

Strategie

Jörg Langer



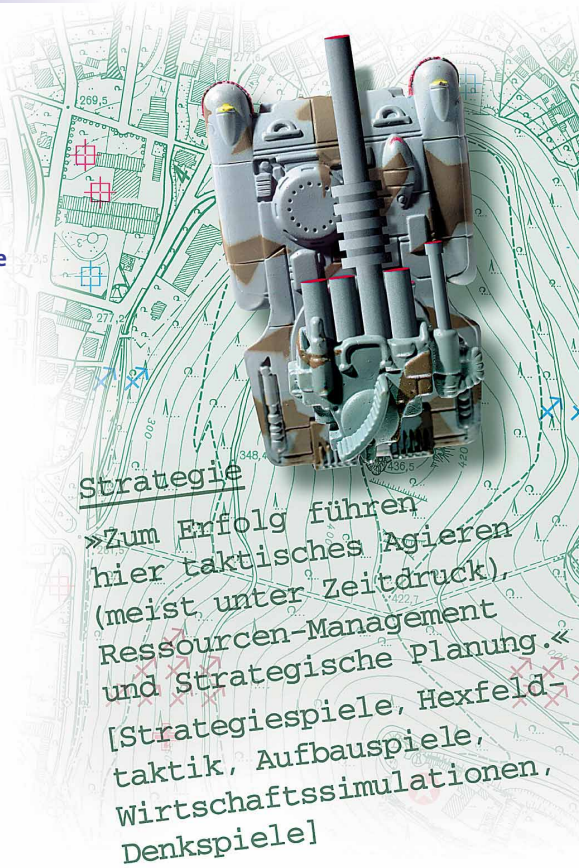
Drei Duelle, drei Sieger

Drei Duelle gab es diesen Monat, das wichtigste in der Abteilung Globale Strategie. Dort nahm **Call to Power** den Kampf mit **Alpha Centauri** auf. Welcher der beiden hochkarätigen **Civilization 2**-Nachfahren in welchem Punkt vorne liegt, zeigt unser Detail-Vergleich.

In der Gewichtsklasse Echtzeit-Strategie traf **Warzone 2100** auf **Machines**. Auf den ersten Blick haben die Kontrahenten vieles gemein, etwa schöne 3D-Einheitengrafik, wilde Kämpfe und eher langweiliges Terrain. Doch schon

nach wenigen Teststunden kristallisierte sich ein glasklarer Sieger heraus.

Abteilung Addons: Hier buhlen momentan **Commandos** und **Siedler 3** darum, daß die Käufer des Hauptprogramms abermals den Geldbeutel zücken. Beide Addons sind schwieriger als das jeweilige Original. Und, keine Angst, beide sind sehr gut geworden. Aber eins hat uns dann doch etwas besser gefallen...



Strategie

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

Strategie-Charts

| Platz | Spiel | Genre | Test in | Wertung |
|-------|------------------------------------|---------------------------|------------|------------|
| 1 | StarCraft | Echtzeit-Strategie | 6/98 | 90% |
| 2 | Siedler 3 | Aufbauspiel | 1/99 | 90% |
| 3 | Alpha Centauri | Strategie | 3/99 | 89% |
| 4 | Age of Empires | Echtzeit-Strategie | 12/97 | 89% |
| 5 | Battlezone | 3D-Strategie | 4/98 | 89% |
| 6 | Anno 1602 | Aufbauspiel | 5/98 | 88% |
| 7 | Total Annihilation | Echtzeit-Strategie | 11/97 | 88% |
| 8 | Command&Conquer Gold | Echtzeit-Strategie | - | 88% |
| 9 | Populous 3 | Echtzeit-Strategie | 12/97 | 88% |
| 10 | Incubation | Taktik | 11/97 | 87% |
| 11 | Warzone 2100 | Echtzeit-Strategie | NEU | 86% |
| 12 | Dynasty General | Taktik | 10/98 | 86% |
| 13 | Mech Commander | Echtzeit-Strategie | 8/98 | 86% |
| 14 | Dark Omen | Echtzeit-Strategie | 4/98 | 86% |
| 15 | Dark Reign | Echtzeit-Strategie | 11/97 | 86% |
| 16 | Commandos | Echtzeit-Strategie | 7/98 | 85% |
| 17 | Railroad Tycoon 2 | Aufbauspiel | 12/98 | 85% |
| 18 | Civilization: Call to Power | Strategie | NEU | 84% |
| 19 | Lords of Magic Special Ed. | Strategie | 1/99 | 84% |
| 20 | Dune 2000 | Echtzeit-Strategie | 9/98 | 84% |
| 21 | Caesar 3 | Aufbauspiel | 12/98 | 83% |
| 22 | Pizza Syndicate | Wirtschaftssim. | 4/99 | 83% |
| 23 | Panzer General 3D | Taktik | 12/97 | 82% |
| 24 | Sim City 3000 | Aufbauspiel | 3/99 | 81% |
| 25 | Knights and Merchants | Aufbauspiel | 10/98 | 80% |

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

Inhalt

Tests

| | |
|---|-----|
| Call to Power | 100 |
| Duell: Call to Power vs. Alpha Centauri | 104 |
| Warzone 2100 | 108 |
| Machines | 112 |
| Siedler 3 Addon | 114 |
| Commandos Addon ... | 116 |
| Imperialismus 2 | 118 |
| Saga | 120 |
| North vs. South | 126 |
| Der Korsar | 126 |
| Deo Gratias | 164 |

Der Civilization-Nachfahre

Call to Power



Auf Bonus-CD:
Video-Special

Vergessen Sie die Kombination »Panzer gegen Reiter« – dank epischer Spieldauer kämpfen bei Call to Power schon mal Raumkreuzer gegen Langboote. Mit Gigantomanie und neuem Kampfsystem nimmt der offizielle Civilization-Nachfahre den Kampf mit Alpha Centauri auf.

Facts

- 65 Einheiten
- 88 Bauten
- 102 Technologien

Stellen Sie sich einen kleinen Volksstamm im Jahr 4000 v. Chr. vor, dem es bestimmt ist, einige Jahrtausende später die Geschichte des Planeten zu kontrollieren. Als Stammes- und Staatenlenker gründen Sie Städte, senden Aufklärer aus, vergrößern Ihr Siedlungsgebiet, führen Verhandlungen und Kriege, betreiben Forschung – und das im Schnitt zwei

volle, durchspielte Echtzeit-Wochen lang pro Partie.

Denn während das ruhmreiche **Civilization 2** im beginnenden 21. Jahrhundert aufhörte und Konkurrent **Alpha Centauri** überschaubare 400 Jahre dauert, bringt es **Call to Power** auf stolze 7.000 Jahre (wobei zwischen 1 und 50 Jahre pro Runde vergehen). Die Spielzeit bis ins Jahr 3000 erlaubt eine Vielfalt neuer Einheiten, Technologien und Stadtausbauten –

sowie ein neues Spielziel: Züchtung einer außerirdischen Lebensform. Neu ist auch, daß Sie sowohl an Land als auch auf dem Meeresboden sowie im Orbit agieren. Und erstmals werden die Einheiten nett animiert.

Anwälte & Kleriker

Neben Schlachten bietet **Call to Power** auch Kriegsführung mit anderen Mitteln. Sklaventreiber fangen Bürger, Siedler oder besiegte Trup-

pen und verleiben sie der nächsten eigenen Siedlung ein. Doch je mehr Sklaven an einem Ort schuften, desto größer ist die Gefahr einer Revolte. Deshalb müssen Sie solche Städte mit starken Garnisonen sichern. Kleriker verkaufen fremden Bürgern entweder Ablaßzettel oder konvertieren sie zu Ihrer Religion, was für Sie ein nettes Zusatzeinkommen darstellt. Falls der erzürnte Nachbar den falschen Glauben wieder

Martin Deppe



Bewährtes Spielprinzip

Das Civilization-Prinzip zieht mich auch heute noch in seinen

Bann. Die Änderungen von Call to Power sind teils gelungen, teilweise nicht. Die ger-Kämpfe fordern den Taktiker in mir, obwohl ich meine Truppen gerne vor der Schlacht formieren würde. Ein nicht zu unterschätzender Vorteil: »Kornspeicher« ist jedem ein Begriff, manches kryptische Alpha-Centauri-Gebäude hingegen nicht. Leider hatte ich nie das Gefühl, gegen echte Konkurrenten zu spielen. Wer Alpha Centauri kennt, wird dessen ausgeklügelte Diplomatie schmerzlich vermissen. Obwohl Call to Power grafisch besser abschneidet, spiele ich lieber Alpha Centauri. Einsteigern hingegen empfehle ich Activisions Epos – es ist einfach zugänglicher.



