer-Schlachten. Auch bei **C&C 3** bestimmt der Mehrspieler-Modus den Langzeitspielpaß. Um herauszufinden, wie groß der ist, haben wir Dutzende von Netzwerk-Schlachten geschlagen. Ergebnis: Nicht alle Tester waren von den Multiplayer-Partien angetan – im folgenden Streitgespräch prallen die unterschiedlichen Meinungen aufeinander.

Martin Deppe Zwei Drittel unserer Partien hat ein Nod-Spieler gewonnen, obwohl wir die Seiten durchgewechselt haben. Woran liegt das?

Rüdiger Steidle Nod ist viel zu stark, ich habe vorhin nur mit Nod-Artillerie deine halbe Basis plattgemacht.

Martin Deppe Besten Dank, hab's gemerkt. Aber ich bin an die Geschütze einfach nicht ran gekommen. Meine Bomber hast du mit der Bazooka-Infanterie abgeschossen, und mit Bodentruppen habe ich erst recht keine Chance. Außerdem hat Nod die mobilen Reparaturfahrzeuge. Bei GDI muß ich jedesmal in die Ba-

„Sowas macht mich wahn-sinnig!“

sis zurück und auf die Werkstatt-Plattform fahren. Und der Ionenstrahl ist ja wohl ein Witz, die beiden Nod-Raketen richten doch viel mehr Schaden an. Ich spiele trotzdem lieber GDI: Die Orca-Bomber sind einfach klasse – wenn die zuschlagen, geht richtig die Post ab.

Michael Galuschka Aber nur, wenn sie überhaupt ankommen. Meine frisch produzierten Banshees sind gerade automatisch vom Kartenrand zu ihren Heliports eingeflogen – dabei habe ich drei Flieger verloren, weil deine Flak in der Einflogschneise lag. Und als Chris meine gelandeten Harpyien mit Infanterie angegriffen hat, sind die Hubschrauber seelenru-

hig am Boden geblieben. Die hätten doch nur aufsteigen und angreifen müssen!

Christian Schmidt

Ich hab' mich schon gewundert, warum das so leicht war. Dafür hast du meine drei Raffinerien erobert –

weil meine Kanonentürme auf deine Untergrund-Transporter geschossen haben, und nicht auf die ausgeladenen Ingenieure. Dabei hat Westwood versprochen, daß die KI merkt, von welcher Einheit

„Nod ist zu stark.“



Die GameStar-Redakteure und Netzwerk-Generäle Michael Galuschka, Martin Deppe, Rüdiger Steidle und Christian Schmidt (von links) sind geteilter Meinung über den Multiplayer-Modus von Command&Conquer 3.



Nods Artillerie ist zu stark – das kippt die Multiplayer-Balance.

gerade die größte Bedrohung ausgeht, und entsprechend reagiert. Statt dessen muß ich ständig selbst eingreifen, weil die KI eben doch pennt. Ach ja, und die frischen Infanteristen standen tatenlos daneben, weil sie noch im vorgegebenen Passiv-Modus waren.

Michael Galuschka Die KI ist mies! Schau dir doch die Sammler an: Die bleiben voll beladen vor einer Raffinerie stehen, nur weil ein anderer sie bereits ansteuert. Das ist doch der gleiche Fehler wie in den Vorgängern.

Christian Schmidt Dafür muß ich mich aber sonst kaum um die Ernter kümmern: Die machen alles automatisch, ich werde nicht abgelenkt und kann mich voll aufs Kämpfen und Bauen konzentrieren. Das stört mich bei StarCraft und AoE 2, daß ich Unmengen herumwuseln der Arbeiter steuern muß.

Rüdiger Steidle Und der Einstieg ist simpel, die Funktion der Einheiten sofort klar. Ich darf auch mal Fehler machen – wenn ich bei StarCraft auch nur drei Sekunden zu spät Kristalle und Gas abbaue, habe ich oft schon verloren.

Martin Deppe Und es gibt keinen Rush am Anfang, wenn man die Starteinheiten auf eine begrenzt. Das hat mich bei StarCraft immer genervt, wenn nach zwei Minuten die ersten Zergling-Horden über einen herfallen.

Michael Galuschka StarCraft hat aber die bessere Bedienung, ich kann bestimmte Einheiten viel einfacher aus einer Gruppe selektieren. Vorhin habe ich meinen teuren Kommando-Cyborg nicht wiedergefunden, weil er in einer Infanteristen-Armee stand. So was macht mich wahnsinnig! Und dieses Mauernbauern ist ja wohl lächer-



Nach langer Sensorsuche hat Martin endlich Michaels **getarnte Nod-Basis** aufgespürt und greift sie mit Orcas an, die ersten Gebäude fliegen mit Karacho in die Luft – solche Szenen gehören zu den Highlights einer C&C3-Netzwerkpartie.

lich: Man muß Stück für Stück produzieren und ins Gelände setzen. Das mache ich höchstens beim Bauhof, dann habe ich die Nase voll.

Christian Schmidt Ich finde das Schlachtfeld bei C&C 3 aber besser. Ich kann Flüsse

taktisch nutzen, Brücken zerstören und wieder aufbauen, mich unterirdisch anschleichen... Die Eislandschaften sind am besten: Ich darf mit meinen Carryalls und Schwebepanzern überall hin, während Nod auf zugefrorenen Seen einbricht.

Martin Deppe Aus den Carryalls hätte Westwood aber mehr rausholen können. Die haben doch schon in Dune 2 angeschlagene Fahrzeuge und volle Sammler automatisch nach Hause geschleppt. Jetzt benutze ich sie nur noch, um meinen Mammot Mk 2 zügig in Rüdigers Basis abzusetzen.

Rüdiger Steidle Wenn es richtige Luftkämpfe gäbe, wärest du mit dem Carryall gar nicht so weit gekommen!