1864 n. Chr.: Dank der neuen Eisenbahn gelangen unsere Truppen (blau) in Windeseile an die Front zu den Grünen.



Die Kämpfe im **Weltraum** laufen genauso wie am Boden in zwei Schlachtreihen ab.

abschaffen will, muß er 1.000 Gold investieren. Zu den weiteren Spezialeinheiten gehören Anwälte (behindern Bauvorhaben), Franchising-Unternehmer (ziehen Stadteinkünfte ab) und Ökoterroren (verseuchen Städte). Auch die aus **Civi** bekannten Diplomaten und Spione fehlen nicht. Erstere errichten Botschaften, letztere klauen Technologie und zetteln Revolten an. Der Einsatz der zumeist getarnten Spezialeinheiten gilt nicht als kriegerische Aktion, Militär ist in der Regel machtlos.

9er-Schlachten

Um Städte zu besetzen oder zu verteidigen, kommen Sie um normale Streitkräfte

nicht herum: verteidigungsstarke Infanterie (etwa Maschinengewehrner), flinke Angriffstruppen (Samurais, Panzer), Transport-Einheiten (Schiffe, Unterwasser-Kriecher) und Fernkämpfer wie Bogenschützen und Mechs. Zu den drei aus **Civi** bekannten Werten Angriff, Verteidigung und Bewegung ist ein vierter dazugekommen, die Fernkampffähigkeit. Manche Artillerien können benachbarte Armeen oder Städte bombardieren.

Schlachten finden nicht als Duelle einzelner Einheiten statt: Auf jeder Seite können bis zu neun Trupps beteiligt sein. Die werden in einem Extrafenster zweireihig platziert. Hinten stehen vor allem die Fernkämpfer (so vorhanden), die als erste feuern. Erst dann dürfen die Nahkämpfer ran. Nachdem etwaige Verluste abgezogen wurden, rücken Einheiten aus der zweiten Reihe in die erste vor. Dadurch kann plötzlich

eine Kanone peinlicherweise an vorderster Front stehen. Die Prozedur wiederholt sich, bis nur noch eine Seite übrig ist. Unter dem Strich belohnt das Kampfsystem eher Masse denn Klasse, zumal die guten Einheiten oft zuerst Schaden erleiden.

Landschaftsgärtnerei

Während in **Civilization 2** jede Stadt ihre Truppen versorgen muß und genau auflistet, wie sich die Zufriedenheit ihrer Bevölkerung errechnet, verzichtet **Call to Power** auf dieses Mikromanagement. So manipulieren Sie sowohl die Truppenversorgung als auch die Volkszufriedenheit hauptsächlich durch wenige globale Schalter (Löhne, Arbeitszeit). Für die Streitkräfte existieren drei Bereitschaftsgrade nach dem Motto: Je billiger die Unterhaltskosten, desto weniger Hitpoints haben die (meisten) Truppen. Dieser Makromanagement-Ansatz gilt auch beim Anlegen von Straßen, Äckern und Minen. Statt einzelnen Siedlern einzelne Befehle zuzuweisen, verändern Sie direkt die gewünschten Felder. Einfach aus dem zugehörigen Menü das Bauvorhaben ausgesucht und das Feld angeklickt, einige Runden gewartet – fertig ist der Horchposten oder der Unterwassertunnel. Auf dieselbe Weise legen Sie flink Straßen und Schienen zwischen Ihren Städten an. Finanziert wird das aus Ihrem Baubudget, in das Sie pro Runde einzahlen.

KI-Schnarchnasen

Seit **Master of Orion 2** sind die Maßstäbe für KI und Diplomatie in Globalen Strategiespielen beachtlich hoch. Erst vor kurzem setzte **Alpha Centauri** die Maßlatte nochmal deutlich rauf. **Call to Power** hingegen enttäuscht in

Im Wandel der Jahrtausende



1900 v. Chr.: Von Dublin aus erkunden wir die Welt.



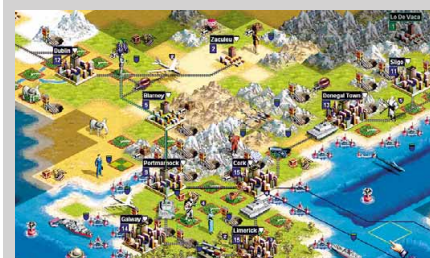
1 n. Chr.: Erste Straßen verbinden unsere Städte.



1100 n. Chr.: Zeit der Mauern, Ritter und Kleriker.



1575 n. Chr.: Musketiere und Reiter dominieren.

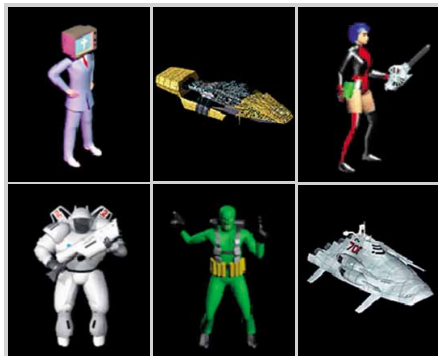


1915 n. Chr.: In der Moderne wird es sehr eng.



2020 n. Chr.: Unterwasser-Städte, Magnetbahnen.

Einheiten-Vielfalt



Einige der ungewöhnlicheren Einheiten des Spiels: Televangelist, Weltraumkreuzer, Cyber-Ninja, Storm Marine, Eco-Terrorist, Plasma-Zerstörer.

Jörg Langer



Epischer Civi-Enkel

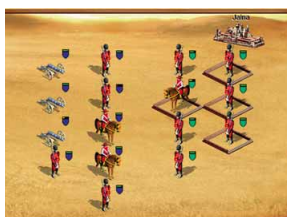
Call to Power ist weit mehr als nur eine billige Civi-Kopie. Doch der mäßige Komfort und die farblosen Compu-

tergegner dämpfen meine Begeisterung und sorgen für deutlichen Wertungsabstand zum Konkurrenten Alpha Centauri. Auf der anderen Seite kenne ich kein Globales Strategie mit einem epischeren Spielverlauf: Wenn Sie zwei Wochen lang jeden Tag mehrere Stunden an einer einzigen Partie spielen wollen, dann sind Sie bei Call to Power richtig. Viel Zeit werden Sie allerdings damit verbringen, Dutzende von Städten manuell mit Bauaufträgen zu versorgen, obwohl das eine Automatikfunktion (oder zumindest eine vernünftige Warteschlange) ebenso gut könnte.

Wälzer contra Kultbuch

Mit einem Buch verglichen wäre Call to Power der routiniert geschriebene, 1.000 Seiten starke Wälzer mit Hochglanzeinband – Alpha Centauri hingegen ein kunstvolles Kult-Paperback, das auf 300 Seiten die spannendere Geschichte erzählt. Profis und Fortgeschrittenen rate ich deshalb zu Alpha Centauri. Einsteiger werden mit den intuitiv verständlichen Truppentypen von Call to Power besser zurechtkommen – und viel Spaß als Reichsgründer erleben.

dieser wichtigen Kategorie. Zwar können Sie aus 41 Völkern wählen, es ändern sich aber nur die Herrscher- und Stadtnamen. Nach Aussage des KI-Programmierers Karl Meissner kennt der Computer durchaus verschiedene Spielweisen wie aggressiv oder defensiv. Doch **Call to Power** schafft es nicht, diese



Neu: Bis zu **18 Einheiten** pro Kampf.