Martin Deppe Das werden

wir bei der nächsten Partie ja sehen. Dann setzen wir in der »rules.ini«-Datei aber die doofe Artillerie schwächer, und spielen alle Nod. **MD**

Tips für mehr Multiplayer-Spaß

Nod ist eindeutig im Vorteil. Deshalb sollten bei einer Partie alle Spieler die gleiche Partei wählen. Falls Sie unterschiedlich gute Teilnehmer haben, können die besseren Spieler GDI, die anderen Nod übernehmen. Sie können zudem in der Datei »rules.ini« (auf unserer Bonus-CD) die Waffenreichweite und -stärke der Nod-Artillerie verringern. Wie das ganz leicht geht, erfahren Sie im Tips&Tricks-Teil auf Seite 181. Die editierte Datei muß dann jeder Mitspieler in sein C&C 3-Verzeichnis kopieren. Mit den folgenden Multiplayer-Einstellungen holen Sie das Beste aus einer Partie:

- **Einheiten:** Auf 1 setzen – da die Starttruppen zufällig sind, kann ein Spieler mit 10 Infanteristen, ein anderer mit 10 Titanen beginnen.
- **Startkapital:** Das Maximum (10.000\$) wählen. Ansonsten wird die Startphase zu zäh.
- **Sammler unzerstörbar:** Ausschalten – sonst entgehen Ihnen spannende Jagden auf Feind-Ernter.
- **Nebel des Krieges:** Unbedingt einschalten. Ohne Nebel sind Überraschungsangriffe witzlos. Achten Sie bei Luftangriffen darauf, daß Zielgebäude oder -einheiten beim Anwählen kurz aufblinken – sonst landen Ihre Flieger neben dem Ziel, anstatt es anzugreifen.
- **Brücken zerstörbar:** Einschalten – das bringt mehr taktische Würze.
- **Kisten:** Ausschalten, die zufälligen Extras beeinflussen die Spielbalance viel zu stark.



Galaktische Völkerwanderung



Homeworld

Was Sie bisher nur aus der Pilotenperspektive kannten, können Sie jetzt als Admiral erleben: schneidige Weltraumschlachten in 3D.



Auf Bonus-CD:
exklusive Demo

Facts

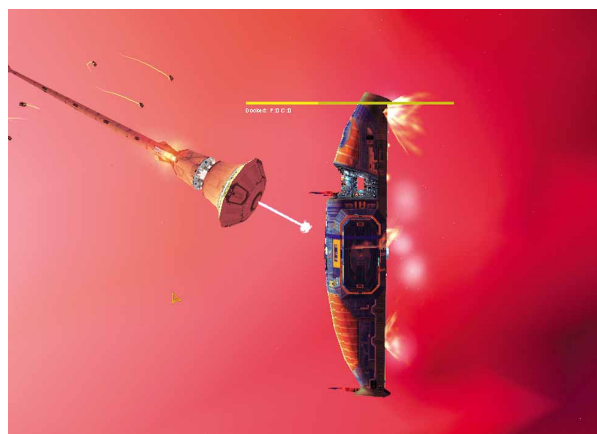
- 16 Missionen
- 30 Raumschiffstypen
- 27 Technologien
- 6 Rassen
- 5 Formationen

Die Welt der Kushans ist ein harscher Ort. Wüste bedeckt weite Teile des Planeten, bis auf die Polarzonen. In Äquaturnähe kocht im Sommer das Meer, und natürliche Ressourcen sind rar. Die größte Religion behauptet, die Bewohner wären einst aus dem Paradies vertrieben worden, und der Planet Kharakid sei ihre Strafe. Überraschenderweise hat sie recht: Eines Tages wird ein uraltes Raum-

schiffwrack unter der Großen Wüste entdeckt – das Kolonieschiff, mit dem die Kushans vor 3.000 Jahren ankamen. Fieberhafte Forschung setzt ein, und nur wenige Dekaden später beginnt eine Expedition ins Weltall: Die Suche nach der Heimatwelt.

Tanz im All

Homeworld ist ein Echtzeit-Strategiespiel in echtem 3D. Da es im All spielt, haben Sie absolute Bewegungsfreiheit. Jedes Schiff kann jeden Punkt eines dreidimensionalen Sektors anfliegen. Die Perspekti-



Ein gegnerischer Kreuzer attackiert unser **Mutterschiff** (rechts).

ve ist frei dreh- und zoombar, muß aber immer auf ein Schiff oder eine Gruppe von Schiffen zentriert werden. Im Spiel führt das zu filmreifen Kamerafahrten, wenn Sie mit flinken Mausbewegungen Ihre Einheiten umtanzen. Ihre Jagdgeschwader, Fregatten und Korvetten selektieren Sie genreüßlich, indem Sie per Maus ein Viereck um die gewünschten Schiffe aufziehen. Wenn Sie dann mit dem Cursor über einen feindlichen Raumer fahren, verwandelt sich der Zeiger in ein Angriffssymbol; ein Klick löst die Attacke aus. Wie bei **StarCraft** gibt es allerlei Komfortfunktionen: Sie können Gruppen definieren und per Taste auswählen, alle Schiffe eines Typs per Doppelklick selektieren oder mehrere Gegner gleichzeitig als Angriffsziel angeben. Die Sichtweite beträgt etwa zehn Kilometer. Um zu erfahren, was weiter entfernt passiert, müssen Sie

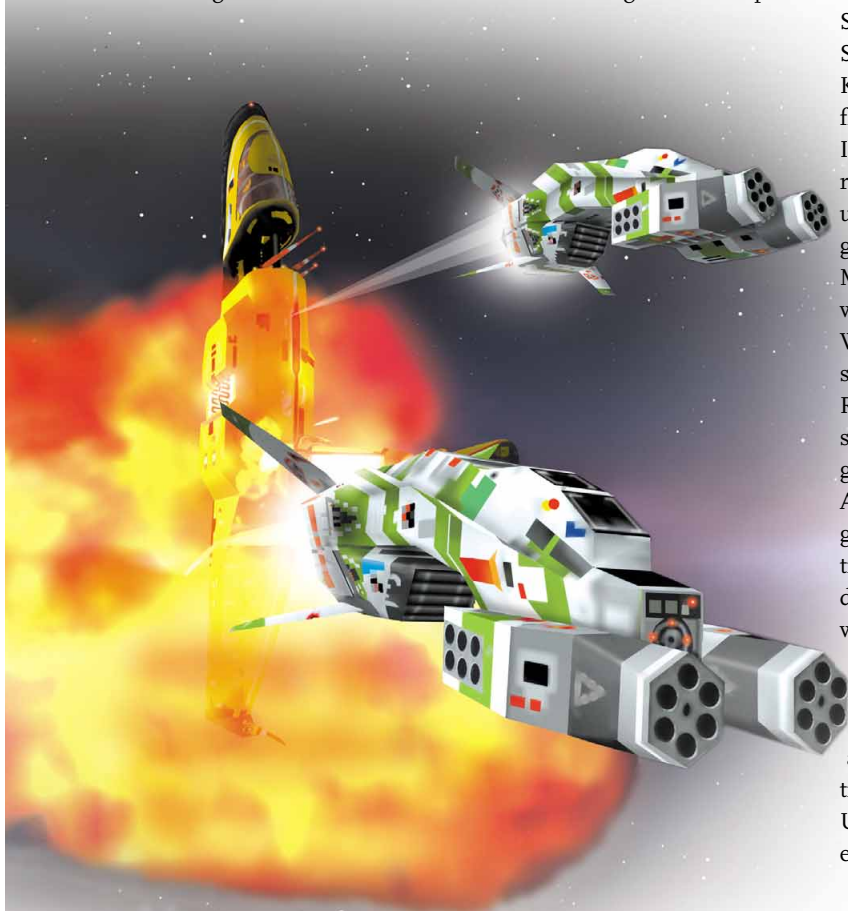
auf eine Übersichtskarte springen. Dort sehen Sie die Schiffe als farbige Punkte und können ihnen Bewegungsbeefehle erteilen. All das wird Ihnen übrigens im Tutorial sehr gut vermittelt.

Nie ohne Mutter

Zu Beginn von **Homeworld** wählen Sie zwischen zwei Rassen, den Kushans und den Taiiden. Die andere Partei übernimmt dann in der Story die Rolle des bösen Feindes. Egal, welche Sie aussuchen, die Kampagne ändert sich dadurch nicht großartig – es ist hauptsächlich eine Geschmacksfrage, wessen Schiffe Sie schöner finden.



Schmucklose **Zwischensequenzen** in Schwarz-Weiß erzählen die epische Story.



Die Rasse Ihrer Wahl baut dann ein gigantisches Mutterschiff, das während der Missionen Ihre Basis sein wird. Anders als bei **C&C 3** starten Sie nicht in jedem Einsatz bei Null, sondern nehmen das Mutterschiff und alle bis dahin gebauten Raumer mit. Um produzieren zu können, sind Ressourcen nötig. **Homeworld** hat nur eine: Materie. Ihre behäbigen Ernteschiffe beuten Asteroiden und Weltraumschrott aus.

Kapern oder kaufen

Zugriff auf neue Schiffstypen erhalten Sie hauptsächlich durch Forschung. Dazu müssen Sie allerdings zuerst eine Wissenschaftsstation konstruieren. Falls Ihnen die Weißkittel darin zu langsam werkeln, können Sie bis zu sechs Stationen miteinander koppeln, um die Kapazitäten

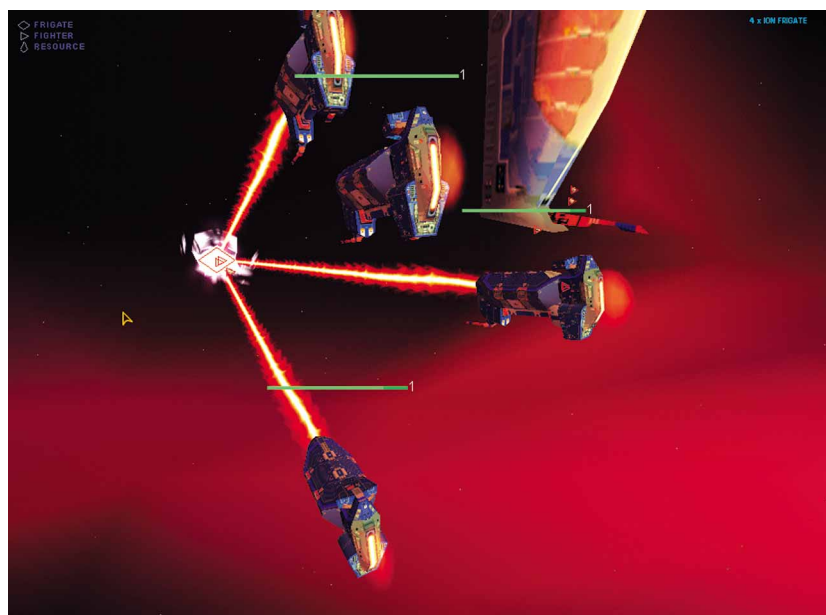
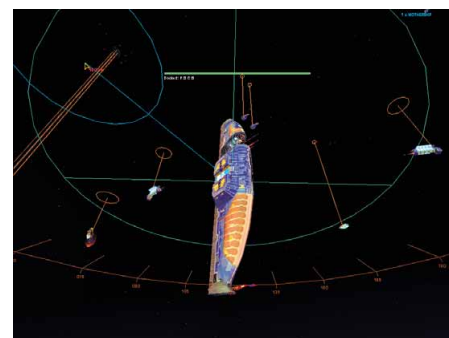
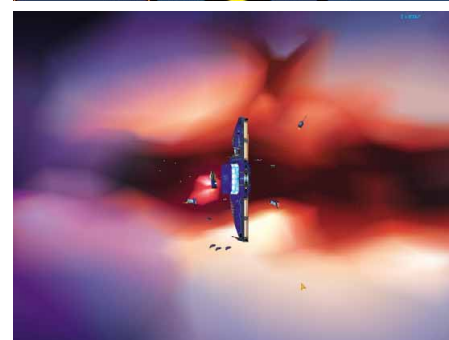


Ein wuselflinker Schwarm von Jägern hat die **Fregatte** im Vordergrund bereits schwer beschädigt.

beliebte Schere-Stein-Papier-Prinzip funktioniert dabei sehr gut. Ein Beispiel: Mächtige Ionenfregatten demolieren in Nullkommanichts ge-