Hier sehen Sie die **drei Ebenen** des Spiels: Land, Meeresboden und Orbit (Bild besteht aus zwei Screenshots).

dem Spieler zu kommunizieren. Wo **Alpha Centauri** mit geschliffenen Texten den Eindruck ehrgeiziger Konkurrenten erzeugt, setzt **Call to Power** seine Diplomatiebotschaften lieblos aus wenigen Bausteinen zusammen. An sich sind die diplomatischen Angriffe recht vielfältig, unter anderen dürfen Sie über Piraterie-Aktionen oder Eindringen in Ihr Gebiet meckern (**Call to Power** zeigt allerdings Landesgrenzen nicht an). Doch die Gegner wirken nie menschlich und gehen nicht sonderlich geschickt vor – Ausfälle gegen schlecht verteidigte Bombardierungstrupps sind selten.

Gewinnbringende Perlenstraße

Für die Produktionsgüter des Stadtumlands sind vor allem

Kombinationen aus Wald, Fluß und Gebirge entscheidend. Die über die Karte verteilten Spezialrohstoffe (etwa Perlen oder Elefanten) bringen nur mäßige Boni. Ihr eigentlicher Wert wird mit dem Bau von Handelskarawanen ersichtlich: Je mehr Felder mit ein und demselben Gütertyp Sie kontrollieren, desto wertvoller wird das Gut für Ihre Mitbewerber. Diese schlagen Ihnen von sich aus Handelsrouten vor, die für regelmäßiges Kasenklingeln sorgen. In wel-

chen Feldern Ihre Arbeiter Nahrung, Ressourcen oder Gold produzieren, legen Sie in einem Extrafenster fest.

Verschiedene Szenarios bietet **Call to Power** nicht, auch der Editor ist rudimentär. Beides soll über Internet-Updates ausgeglichen werden. Der Multiplayer-Modus bietet zwar vier Zugzeit-Varianten sowie eine wählbare Siedleranzahl pro Spieler, ist aber aufgrund der langen Spielzeit nicht zu empfehlen. Gut gelungen ist hingegen das umfangreiche eingebaute Lexikon. **LA**

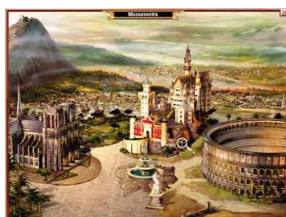
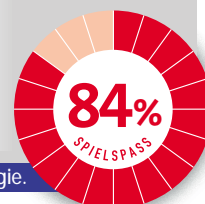
Civilization: Call to Power

Genre: Strategiespiel
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Activision
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 250 bis 400 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Open GL ☐ Power VR ☐ Rendition

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

| | |
|-------------|--------------|
| Grafik | Befriedigend |
| Sound | Gut |
| Bedienung | Sehr gut |
| Spieltiefe | Sehr gut |
| Multiplayer | Ausreichend |

Langwierige, aber spannende Global-Strategie.



Monumente gibt's als Belohnung.

Kampf um die Krone




Das Duell: Call to Power

Zwei Civi-Nachfahren streiten sich um die Spitze in der Globalen Strategie.

Call to Power


Alpha Centauri

Legende


-  Gewinner in dieser Kategorie
-  Unentschieden
-  Verlierer

1. Hintergrund




Call to Power fängt genauso wie die Vorlage Civilization 2 im Jahr 4000 v.Chr. an. Sie gründen Ihre allererste Stadt, aus der im Laufe der Jahrhunderte eine mächtige Nation wird. Anders als Civi hört Call to Power nicht in der nahen Zukunft auf, sondern kann bis zum Jahr 3000 dauern. Die Jahre pro Spielszug variieren stark. Spielziel: eine außerirdischen Lebensform per Sonde, die durch ein Wurmloch geschickt wird, finden und dann züchten – oder die anderen Zivilisationen besiegen. 

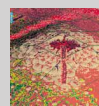



Alpha Centauri beginnt mit der Besiedlung eines fernen Planeten, der sich bald als semibewußtes Wesen herausstellt. Dank sieben Parteien und vielen Einstelloptionen bleibt die Abwechslung während der maximal 400 Spielrunden (jede zählt als ein Jahr) immer erhalten. Es gibt vier Spielziele: Militärischer Sieg durch Eroberung, wirtschaftliche Dominanz, diplomatischer Sieg oder Transzendenz – das Einswerden mit dem Planeten. Die Siegarten werden unterschiedlich belohnt. 

2. Präsentation

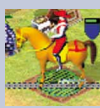



Von den golden schimmernden Menüs über die atmosphärische Musikuntermalung (die freilich irgendwann nervt) bis hin zur netten Einheitengrafik wirkt Call to Power sehr durchgestylt. Auch die Weltwunder-Videos sind gut gelungen. Übersichtsprobleme wie bei Alpha Centauri tauchen kaum auf, allerdings läßt sich die Zusammensetzung gegnerischer Armeen nicht durch Hinsehen oder Anklicken ergründen. 




Die Karte ist dreidimensional, aber häßlich. Die Einheiten setzen sich aus verschiedenen Komponenten zusammen, sind aber auch nicht schön. Und wenn sie dichtgedrängt nebeneinander stehen, kann man sie kaum auseinanderhalten. Die Qualität der Videos wechselt. Alpha Centauri setzt voll auf Text und Sound – letzterer (etwa die vorgelesenen Zitate) ist für die trotz allem gute Atmosphäre verantwortlich. 

3. Einheiten/Truppentypen




Vom berittenen Bogenschützen bis zum raketenbewehrten Mech, von der Feuergaleere bis zur orbitalen Kampfstation wird Vielfalt geboten. Vor allem die »nichtmilitärischen« Kampfeinheiten wie Sklavenjäger, Kleriker oder Anwälte sind innovativ, werden aber nach zwei bis drei Spielen zur Gewohnheit. Insgesamt gibt es 65 Truppentypen, die man nach einigen Spielen alle kennt. Bis auf die zivilen Einheiten gibt es wenig Typen mit echten Spezialfähigkeiten. Da beim Erforschen neuer Schlüsseltechnologien manche Truppentypen veralten (und nicht mehr gebaut werden dürfen), bleibt die Übersicht erhalten. 




Auf den zweiten Blick ist Alpha Centauri bei der Einheitenvielfalt deutlich überlegen. Das liegt am Einheiten-Editor, der entweder neue Truppentypen vorschlägt oder Ihnen die völlige Kontrolle über deren Design läßt. Dazu mixen Sie vier Komponenten (Waffe, Rüstung, Antrieb und Chassis) sowie bis zu zwei aus 22 Spezialfähigkeiten. Mit diesem System sind schwebende Terraformer ebenso möglich wie Flugzeugträger mit Reparaturfunktion oder unsichtbare Infanteristen mit Psi-Verteidigung. Ebenfalls klasse: Einheiten lassen sich einzeln oder gesamt modernisieren, wobei ihre Erfahrung erhalten bleibt. 

4. Kampfsystem




Jede Einheit hat regenerierbare Hitpoints und eine von zwei Erfahrungsstufen. Im Kampf treten nicht nur einzelne, sondern auf beiden Seiten bis zu neun Einheiten gleichzeitig an. Dabei werden »hinten« die Fernkämpfer postiert, und »vorne« die Nahkämpfer. Der Kampf selbst wird ausgewürfelt, die Aufstellung der Truppen läßt sich nicht verändern. Eine Kampfprognose gibt es nicht. Das Schlachtsystem begünstigt etwas zu sehr die Masse, belohnt aber gleichzeitig das Mischen verschiedener Truppentypen (Artillerie, Nahkämpfer, Spezialeinheiten). Dummerweise gehen bevorzugt die besten Nahkämpfer als erstes verloren. Das Einnehmen stark verteilter Städte kann trotz Bombardierung in stupides Anrennen mit Neunerblocks ausarten. 