Kugel gegen Wand

Als zusätzliches taktisches Element können Ihre Kampf-raumer Formationen einnehmen. Ein »X« ist beispielsweise die ideale Anordnung für Jäger gegen Jäger, die »Wand« sollte eher von größeren Schiffen angewandt werden. Die »Kugel« taugt nichts, wenn etwa gleichgroße Feindraumer Sie furchig attackieren, ist aber tödlich, wenn Ihre Boote in dieser Formation ein mächtiges Dickschiff umhüllen und bekämpfen. Weiterhin können Sie Ihren Geschwadern ein-



Unsere tödlichen **Ionenfregatten** brutzeln einen feindlichen Versorgungs-Kreuzer in effektivem Strahlenfeuer. Oben ragt noch ein Teil unseres riesigen Mutterschiffs ins Bild.

zu erhöhen. Alternativ lassen sich neue Technologien bei den Bentusi erwerben, einem mysteriösen Händlervolk, das zuweilen Ihre Wege kreuzt. Außerdem dürfen Sie mit speziellen Bergungskorvetten Feindschiffe kapern, die Sie dann selber einsetzen. Das

panzerter Multigun-Korvetten, sind aber hilflos gegen Jägerschwärme, weil sie sich zu langsam drehen. Die flinken Jäger hingegen gehen im Kampf mit Multigun-Korvetten ein, weil die fieserweise mehrere Ziele gleichzeitig ins Visier nehmen können.

fache Taktiken wie »Vorsichtig«, »Neutral« oder »Aggressiv« vorgeben. Im vorsichtigen Modus gruppieren sich Ihre Schiffe zu Paaren, bei denen immer der zweite Pilot auf den ersten aufpaßt, was Verluste minimiert, aber die Angriffseffektivität sinken läßt.

Das Mutterschiff der Kushans aus **drei Perspektiven** (von oben nach unten): Klein von oben in der Sensor-karte, von der Seite vor einem Sternennebel und von unten mit eingeblendeten Bewegungsparametern.

Jörg Langer



Star Wars zum Mitspielen

Trotz der aufwendigen Grafik kann Homeworld seine Echtzeit-

Wurzeln nicht verbergen. Aber gerade die verflücht gute Optik hält mich bei der Stange. Nie zuvor war ein Strategiespiel so nah an den Weltraumschlachten von Star Wars oder der Odyssee des Kampfstern Galactica dran. Doch die komplexe Steuerung, vor allem das Navigieren in drei Dimensionen, muß erst gelernt werden. Im Verbund mit dem happigen Schwierigkeitsgrad wird das viele abschrecken. Geben Sie Homeworld eine Chance – Sie werden reich belohnt werden. Mit einem ungewöhnlichen Strategie-Erlebnis der Atmosphäre-Klasse A+.

Gunnar Lott



Mutter-schiff Galactica

Homeworld besticht anfangs durch schöne Grafik und neuartige

Perspektive. Nach und nach offenbaren sich allerdings noch ganz andere Stärken: Die düster-epische Geschichte zieht mich in ihren Bann, und ein angenehm schauriges Allein-im-All-Gefühl stellt sich ein. Auf meinen Schultern lastet immerhin die Verantwortung für die Rasse der Kushans, deren letzte Überlebende an Bord meines Mutterschiffes sind. Endlich kann ich verstehen, wie sich Commander Adama vom Kampfstern Galactica gefühlt hat...

Pseudo-Kunst?

Zu bemäkeln gibt's aber auch ein paar Sachen: Nur weil Homeworld so verdammt schwer ist, fällt kaum auf, daß 16 Solomissionen trotz Skirmish-Modus ein bißchen wenig sind. Die Zwischensequenzen werden mit ihrem pseudo-künstlerischen Comicstil nicht jedermanns Sache sein. Und die Steuerung, Seele eines jeden 3D-Spiels, ist zwar gut, aber noch lange nicht perfekt. Nichtsdestotrotz lege ich das Spiel allen Strategen ans Herz, die mal abseits ausgetretener Echtzeit-Pfade tätig sein wollen.

Das All leuchtet

Der eigentliche Clou von Homeworld ist die wunderschöne Grafik, die durch die freie Kamera ein stimmiges 3D-Gefühl erzeugt. Die eigens für das Spiel entwickelte Engine arbeitet mit Auflösungen bis zu 1600 mal 1200 Pixeln und skaliert den Detaillevel der Raumschiffe, um Rechenleistung zu sparen: Je nach Entfernung von der Kamera bestehen die Schiffe, von denen schon mal 30 oder mehr gleichzeitig auf dem Bildschirm herumschwirren, aus 90 bis 900 Polygonen. Zum Vergleich: Ein normaler Half-Life-Gegner hat etwa 1.000. Um das naturgemäß

schwarze All nicht allzu trist wirken zu lassen, gibt es farbig leuchtende Nebelwolken, die teils nur Hintergrund sind, teils aber auch durchflogen werden können. Besonders gut machen sich die transparenten Turbinenstrahlen der Schiffe, die nicht nur hübsch aussehen, sondern auch noch anzeigen, in welche Richtung das Ding gerade fliegt. Leider halten die mäßigen Zwischensequenzen im Comicstil nicht den hohen Standard der Spielgrafik.

Acht Feinde sollt ihr sein

Wenn Sie die knifflige Solokampagne bestanden haben, ist der Spaß noch nicht vorbei: Im komfortablen Skirmish-Modus führen Sie Gefechte gegen die geschickt agierende KI, wobei Sie mit allerlei Parametern die Art der Auseinandersetzung fest-

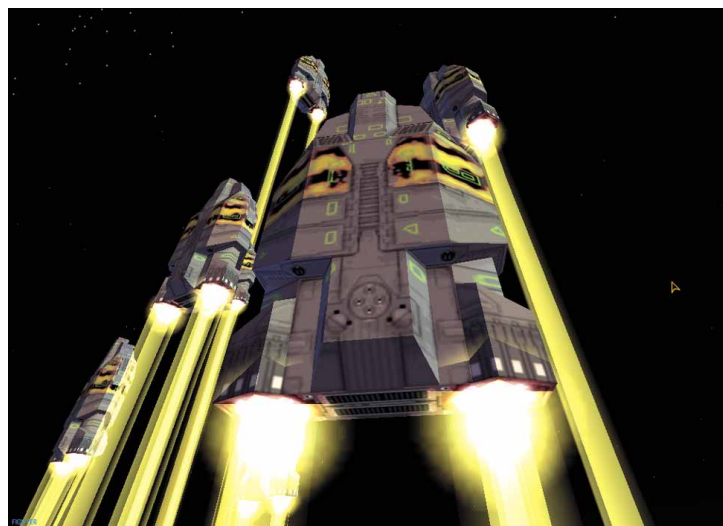


Im Baumenü geben Sie per Mausklick neue Raumer in Auftrag.