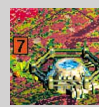



Die Kämpfe bestehen prinzipiell aus Einzelduellen, nur Artillerie kann mehrere Einheiten gleichzeitig angreifen. Eine zuschaltbare Kampfprognose sagt Ihnen vor dem Angriff, welche Chancen Sie haben. Aufgrund von sieben Erfahrungsstufen und vielen Modifikatoren sowie vor allem den frei designbaren Einheiten kommt es immer wieder zu neuen Konstellationen. Dabei ist es wichtig, mit spezialisierten Einheiten zu arbeiten – die sind billiger als Alleskönner. Wer nur auf einen Truppentyp setzt, hat keine Chance, wenn der Gegner genau darauf die Antwort hat. Wenig Spaß macht es, gut verteidigte Städte einzunehmen: Trotz Bombardierungsmöglichkeit müssen Sie meist rundenlang immer wieder neu mit einzelnen Einheiten attackieren. 

5. Städtebau/Verwaltung



Zwar werden wieder Arbeiter auf das Umland verteilt, doch wird deren Effizienz nicht mit Symbolen, sondern mit Zahlen gezeigt – die »Auf einen Blick«-Erfaßbarkeit ist nicht gegeben. Die Infos zu einer Stadt müssen Sie sich aus sechs Menüs zusammensuchen, Gründe für die Unzufriedenheit der Bevölkerung oder Nahrungsmangel sind schwieriger zu erkennen als bei Alpha Centauri. Kampfeinheiten werden nicht von der Herkunftstadt unterhalten, sondern global (in drei Bereichsstufen). Beim Bau neuer Einheiten und Gebäude hilft eine rudimentäre Warteschlange. Errichtete Bauwerke (es gibt 43 sowie 35 Weltwunder) tauchen nur als Text auf. Es fehlen »Gouverneure«, die dem Spieler das Verwalten der Städte erleichtern. 



Alpha Centauri bietet 38 Gebäude und 33 Weltwunder. Es übernimmt fast 1:1 das Civilization-2-System mit Ressourcen-Symbolen und glasklarer Auflistung, wie es zum Zufriedenheitsstatus der Bevölkerung etc. kommt. Jede Stadt muß die ihr zugeordneten Kampfeinheiten unterstützen sowie die Unzufriedenheit ertragen, die Truppen auflösen können. Die Warteschlangen-Funktion läßt keine Wünsche offen. Sehr gut gelungen sind die vier Gouverneurstypen, die Sie sogar mischen oder ganz detailliert per Hand einstellen können. Diese Programmerroutinen kümmern sich um die komplette Verwaltung einer Stadt. Extralob: Gouverneure und aktuelle Bauprojekte werden auf der Karte, direkt unter dem Stadtnamen, gezeigt. 

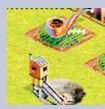
vs. Alpha Centauri


Wir haben die Kontrahenten in neun Einzelpunkten miteinander verglichen.

Call to Power


Alpha Centauri

6. Landschaft/Bauprojekte




Während bei Civilization 2 und Alpha Centauri einzelne Siedler- (oder Terraformer-) Einheiten einzelne Baubefehle benötigen, um die Landschaft umzugestalten, hat Call to Power ein genial einfaches System: Sie zahlen pro Runde in den »Öffentlichen Bautopf« ein, von dem Sie dann alle Projekte wie Fischfangnetze, Weltall-Minen, Straßen oder Äcker bezahlen. Die Landschaft selbst ist zweidimensional. Zwar können Sie das Terrain eines Felds ändern, nicht aber die Höhe. 




Alpha Centauri setzt mit seinen Terraformer-Einheiten auf das alte Civi-System, bietet aber diverse Komfortfunktionen wie Straßenbau von A nach Z oder automatisierte Terraformer. Die dreidimensionale Landschaft (mit Auswirkungen auf den Ertrag der Felder) läßt auf einen Blick Höhe, Regenreichtum und Mineralvorkommen erkennen. Die Former können die Landschaft heben und senken. Eine gute Idee sind die Nachschubtrucks, die fernab von Städten Rohstoffe abbauen können. 

7. Forschung




Bei Call to Power gibt es fünf Technologie-Epochen, von der Steinzeit bis ins Diamanten-Zeitalter. Im Prinzip sollten Sie alle der 102 oft extrem linearen Erfindungen erforschen oder erhandeln, das Überspringen von einzelnen Technologien ist kaum möglich oder sinnvoll. 




Fast alle der 75 Technologien sind futuristisch und damit kaum selbsterklärend. Doch wie in einem guten Sciencefiction-Roman greifen die Forschungszweige plausibel ineinander. Parallele Forschungswege erlauben Ihnen, bestimmte Technologien zu überspringen. 

8. Diplomatie




Hier zieht Call to Power klar den kürzeren. Es gibt zwar 41 Völker, doch diese unterscheiden sich nur im Namen. Angeblich haben sie alle Grundverhaltensmuster wie »aggressiv« oder »hinterhältig«, doch davon konnten wir im Test nicht viel bemerken. Verhandlungen werden in den Kategorien »Ich verlange...«, »Ich schenke Dir...«, »Laß uns Karten oder Technologie tauschen« sowie »Bündnis« geführt. Die Gesprächstexte werden primitiv zusammengestöpselt; das Gefühl, jemanden zu überlisten oder überlistet zu werden, entsteht nie. 




Alpha Centauri bietet sieben Parteien, die sich spielerisch, vom Aussehen her und auch in ihrer Strategie komplett unterscheiden. Die Verhandlungen sind noch ausgefeilter und aufwendiger als bei Master of Orion 2. Sie können unter anderem Geld leihen oder verleihen, Angriffsbemühungen koordinieren und nach Herzenslust Nibelungentreue oder gemeinen Verrat zelebrieren. Im Planetaren Rat stimmen Sie mit Ihren Konkurrenten über globale Vorhaben ab; fast alle Siegbedingungen lassen sich auch mit Alliierten erreichen. 

9. Optionen/Komfort












Sie können viele Funktionen direkt auf der Karte oder über den unteren Menübalken erreichen. Viele, aber nicht alle – und die Übersicht leidet unter diesem Konzept sowieso. Komfortfunktionen wie Gouverneure fehlen. Gut ist die Anzeige, wieviele Runden eine Einheit bis zum Ziel braucht. Allerdings kommt es durch das Interface teils zu Fehlbedienungen beim Bewegen. Spartanisch sind die Spielmodi, Präferenzen und sonstigen Einstellungen. Die relativ wenigen Statistiken und Übersichtslisten sind sortierbar. Gut gelungen ist das Nachschlagewerk, das Einheiten, Gebäude, Technologien et cetera erklärt. Szenarien sind nicht enthalten, allerdings soll bald ein Editor im Internet erscheinen. Der Multiplayer-Modus ist nur für Masochisten geeignet. 












Bei Alpha Centauri wird Komfort großgeschrieben. Angefangen bei den vielfältigen Spieloptionen bis hin zur Anpassung von Interface, Darstellung und vielen weiteren Faktoren haben Sie immer das Gefühl absoluter Kontrolle. Automatische Gouverneure, Siedler und Einheiten (z. B. »Aufklärungsbehl«) nehmen Ihnen viel 08/15-Arbeit ab. Vorbildlich sind die Statistiken und sonstigen Übersichten, die auch größere Reiche kontrollierbar halten. Die Hilfsfunktion von Alpha Centauri sucht mit diversen Querverweisen und genauen Erklärungen aller Spielkonzepte ihresgleichen. Als Bonus gibt's einige spannende Szenarios, per umfangreichen Editor dürfen Sie auch eigene erstellen. Der Multiplayer-Modus ist gut gemacht und auch wirklich spielenswert. 