legen dürfen. Anstatt den Computer aus dem Weltraum zu blasen, können Sie auch im Netzwerk oder über Sierras Battlenet-Konkurrenten WON im Internet gegen bis zu sie-

ben menschliche Admiräle antreten. Praktischerweise benötigen Sie keine eigene CD, um an Multiplayer-Partien teilnehmen zu können.

→ www.won.net



Eine Staffel Angriffsjäger aus der unpraktischen, aber beeindruckenden Nahansicht.

Homeworld

Genre: Echtzeit-Strategie
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch (Deutsch in V)
Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Sierra
System: Windows 95
Anleitung: Englisch (Deutsch in V)
Festplatte: ca. 350 MByte
Spieler: Einer bis acht (Internet, Netzwerk)
3D-Karten: ☒ Direct 3D ☒ 3Dfx ☐ Open GL ☐ Power VR ☐ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200	Pentium II/300	Pentium II/450
32 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD	128 MByte RAM, 16fach CD
	3D-Karte	Voodoo-2/TNT-Karte

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

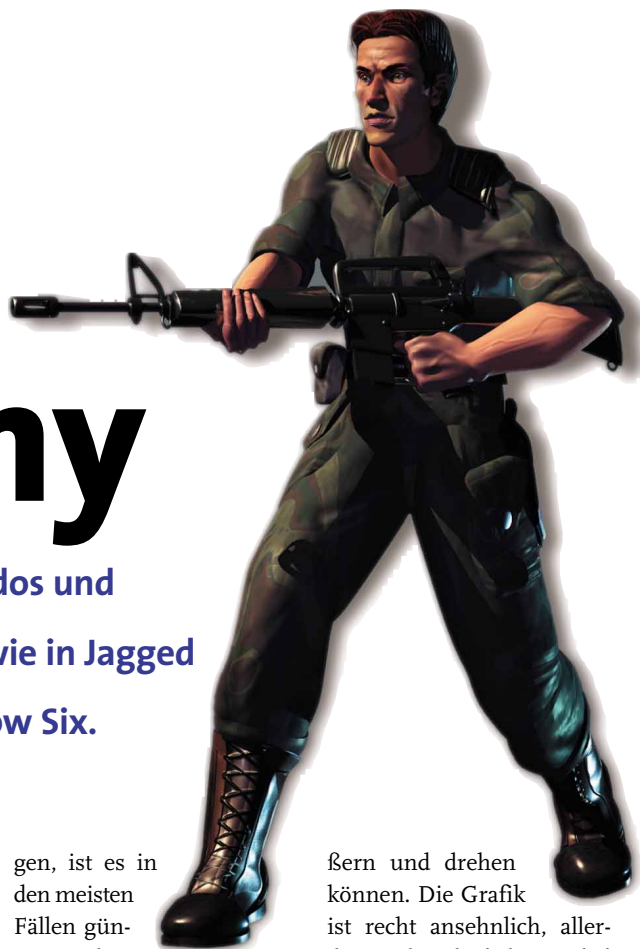
Ungewöhnlich, schön und komplex.



Dunkle Geschäfte

Shadow Company

Spannende Scharmützel à la Commandos und motivierendes Truppenmanagement wie in Jagged Alliance 2 treffen auf die KI von Rainbow Six.



Komm zu den Söldnern, hatten sie gesagt. Und dann sowas: Als der Miet-Krieger Larry Underwood mit seinen Männern in einen Hinterhalt gerät, läßt ihn sein Auftraggeber schnöde im Stich. Zusammen mit zwei seiner Männer kann Larry dem Gemetzel entkommen und kennt nur noch ein Ziel: Sich in den folgenden zehn Einsätzen des Echtzeit-Strategiespiels **Shadow Company** an ihm zu rächen.

Commandos stand Pate

Bei **Shadow Company** standen offensichtlich **Jagged Alliance 2** und **Commandos** Pate. Sie führen einen kleinen Haufen Söldner in Echtzeit gegen allerhand Rebellen, Kriminelle und Soldaten ins Feld. Dabei kommt es selten zu mehr als kleinen Scharmützeln zwischen fünf bis zehn Kombattanten. Da Ihre Streiter nur wenige Treffer vertragen,

ist es in den meisten Fällen günstiger, den Feind zu umgehen statt sich auf Feuergefecht einzulassen. Zwischen den Einsätzen sorgen Sie für Waffen und Ausrüstung, verkaufen Beutegut und rekrutieren neue Männer. Anders als seine Vorbilder spielt **Shadow Company** auf einer vollständig dreidimensionalen Karte, die Sie zur besseren Übersicht vergrößern

und drehen können. Die Grafik ist recht ansehnlich, allerdings schränkt dichter Nebel die Sichtweite ein, und die Polygone werden nur durch grob aufgelöste Texturen bedeckt. Dafür ist in den Levels nahezu alles kaputtbar, zusätzlich gibt's ein einigermaßen glaubhaftes Physikmodell: Granaten kullern einen Abhang hinunter und sprengen Benzintanks, LKWs hinterlassen Spuren und rutschen auf nassem Gelände; sogar die Tageszeit ändert sich. Ein Vorteil der 3D-Grafik sind die echten Sichtlinien: Wenn Sie einen Ihrer Männer in den Rücken eines Gegners schicken, merkt der meist erst was, wenn es schon zu spät ist. Andererseits kann es äußerst unangenehme Überraschungen geben, wenn Ihr Kämpfer um die nächste Ecke lugt...