10. Fazit



Call to Power spricht Fans epischer, das heißt wochenlanger Partien an. Doch gerade die lange Spielzeit (die auch von den immer gleichen Standardaufgaben herrührt) birgt Probleme: Die Chance, daß die Spielbalance auseinander gerät und ein unbedrängter Gegner davonzieht, ist wesentlich größer als beim Konkurrenten. Die farblosen Computergegner erhöhen den Spielspaß nicht, die Multiplayer-Funktion ist (aufgrund der Spielzeit) quasi unbrauchbar. Dafür ist der Handel gut gelungen. Aufgrund des betonten Makromanagements eignet sich Call to Power vor allem für Einsteiger, die mehr auf großflächiges Besiedeln und umfangreiche Kriege wert legen, als auf Diplomatie und fein abgestimmte Details.         



Obwohl es vor Call to Power erschienen ist und bei näherer Betrachtung stärker an Civilization 2 erinnert: Mit seiner Vielzahl neuer Ideen (etwa dem Staatsformen-Design) und den bewährten Konzepten ist es das modernere Spiel als Call to Power. Der Spieler bestimmt weitgehend selbst, wie sehr er sich um Details kümmert – den Automatikfunktionen sei dank. Alpha Centauri spielt sich wie ein guter Sciencefiction-Roman; fast jede Partie gerät zum einzigartigen Erlebnis. Hauptstärke ist die Diplomatie mit ihren sieben Parteien, Hauptschwäche die unansehnliche, teils unübersichtliche Grafik. Für Fortgeschrittene und Profis ist es klar das vorzuziehende Programm mit dem höheren Wiederspielwert.         



3D-Strategie mal anders

Warzone 2100

Bombastische Echtzeit-Schlachten und ein Novum:

In Warzone 2100 nehmen Sie nach jeder erfolgreichen

Mission Armee und Basis in den nächsten Einsatz mit.



Das kann einem den ganzen Tag vermiesen: Im Jahre 2085 bricht durch eine Satelliten-Fehlfunktion

ein nuklearer Krieg aus – die Erde ist danach fast völlig verwüstet, nur wenige überleben die Katastrophe. Ein Jahr später entdeckt eine Gruppe Überlebender eine verlassene Militär-

basis, bringt sie wieder in Gang und macht sich 2100 auf die Suche nach Technologien aus der Zeit vor dem

großen »Kollaps«. Doch die Tapferen sind nicht allein...

Fest für Pyromanen

Das 3D-Echtzeit-Strategiespiel **Warzone 2100** setzt futuristische Schlachten fulminant in Szene: Panzerbrechende Raketen zischen auf anrollende Stahlsärge zu, Flammenwerfer knacken Bunker, Artilleriegranaten fliegen im hohen Bogen über Hügel, um dahinterliegende Fabriken zu sprengen. Spätestens jetzt entscheidet sich, ob Sie Ihre Armee clever zusammengestellt haben: Mörser zerlegen zwar wunderbar Gebäude, gegen Konterangriffe durch

wendige Monstertrucks haben sie aber keine Chance. Gegen die eignen sich wiederum Raketenwerfer, die jedoch von Fliegern leicht durchsiebt werden. Wenn Sie da nur auf einen Truppentyp setzen, haben Sie bei den geschickt konternden KI-Oponenten nicht den Hauch einer Chance.

Fahrkarten und Volltreffer

Sie spulen nicht Mission um Mission ab, vielmehr sind die Szenarios geschickt verwoben: Sie errichten im ersten Einsatz eine kleine Basis, um sie in den folgenden Missionen immer weiter auszubauen.

en. Gleiches gilt für Ihre Armee; überlebende Einheiten stehen zu Beginn des nächsten Auftrags wieder bereit. Auf der Spielkarte werden mit jedem Einsatz weitere Gebiete zugänglich.

Weil Ihre Truppen Erfahrung sammeln, lohnt es sich, angeschlagene Veteranen zu schützen und zusammenzuflicken. Insgesamt gibt's neun Erfahrungsstufen – je mehr Gegner eine Kampfeinheit in die ewigen Jagdgründe geschickt hat, desto besser kämpft sie in Zukunft. Das ist auf dem dreidimensionalen Schlachtfeld auch gut zu sehen: Während Rekruten sich nur langsam einschleichen und selbst heranstürmende Scheunentore verfehlen würden, treffen Altdiente auch weit entfernte, kleine Ziele mit einem einzigen Schuß.

Basteln für den Sieg

Ihr kleiner Trupp trifft auf leichtbewaffnete Scavenger, die den Atomkrieg ebenfalls überlebt haben und vorwiegend mit Infanterie und flotten Jeeps angreifen. Doch bald wird's heftiger: Irgend jemand stiehlt Ihre Widdersacher mit Hightech-Equipment aus, und Ihre Kampfeinheiten drohen den kürzeren zu ziehen. Zum Glück birgt manche Feindbasis ein Artefakt – wenn Sie die Anlage zerstören und es einsacken,

Facts

- 16 Szenarios und
- 20 Luftlandeszenarios
- über 400 Technologien
- 7 Gebäudeklassen
- 8 verschiedene Abwehrstellungen
- 11 Multiplayer-Karten



Unsere schweren **Panzerverbände** stehen unter dem Abwehrfeuer feindlicher Türme und Cyborgs. Die kleinen Rangabzeichen geben die Erfahrungsstufe an.



ist im Nahkampf zwar kaum zu schlagen, aber teuer und elend langsam. Zu den meisten Waffen gibt's wiederum Upgrades, etwa verbesserte Munition. Sobald die einmal erforscht ist, ersetzt sie automatisch die alte Variante in allen entsprechenden Kanonen – mühevoll Ummonitionieren entfällt.

Der Adler ist gelandet

können Sie neue Technologien erforschen. Frisch entwickelte Fahrzeugteile bauen Sie per Design-Menü gleich in neue Vehikel ein. Aus Chassis, Antriebsart und Bewaffnung basteln Sie sich den idealen Truppentyp zusammen. So sind beräderte Viper-Fahrzeuge zwar billig und flott, doch genauso flott zerstört. Ein schwerer Panzer

Nicht alle Einsätze finden in dem Geländeabschnitt statt, der Ihre Basis beherbergt: In etwa der Hälfte der Missionen führen Sie einen »Auslandseinsatz« durch. Dabei ist strategisches Geschick gefragt, denn der Transportflieger faßt nur zehn Einheiten – welche also mitnehmen? Solange die Landezone im Zielgebiet feindfrei ist, dürfen Sie



Der **Truppenbaukasten**: Aus Chassis, Fahrwerk und Bewaffnung entwerfen Sie kinderleicht Kampfvehikel für jeden Einsatzzweck.



Fliegeralarm! **Schwebegleiter** nehmen unsere Basis unter Feuer.



Im **Produktionsmenü** (links) ordern Sie auch im dicksten Kampfgetümmel neue Einheiten.

weitere Zehner-Armeen über die Luftbrücke nachholen. Außerdem können Sie in der (nicht sichtbaren) Heimatbasis weitere Einheiten produzieren und forschen. Einige Gebäude lassen sich auch im neuen Einsatzgebiet errichten, etwa Wachtürme, Radar- und Reparaturanlagen – aber keine Fabriken. Die Gastspiele im Feindgebiet müssen Sie in einem großzügigen Zeitlimit bestehen. Der knappe Nachschub ist auf Reparaturfahrzeuge angewiesen, die notfalls auch mitten in der Schlacht umherwuseln und Schäden ausbessern.

Der Gegner setzt in manchen Missionen ebenfalls Dropships ein, die fleißig Truppen ausspucken. Dann kommt es auf präzises Timing an: Zwischen zwei Landeoperationen sollten Sie flugs die feindlichen Landeplätze und dann die nächsten Ankömmlinge angreifen.

Explodierende Ödnis

Die dreh-, kipp- und geringfügig zoombare 3D-Landschaft ist leider weniger prächtig als die Schlachten. Von wenigen Gebäuden, Felsbrocken und Straßen abgesehen, erscheint meist nur karg texturiertes Terrain. Vor allem ungeübte Spieler werden anfangs schnell die Übersicht verlieren, doch nach einiger Zeit orientiert

man sich an signifikanten Schluchten und Hügeln. Erst nach der ersten Kampagne wird's landschaftlich etwas schöner, und es fällt sogar Schnee. Einmal aufgespürte Bauwerke bleiben sichtbar, der Kriegsnebel verdeckt nur feindliche Einheiten. Dafür

Martin Deppe



Erfrischend anders

Etwas gewöhnungsbedürftig ist's ja schon, meine Basis in jeder Mission weiter auszubauen. Doch das Konzept funktioniert, ich habe wirklich das Gefühl, einen kompletten Feldzug zu bestehen. Die Luftlandeeinsätze bergen erfreulich viele Möglichkeiten: Greife ich jetzt ausschließlich mit Veteranen an, oder nehme ich Konstruktionseinheiten mit und baue einen Vorposten im Zielgebiet? Erfahrene Einheiten wachsen mir richtig ans Herz.

Manchmal ist es auch ein bisschen frustrierend, wenn man sich an signifikanten Schluchten und Hügeln orientieren muss. Erst nach der ersten Kampagne wird's landschaftlich etwas schöner, und es fällt sogar Schnee. Einmal aufgespürte Bauwerke bleiben sichtbar, der Kriegsnebel verdeckt nur feindliche Einheiten. Dafür

Tolle Schlachten, öde Welt

Atomkrieg hin oder her: Warum muß die Spielwelt derart trist sein? Hier fehlt eindeutig ein Landschaftsgärtner im Entwicklerteam, der für mehr Abwechslung im schnöden Terrain sorgt. Und ein Automechaniker mit Tuning-Diplom, weil vor allem die schweren Fahrzeuge in nervenaufreibender Gemütsruhe zum Einsatzort tuckern. Doch wenn sie endlich die Front erreichen, bin ich schnell versöhnt. Denn die aufregenden Schlachten um Artefakte, Ölquellen, Ruhm und Ehre haben mehr Action als manches Ballerspiel.

Jörg Langer



Strategisches Kunststück

Warzone 2100 schafft den Drahtseilakt, Massenschlachten und

Einsätze mit kleinen Trupps unter einen Hut zu bringen. Dank der sehr guten Bedienungsarten auch die Riesengefechte nicht in chaotisches Getümmel aus, und die verschiedenen Einheitentypen sind optisch leicht auseinanderzuhalten. Allerdings ist mir das Rauszoomen zu schwach – ich hätte gern mehr Übersicht.

Schade, daß abseits der Schlachten so wenig fürs Auge geboten wird: Landschaften und Zwischensequenzen können mit den Kämpfen grafisch nicht mithalten. Doch besser so als andersrum, denn Strategiespiele mit unausgegorenen Gefechten gibt's schon mehr als genug.

nutzt **Warzone 2100** das Gelände voll aus: Von Hügeln feuern Sie weiter, der Marsch ins Tal ist flotter als der mühsame Aufstieg. Wie bei **Total Annihilation** kann Artillerie auch blind feuern, indem Sie ihr auf der Übersichtskarte Ziele zuweisen, zu denen die Geschütze keine Sichtverbindung haben.

Alles im Griff

Selbst im tobenden Gefecht produzieren Sie nebenher per Mausklick Nachschub, der gleich an die Front rollt.

Wenn Sie entsprechende Armeebefehle erteilen, schleppen sich angeschlagene Truppen qualmend zum nächsten Reparaturfahrzeug oder -gebäude, um sich frisch restauriert wieder in die Schlacht zu werfen. Nur bei sehr großen Armeen gibt's schon mal Stau, doch Ihre Jungs verhalten sich deutlich schlauer als in den meisten Konkurrenzspielen. Auch das Kampfverhalten läßt sich bequem festlegen: Soll jeder Gegner verfolgt oder lieber die Stellung gehalten werden? Ab wann wird geschossen – bereits auf maximale Distanz, oder erst bei optimaler Entfernung? Der Feind ist beim Angreifen nicht so clever wie in der Verteidigung. Oft rennt er stur gegen stark befestigte Stellungen an und holt sich jedesmal eine blutige Nase.

Teure Heimat

Sie sollten Ihre Heimatbasis nach jeder Mission weiter ausbauen. So kann nach einem erfolgreichen Einsatz fern der Basis das nächste Szenario mit einem feindlichen Frontalangriff beginnen – wenn Sie Ihre Bunker, Mauern und Geschütztürme nicht auf Vordermann gebracht haben, schauen Sie schnell in die Rohre. Rund die Hälfte der Artefakt-Technologien bringen Ihrer Basis Upgrades, etwa bessere Bewaffnung der



Unser grünes **Dropship** wartet auf die nächste Zehnerladung Truppen.

Abwehrranlagen, effektivere Forschungseinrichtungen und Fabriken oder stabileres Mauerwerk. Die Energieversorgung ist simpel: Sie pflanzen einfach Pumpen auf Ölfelder, errichten ein Kraftwerk, und fortan fließt der Strom, der Forschung und Produktion ermöglicht.

Schlacht zu acht

Bis zu acht Spieler können in Internet- oder Netzwerkpartien gegeneinander antreten. Dabei sind Bündnisse erlaubt, in denen Sie Truppen, Energie oder Ihren Sichtbereich austauschen dürfen. Vor einer Partie läßt sich ein Energiebetrag vorgeben, mit dem Sie Starttruppen einkaufen. **Warzone 2100** wird auf zwei CDs ausgeliefert, ein Originalspiel

reicht dann für zwei Multiplayer-Generäle. Der Computer übernimmt auf Wunsch fehlende Feldherren.

Weniger schön ist das Drumherum gelungen. Die Briefings werden langweilig präsentiert, dazu ertönt eine Stimme aus dem Off. Und die seltenen Zwischensequenzen sind auch kein cineastisches Highlight. **MD**



Durch den **Kriegsnebel** sehen Sie nicht, welche Gefahren 100 Meter weiter lauern.



Fahrbare Mörser beharken eine Feindbasis aus sicherer Distanz. Die **Rauchfahnen** der Granaten sind deutlich zu erkennen.

Warzone 2100

Genre: Echtzeit-Strategie
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Eidos
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 65 oder 120 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: ☒ Direct 3D ☒ 3Dfx ☐ Open GL ☐ Power VR ☐ Rendition

| Minimum | Standard | Optimum |
|-----------------------------------|---|--|
| Pentium 166 32 MByte, 4fach CD | Pentium 200 MMX 64 MByte, 4fach CD 3D-Karte | Pentium II/200 64 MByte, 8fach CD 3D-Karte |

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

3D-Strategie abseits ausgelatschter Pfade.



Krieg der Automaten

Machines

Sie sind effektiv, sie sind tödlich.

Nur mit dem Denken hapert's bei futuristischen Kampfmaschinen – deshalb müssen Sie eingreifen.

Der Toaster gibt wieder mal den Geist auf, die Bohrmaschine dreht sich nicht mehr, der Staubsauger verabschiedet sich röchelnd aufs Altenteil. Otto Normalbürger rauft sich die Haare: Wann gibt es endlich zuverlässige Haushaltsgeräte? Wenn es nach Acclaims Echtzeit-

Strategiespiel **Machines** geht, erst im 4. Jahrtausend. Dann krabbeln auf fernen Planeten von Menschenhand geschaffene Roboter herum, bewaffnet mit Werkzeugen – und mit verdächtig großen Geschützrohren.

Computer-Knatsch

Weil ferne Planeten als zukünftige Kolonien sehr begehrt sind, schickt die Erde Riesenkreuzer als Vorhut in alle Winkel der Galaxis. An Bord: Eine Computerintelligenz und viele, viele Arbeitsroboter. Die besiedeln fleißig Planet um Planet, doch leider vergebens; die Menschheit kommt nie nach. Nach einem Jahrtausend stoßen plötzlich zwei der Maschinenreiche aufeinander und brechen prompt einen galaktischen Krieg vom Zaun. Jetzt sind Sie an der Reihe: Um Ihren Gerätepark zum Sieg zu führen, müssen Sie Basen bauen, Armeen aufstellen und die gegnerischen Blechkameraden am besten zu Altmetall schießen.