Die Mischung macht's

Wie in **Jagged Alliance 2** verfügen Ihre Söldner über diverse Erfahrungswerte wie »Anschleichen«, »Sprengstoff« oder »Medizin«, die sie von Mission zu Mission verbessern oder bei miesen Lei-



Mit diesem gekaperten Panzer ist der Rest der Mission nur noch ein Kinderspiel (800x600).

Rüdiger Steidle



Ganz knapp daneben

Gedeckt von meiner Scharfschützin taucht mein Nahkämpfer aus seinem Versteck und schleudert eine Granate.

Der Sprengkörper explodiert direkt vor drei Wachposten. Als sich der Rauch verzogen hat, liegt ein Soldat tot am Boden. Sofort heulen Alarmsirenen und die Gegner schwärmen aus – sollte man meinen. In Wahrheit kratzt die Überlebenden das alles kein bißchen. Sie stehen einfach da und warten auf die nächste Granate.

Zu dumm zum schießen

Aus Shadow Company hätte eine Art Commandos in 3D werden können. Die Einsätze sind wirklich spannend: Gedeckt anschleichen, schnell zuschlagen und ungesehen wieder verschwinden – das läßt echtes Kommando-Feeling aufkommen. Dazu gibt's originelle Missionsziele und zwischen den Szenarios motivierendes Truppenmanagement. Was Shadow Company aber den Sprung in die 80er-Wertungsränge verwehrt, ist die schlechte KI, die glatt aus Rainbow Six stammen könnte. Die Gegner sind erst im harten Schwierigkeitsmodus eine Herausforderung und machen selbst dann noch durch ihr tumbes Verhalten viel von der dichten Atmosphäre zunichte.

stungen auch mal verschlechtern. Die Auswirkungen merken Sie beim Spielen deutlich: Ein Sprengstoffexperte trifft

Dieser freundliche Herr erklärt Ihnen in kurzen Videos die Missionsziele.



mit dem Wurfmesser nicht einmal ein Scheunentor. Um die Missionen zu überstehen, ist meistens eine gute Mischung aus Fernkämpfern und Nahkampfspezialisten nötig. Während die Scharfschützen die Posten auf den



In Rußland jagen Sie dieses Atom-U-Boot mit einer gut platzierten C4-Sprengladung in die Luft (640x480).

Wachtürmen beharken, stürmen die Nahkämpfer nach vorne, locken die Gegner mit Granaten aus dem Hinterhalt oder legen Zeitbomben. Per Mausclick spurten sie los, laufen geduckt in Deckung, roben vorsichtig auf einen Gegner zu oder eröffnen das Feuer. Sofern ein Söldner über den entsprechenden Charakterwert verfügt, darf er auch ein Fahrzeug kapern. Beispielsweise schippen Ihre Leute im Gummiboot auf eine feindverseuchte Bohrrinsel oder walzen im Panzer die Gegner platt. Weil Sie nicht ständig alle Ihre Untergebenen im Blickfeld haben können, lassen die sich in einen Überwachungsmodus versetzen, in dem sie selbständig Ziele bekämpfen und sich verteidigen.

Knipsen und ausknipsen

Die Einsätze sind äußerst abwechslungsreich: Einmal überfallen Sie einen Drogenboß auf seiner Yacht und verbrennen seine Koka-Vorräte. Ein andermal verwanzten Sie das Hauptquartier eines Waffenhändlers und fotografieren in einer dritten Mission eine

russische Waffenfabrik. Dabei wechselt auch die Landschaft entsprechend: In Kolumbien durchwaten Sie Sümpfe, in Rußland stapfen

gibt es immer mehrere Zwischenziele, die Sie meist in beliebiger Reihenfolge angehen können. So müssen Sie in dem Auftrag in der russi-



Auch aus nächster Nähe sind die Soldaten sehr detailliert gezeichnet.

Sie durch tiefen Schnee und bleiben nur mit der passenden Tarnkleidung unentdeckt. Innerhalb der Aufträge

schen Waffenschmiede nebenbei noch ein Atom-U-Boot sprengen und einen Gefangenen befreien. **RS**

Shadow Company

Genre: Echtzeit-Strategie
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Ubi-Soft
System: Windows 95
Anleitung: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Festplatte: ca. 380 bis 630 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: ☒ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Open GL ☐ Power VR ☐ Rendition

	Minimum	Standard	Optimum
	Pentium II/233 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium II/266 64 MByte RAM, 6fach CD 3D-Karte	Pentium II/333 128 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte
Grafik			Befriedigend
Sound			Gut
Bedienung			Gut
Spieltiefe			Befriedigend
Multiplayer			Befriedigend

Guter Commandos-Konkurrent mit KI-Mängeln.



Neue Missionen für Profi-Siedler

Siedler 3

Geheimnis der Amazonen

Das neue Siedler-Volk bringt ungewohnte Herausforderungen: Statt fröhlichem Aufbauwuseln erwartet Sie knallhartes Mikro-Management.

Mick Schnelle



Siedler Impossible

Das Geheimnis der Amazonen ist derart schwer, daß es oft keinen Spaß mehr macht. Kleines Beispiel

gefällig? Die allererste Kampagnen-Mission habe ich nur mit regelmäßigem Speichern und Laden geschafft, um der bereits sehr früh heranstürmenden Gegnerschar auch nur annähernd gewachsen zu sein. Ein zu spät gebautes Bergwerk, und der Nachschub kommt ins Stocken – die Mission ist verloren.

Wer die schwere erste Missions-CD mit links erledigt hat, kann sich an den Amazonen versuchen. Normalspieler werden gnadenlos überfordert.

Das **Geheimnis der Amazonen** werden nur abgebrühte Profis ergründen können.

Alchemie und Honigwein

Den ersten Feldzug bestreiten Sie auf der Seite der kriegerischen Feministinnen und lernen dabei einige Neuerungen kennen. So produziert die Imkerin Honig, der zu Met weiterverarbeitet wird. Zum Dank für dieses Labsal stärken die Götter Ihre Truppen. Die Alchimistin verwandelt Edelsteine und Schwefel in Gold. Gelegentlich geht das aber auch schief, und es entsteht Eisen. Die einschneidendste Neuerung ist der magische Gong. Dieses auf Rollen gelagerte Instrument karren Sie an die Front und zerbröseln damit gegnerische Gebäude. Allerdings müssen Sie die hohe Durchschlagskraft mit riesigen Goldmengen beim Bau teuer bezahlen. Freund und Feind, den Sie in Kampagne 2 verkörpern, kommen in den Genuß des Diebes. Der kann unerkannt das gegnerische Lager plündern. In die Nähe von Soldaten sollte er dabei nicht kommen, weil die ihn sonst enttarnen könnten.