Auf dem Bau

Ohne gesicherten Stützpunkt ist auf den feindlichen Welten kein Blumentopf zu ge-

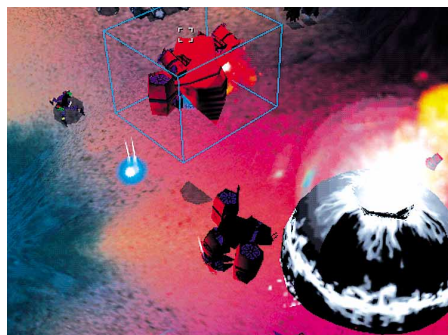
winnen. Spezielle Baufahrzeuge errichten rund um Ihren Seeding Pot (dem Hauptquartier), Wachtürme, Gebäude und Fabriken. In zivilen Anlagen rollen Transporter oder Prospektoren vom Band, Militärbauten stocken die Streitmacht auf. In fortschrittlichen Fabriken entstehen leistungsfähigere Einheiten; die wollen zuvor im Forschungszentrum entwickelt werden. Wenn Sie beispielsweise einen besseren Techniker erfinden, stehen Ihnen auch zusätzliche Forschungszweige offen. Das Militärlabor sorgt mit besseren Waffen und neuen Maschinen

für technologische Überlegenheit. Das nötige Kleingeld erwirtschaften Sie aus Minen, zwischen diesen und den Schmelzwerken pendeln Transportfahrzeuge.

Ich war eine Dose

Ihre Armee besteht aus einigen Maschinen-Grundtypen, von denen nach und nach besser bewaffnete Varianten verfügbar werden. Die Waffenentwicklung ist weitgehend linear: Stärkere Modelle machen ihre Vorgänger meist nutzlos, lediglich die Reichweite ist von taktischer Bedeutung. Nette Spezialeinheiten sorgen für Tumult.

Die zwei alternativen **Kamera-perspektiven**: Bodenansicht und Ich-Perspektive (unten) einer Einheit.



Unsere fliegenden Kriegsmaschinen fliehen vor dem **Gravitationskollaps** (eine Spezialwaffe) rechts unten.



In der Kommandoleiste links sehen Sie die **Bauoptionen**, die farbigen Kästen um die Einheiten zeigen deren Beschädigungsgrad an.



Unser Stoßtrupp führt gerade eine **Innenmission** durch und sprengt sich durch die Sicherheitstüren.

Der Gorilla nimmt es beispielsweise allein mit ganzen Armeen auf, Spione stehlen Technologien aus gegnerischen Labors. Auch fliegende Einheiten düsen später im Spiel über die Landschaft.

Stockender Verkehr

Die Krieger können Sie in Gruppen einteilen, ihnen Wegpunkte vorgeben und die

Aggressivität einstellen. Das technologische Knowhow merkt man Ihren Schützlingen aber oft nicht an. Eigene Maschinen bleiben gern mal an Gebäudeecken hängen oder brauchen mehrere Sekunden, bevor sie auf Befehle reagieren. Besonders ärgerlich: Vor jedem Richtungswechsel legen die Roboter eine kurze Pause ein.

Dieser Stop-and-go-Verkehr macht schnelle Truppenmanöver praktisch unmöglich.

Wenn die Armeen zusammenprallen, geht's auf dem Bildschirm richtig rund: Farbige Lichtblitze und Salven zwischen über die Landschaft, getroffene Einheiten bersten in schicken Explosionen. Die Kamera lässt sich frei über die echte 3D-Landschaft drehen,

Christian Schmidt



Schön und dumm

Das Design stimmt: Anfangen vom coolen Technik-Look der Kriegsmaschinen bis

hin zum stampfenden Soundtrack vermittelt Machines zünftige Kampflaune. In der 3D-Grafik finde ich mich schnell zurecht und rüste begeistert für den Kampf – um angesichts der Trägheit meiner Einheiten fast zu verzweifeln. Schnelle Truppenbewegungen kann ich vergessen, weil meine Robos ständig stehen- oder hängenbleiben und nur mit Verzögerung reagieren.

Taktische Winkelzüge sind sowieso nicht notwendig. Zum Gewinnen gehört nicht viel mehr als eiserne Geduld: Die Basis muß dem gegnerischen Ansturm so lange standhalten, bis die eigene Armee mit genügend starken Einheiten gefüllt ist. Die farbenfrohen Schlachten entschädigen zumindest teilweise für das hakelige Truppenmanagement. Abwechslungsreiche Missionen und Einsätze in Gebäuden machen halt doch immer wieder Lust auf den nächsten Level. Mehr Zeit auf der Werkbank hätte den Machines aber gut getan.

alle Einheiten bewegen sich sauber animiert durch das Gelände. Auf Wunsch wechseln Sie in eine Bodenperspektive oder in die Sicht einer einzelnen Einheit. Fetzige Industrial-Rhythmen bringen das Blut in Wallung. **CS**



Unsere Maschinen haben den gegnerischen Seeding Pot fast erreicht, doch der wird von einem armeenmordenden **Gorilla** zäh verteidigt.

Machines

Genre: Echtzeit-Strategie
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark

Hersteller: Acclaim
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 300 bis 600 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis vier (Netzwerk, Internet)

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

| Minimum | Standard | Optimum |
|---------------------------------|---------------------------------|---------------------------------|
| Pentium 166 | Pentium 233 MMX | Pentium II/300 |
| 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte | 32 MByte RAM, 6fach CD 3D-Karte | 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte |

| | | |
|-------------|--------------------------------|--------------|
| Grafik | <div><div></div></div> | Gut |
| Sound | <div><div></div></div> | Sehr gut |
| Bedienung | <div><div></div></div> | Befriedigend |
| Spieltiefe | <div><div></div></div> | Gut |
| Multiplayer | In Testversion nicht vorhanden | |

Schicke, aber seelenlose Materialschlachten.



Alte Länder, neue Abenteuer

Die Siedler 3 Mission CD

Frisches Futter für Siedler-Hungrige: Das erste Addon zum Aufbauhit birgt knackige neue Kampagnen und einen Missionseditor.

Das Aufbauspiel **Siedler 3** gehört zu den derzeit bestverkauften Titeln. Jetzt schiebt Blue Byte das erste Addon zum Wusel-Epos hinterher. Die **Mission CD** verzichtet zwar auf neue Truppentypen, Berufsgruppen, Gebäude oder Gelände, fällt aber

trotzdem nicht unter die Rubrik »laßt uns 'ne schnelle Mark machen«. Denn auf die Fangemeinde warten drei neue Kampagnen (wieder mit je acht Szenarios pro Spielvolk), die es in sich haben.

Erz-Feinde

Für viele Aufbau-Profis waren die drei **Siedler 3**-Kampagnen zu leicht, allenfalls die Szenarios der dritten eine Herausforderung. Diese Veteranen dürften am Mission Pack heftiger knabbern, denn die Entwickler haben sich einiges einfallen lassen. So sollen Sie in einem asiatischen Szenario Erzbarren und Fische auf drei Inseln bringen. Hört sich einfach an, doch leider finden Sie weit und breit kein Roherz. Also müssen Ihre Priester Steine zu Erz veredeln. Doch Felsen sind ebenfalls Mangelware, und nur an einer Stelle können Sie die Brocken in Erz verwandeln. Kurz bevor Sie die gewünschte Menge bereit haben, fällt der böse Nachbar ein; bis Ihre Schiffe endlich die wertvolle Fracht auf den Inseln auspacken, müssen Sie die Angriffe schwitzend abwehren. In der nächsten Mission fliegen Ihre Soldaten: Die befestigte Zielinsel ist nämlich nur einzunehmen, wenn Ihre Priester die Krieger hinüberzaubern.