Den gebäudevernichtenden **Gong** können Sie sich nur ganz selten leisten.

Ressourcen-König

Neu im Multiplayer-Spiel ist der Wirtschaftsmodus. Statt Armeen regieren hier die Ressourcen. Wer zuerst eine

vorgegebene Anzahl an Rohstoffen oder Produkten erreicht, hat gewonnen. Mittels Missionseditor können Sie eigene Solo- und Mehrspieler-Partien entwerfen. **MIC**



Auf Demo-CD: spielbare Demo

Die **Siedler**-Macher hoffen auf Hardcore-Strategen. Nachdem sich schon die erste Missions-CD zu **Siedler 3** klar an geübte Spieler wandte, setzt Blue Byte mit dem zweiten Addon noch eins drauf.



Die **Imkerin** gewinnt aus Bienenstöcken Honig, aus dem wiederum Wein entsteht.

Geheimnis der Amazonen

Genre: Aufbauspiel-Addon
Anspruch: Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 60 Mark
Hersteller: Blue Byte
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 180 MByte

Spieler: Einer bis 20 (Netzwerk, Internet)

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

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 166 MMX	Pentium II/266
32 MByte RAM, 2fach CD	64 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD

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

Superschwere Missionen für Vollprofis.



In Echtzeit gegen Ekelmonster

Abomination

Mutanten überfallen die USA – nur Ihr Team kann die Invasion stoppen!

Der unbekannte Virus, der im Echtzeit-Taktikspiel **Abomination** für Horror sorgt, rafft beinahe die gesamte Bevölkerung der USA in wenigen Tagen dahin.

Kurz darauf klettern seltsame Mutanten aus ihren Löchern und terrorisieren die wenigen Überlebenden. Sie sollen mit einem kleinen Team von Spezialisten Licht in die mysteriösen Vorgänge im Seuchenherd einer verwüsteten Großstadt bringen.

Seuchenkommando

Der Ausgangspunkt Ihrer Operationen ist eine schmucklose Übersichtskarte der Stadt, auf der wichtige Gebäude markiert sind – die gilt es zu verteidigen. Während die Zeit unbarmherzig weiterrückt, erscheinen nach und nach Krisenherde auf dem Stadtplan. Dorthin sollten Sie schnellstmöglich Einsatzteams schicken, die nach dem Rechten sehen. Für jede Mission wählen Sie vier Teilnehmer aus Ihrer 16 Mann starken Reserve. Acht Ihrer Truppenmitglieder haben Spezialfähigkeiten: »Ninja« kann sich kurzzeitig unsichtbar machen, »Doc« heilt auf Befehl seine Teamkameraden. Bevor sich Ihre Mannschaft in den Kampf stürzt, teilen Sie individuell Bewaffnung und Ausrüstung zu.

Missionsvielfalt

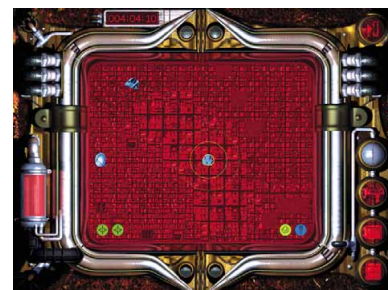
Am Zielort erfahren Sie, welche Art von Aufgabe Ihr Trupp zu bewältigen hat: Mal sollen Sie alle Feinde auslöschen, dann wieder Bomben entschärfen oder Menschen evakuieren. Die Missionen erledigen Sie in einer isometri-



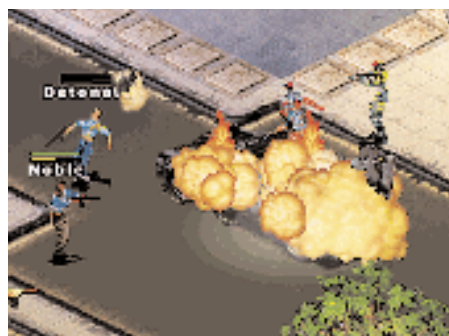
Bei so vielen **Gegnern** auf einmal hat Ihr Team praktisch keine Chance; außerdem gehen dabei selbst schnelle Rechner in die Knie.

schen Ansicht des Stadtviertels, das jeweils zufällig generiert wird. Ihre vier Polygonstreiter bewegen Sie in Echtzeit über das Schlachtfeld. Per Rechtsklick auf eine Figur können Sie für jeden Soldaten eine Vielzahl von taktischen Vorgaben machen: Ob er knien oder liegen soll, Feuerruhe bewahrt oder Feinde verfolgt. In Gefechten mit den mutierten Gegnern dürfen Sie die Zeit wie in **Baldur's Gate** jederzeit anhalten, um neue Befehle zu geben. Am Ende jedes Einsatzes wer-

den alle eroberten Gegenstände geborgen, bessere Waffen untersuchen Ihre Labors automatisch. Erfahrungspunkte dürfen Sie auf sechs Charakterwerte verteilen. **CS**



Die rote **Übersichtskarte** ist schmucklos.



Explosionen verletzen alle Leute im Umfeld.

Christian Schmidt



Lieber rundenbasiert

Ein neues Opfer des Echtzeit-Wahns: Die taktischen Möglichkeiten von Abomination würden in rundenbasierten Kämpfen viel besser zur Geltung kommen, so gehen sie unbeachtet unter.

Sobald Sie im Kampf einen Schuß abgeben, stürmen sämtliche Gegner in der Umgebung auf Ihre Leute ein; in den dann anstehenden Massenschlachten werden taktische Manöver sinnlos, weil sie zuviel Zeit kosten. Im Kugelhagel beißen mühsam aufgepöpelte Elitesoldaten in Sekundenschnelle ins Gras – das nervt ebenso wie unfaire Stellen, wenn etwa eine Horde plötzlich aufgetauchter Mutanten Ihr angeschlagenes Team bei der Rückkehr zum Auto niedermäht.

Immerhin sehen die zufälligen Karten sehr nett aus, und die langsame Entwicklung der Hintergrundgeschichte hält nervenstarke Strategen lange bei der Stange.

Abomination

Genre: Echtzeit-Taktik
Anspruch: Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark

Hersteller: Eidos
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 900 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem, Email), bis acht (Netzwerk, Internet)

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

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 266 32 MByte RAM, 6fach CD	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend

Schwache Kreuzung aus Syndicate und X-Com.



Unter schwarzer Flagge

Dumpe Langeweile auf hoher See.



So unspektakulär wie die simple Grafik ist das ganze Spiel.

Der Titel **Unter schwarzer Flagge** lässt auf ein spannendes Piratenspiel hoffen, doch in Wahrheit verbirgt sich

dahinter Langeweile pur. Als angehender Kaper-Käpt'n befahren Sie die Karibik zwischen 1627 und 1700 auf einer Seekarte, die grafisch nicht unspektakulärer sein könnte. Stoßen Sie auf plünderträchtige Schiffe, wechselt die Perspektive in eine Nahsicht, in der die Farbe Blau klar dominiert. Über eine Handvoll unbezeichnender Winz-Icons schicken Sie Ihre kümmerlich animierten Schiffchen ins Gefecht und ertönen gegnerische Pötte. Die so erbeuteten Güter verhökern Sie per Mausclick im nächsten Hafen. **MIC**

Mick Schnelle

Kein Flair

Seit Sid Meiers Pirates ist kein Piratenspiel mehr herausgekommen, das Flair gehabt hätte. Unter schwarzer Flagge bildet keine Ausnahme. Die Grafik ist mau, Steuerung und Menüstruktur sind unübersichtlich. In den staubtrockenen Mix aus Schmalspurhandel und Minimalstrategie bringt auch die nette Musik keinerlei Atmosphäre.

Unter schwarzer Flagge

Genre: Strategiespiel
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark
Spieler: Einer
Hersteller: Eidos
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 600 MByte

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

Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD
Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 6fach CD
Pentium II/300 32 MByte RAM, 6fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Gut
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Nicht vorhanden

Spielerisch so trocken wie Schiffszwieback.



Biing 2

Spielkonzepte aus der Gruft.

Stellen Sie sich folgendes Szenario vor: Ein Programmierer findet eine verstaubte Diskette mit einem uralten Programmcode. Statt ihn umweltgerecht zu entsorgen, peppt er ihn mit halb-nackten Mädels auf und versieht das Ganze mit einem peinlichen Videovorspann, der die Qualitätskontrolle für Telefonsex-Reklame nicht bestanden hätte. So ähnlich kann man sich die Entstehungsgeschichte von **Biing 2** vorstellen. Als Betreiber einer lustvollen Freizeitanlage errichten Sie Nachtclubs und Sado-Maso-Kammern. Dann stellen Sie ein paar fesche Play-Bunnys ein, und schon strömt die zahlungsfreudige Kundschaft ins Haus. Mit der

Zeit erweitern Sie die Anlage, kaufen neue Grundstücksparzellen und richten Ihre Lokalitäten ein. Überschüsse werden in Attraktionen wie Badestrände und ein Lusthotel investiert. **MIC**

Mick Schnelle

Onscreen-Trash

Ich hatte sie schon für ausgestorben gehalten: Jene Wirtschaftssimulationen, in denen man über statische Screens Krankenhäuser oder eben Freizeitparks leitet und sich am virtuellen Bankkonto ergötzt. Selbst das miese Wet bot mehr Spielspaß als diese Erbsenzählerei. Die dümmlichen Videos der Onscreen-Hilfe verleihen Biing 2 immerhin satten Trash-Charakter.



Selbst dieses freizügige Outfit macht das Spiel nicht interessanter.

Biing 2

Genre: Wirtschaftssimulation
Anspruch: Einsteiger
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 80 Mark
Spieler: Einer
Hersteller: Magic Bytes
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 160 bis 550 MByte

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

Pentium 133 32 MByte RAM, 4fach CD
Pentium 200 32 MByte RAM, 6fach CD
Pentium II/266 64 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Mangelhaft
Multiplayer	Nicht vorhanden

In Strapse verpackte Langeweile.



Chroniken des Schwarzen Mondes

Schwerter und Magie gegen das Böse.

Sie sind Wismerhill, Retter des Reiches. Krieg bedroht die Welt, und Sie sind ausgezogen, Lhynn zu einen. Ihr

magiebegabter Held läuft anfangs allein durch die Lande, gewinnt unterwegs Verbündete und befiehlt schließlich riesige Armeen in Echtzeit-Schlachten ohne Basisbau. Neben den leicht in heillooses Gewusel ausartenden Kämpfen besteht Ihre Hauptaufgabe darin, Ihre Lehen zu verwalten und neue Truppen auszuheben. Es gibt zehn verschiedene Völker und insgesamt über 100 Missionen. Falls Ihnen das nicht reicht, können Sie mit dem beiliegenden Editor weitere basteln. Auf den seinerzeit angekündigten Mehrspieler-Modus hat Cryo dezent verzichtet. **GUN**

Gunnar Lott

Hinter'm Mond

Chance vertan: Ein stimmungsvoller Hintergrund und ein gutes Spielprinzip machen noch kein gutes Spiel. Mit der veralteten Grafik und dem bis auf einige nette Choräle eintönigen Sound könnte ich leben. Weit ärgerlicher sind die fehlende Speicherfunktion während der Schlachten und die fummelige Steuerung. So taugen die Chroniken nur für Hardcore-Fans der Comic-Vorlage.



Trotz verlorener Übersicht vermögen die Ritter des Lichts ihre Feinde.

Chroniken des Schwarzen Mondes

Genre: Echtzeit-Strategie
Anspruch: Einsteiger bis Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark
Spieler: Einer
Hersteller: Cryo
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 350 MByte

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

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

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden



Leicht verhunzte Echtzeit-Strategie.