Martin Deppe



Ausgefeilte Missionen

Bei Addons, die schon vier Monate nach dem Hauptprogramm erscheinen, bin ich mißtrauisch. Doch Blue

Byte hat mich angenehm überrascht: Die neuen Kampagnen bringen das Hirn schmalz zum Brodeln. Da kämpfe ich verzweifelt um jeden Kohlekumpen und Quadratmeter Bauland, eskortiere meine Priester, und meine bisher unterforderten Esel bekommen ordentlich zu schleppen.

Für Einsteiger zu deftig

Manchmal treibt mich die indirekte Steuerung der Arbeiter allerdings in den verschärften Haarerauf-Modus. Wenn drei Goldbarren nur wenige Meter vom Zielgebiet liegenbleiben, würde ich die herumstehenden Träger am liebsten am Nacken packen und zum Stapel zerren. Geht aber nicht – also muß ich erst eine Eselzucht bauen, damit die Langohren die Arbeit erledigen. Für Gelegenheitsspieler ist das Addon einen Tick zu schwer; falls Sie die alten Kampagnen jedoch durchgespielt haben, finden Sie prima neuen Siedelstoff.



Die **Zaubereien** Ihrer Priester entscheiden oft über Sieg und Niederlage.

Neben 20 neuen Landkarten gibt's einen Editor. Damit können Sie leicht eigene Solo- und Multiplayer-Missionen zusammenbasteln. Und

im Juli soll das zweite Addon erscheinen, das unter anderem ein viertes Spielvolk und zwei neue Kampagnen enthalten wird. **MD**

Die Siedler 3 Mission CD

Genre: Aufbauspiel-Addon
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 30 Mark
Hersteller: Blue Byte
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 100 MByte

Spieler: Einer bis 20 (Netzwerk, Internet)

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

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

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

Tolle, schwierige Missionen plus guter Editor.



Ohne Hauptprogramm spielbares Addon

Commandos

Im Auftrag der Ehre



Die Spezialisten sind zurückgekehrt – mit acht hochspannenden Missionen im Sturmgepäck.

Das Strategiespiel **Commandos** war einer der Shootingstars des letzten Jahres. Publisher Eidos wurde vom Erfolg des Titels so über-

rascht, daß die massive Werbekampagne erst startete, nachdem das Spiel schon in die Top Ten gestürzt war. Mittlerweile hat es sich (laut Hersteller) weltweit über 700.000mal verkauft. Nun bringt Eidos eine Art Mini-Nachfolger auf den Markt: **Im Auftrag der Ehre** bietet nur acht Missionen und keine grundlegenden Neuerungen, läßt sich aber auch ohne Original-**Commandos** spielen.

Leisetreter

In **Commandos: Im Auftrag der Ehre** befehligen Sie während des Zweiten Weltkriegs zwei bis sechs Elitekämpfer, die in acht kniffligen Einsätzen gegen Nazideutschland antreten. Die Echtzeit-Taktikgefechte setzen nicht auf Ballei, sondern belohnen subtiles Vorgehen. Sobald die Deutschen Sie bemerken, wird Alarm ausgelöst, und massenhaft herbeieilende Grauröcke machen den Auftrag deutlich schwieriger. Jeder Ihrer Soldaten hat spezielle Fähigkeiten und Ausrüstung. Während der Scharfschütze lautlos aus der Ferne agiert, schleppt der Taucher ein aufblasbares Boot mit.

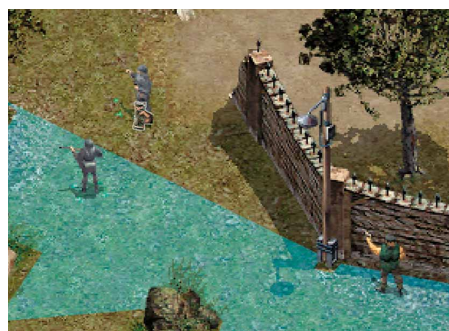
Commandos-Kenner werden neue Details entdecken: Neben frischen Schauplätzen, darunter ein Flugfeld auf Kreta und ein Zoo in Brüssel,



So eine **Explosion** löst natürlich Großalarm aus – jetzt nichts wie weg.

gibt's eine Reihe neuer Waffen und Gegenstände. Ihre Soldaten dürfen erledigten Feinden neuerdings Zigarettenschachteln abnehmen. Wenn Sie die einer Patrouille in den Weg legen, werden die Landser gierig darauf zugehen – in Ihren Hinterhalt. Die wichtigste Änderung: Ihr Fahrer und der Green Beret dürfen Gegner umhauen. Die Gefangenen können Sie dann

mit vorgehaltener Waffe zwingen, andere Wachen abzulenken. Dabei darf der Arrestant nicht außer Schußweite Ihres Manns, sonst schlägt er sofort Alarm. Falls Sie in einer Ecke lauern und der Feind nicht zu Ihnen kommen will, um sich niederschlagen zu lassen, dürfen Sie mit Steinchen werfen. Neugierige Gegner traben dann arglos zum Quell des Geräuschs... **GUN**



Wenn der **Gefangene** die blaue Zone verläßt, ist er außer Schußweite Ihres Kämpfers und gibt Alarm.

Gunnar Lott



Zu teuer, aber klasse

Hier waren Profis am Werk: Die neuen Einsätze sind noch besser als die alten. Es gibt schöne neue Schau-

plätze, und alle Neuerungen sind sinnvoll und logisch. Der Clou ist zweifellos die Geiselnahme – diese taktische Möglichkeit bereichert das Spiel immens.

Allerdings hat der ohnehin happige Schwierigkeitsgrad noch mal zugelegt. Ich darf gar nicht sagen, wie lange ich allein an der ersten Mission geknobbelt habe, nur um kurz vor Schluß festzustellen, daß ich versäumt hatte, einen Schuß des Scharfschützengewehrs für die Seeminen aufzusparen. Und auch wenn jeder Einsatz viel Zeit frißt: Acht Level sind arg wenig für den hohen Preis.

Im Auftrag der Ehre

Genre: Echtzeit-Strategie
Anspruch: Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 60 Mark
Hersteller: Eidos
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 150 MByte

Spieler: Einer bis sechs (Netzwerk, Internet)

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

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

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

Sinnvoll verbessert und noch schwerer.



Strategie im Retro-Look

Imperialismus 2

Sechs Großmächte wollen die Welt erobern. Am Ende kann es nur eine geben – hoffentlich ist es die Ihre.



Armes Amerika: Alle Staaten sind nur auf seine Rohstoffe scharf.

Martin Deppe



Strategie von Anno dunnemals

Imperialismus 2 sorgt mit seiner veralteten Optik auf Anhieb für

Heiterkeit. Anscheinend waren die Grafiker seit einem Jahrzehnt von der Außenwelt abgeschnitten und halten farbige Spiele für den letzten Schrei. Doch wie im ersten Teil verbirgt sich in der altbackenen Hülle solider Inhalt: Der Mix aus Wirtschaft, Kämpfen, Forschung und Diplomatie kommt langsam, aber gut in Fahrt.

Phasenweise Spannung

Komischerweise ist das Spiel dann am spannendsten, wenn man Mist baut. Einmal hatte ich zu viele Arbeiter rekrutiert, die dummerdings nicht genug zu füttern vorfanden. Verzweifelt mußte ich die Lebensmittel aus Übersee herbeischippeln. Nur mit knapper Not konnte ich die armen Kerle retten. Trotz solcher fordernden Aufgaben bleibt Imperialismus 2 hinter vielen Genrekollegen zurück und bietet im Vergleich zum Vorgänger zuwenig Neues.

Europa, Anno 1492: Ein Gerücht wird wahr – Tausende von Seemeilen in Richtung Westen gibt es sie tatsächlich, die »Neue Welt«. Sagenhafte Schätze soll sie bergen, und die paar Ureinwohner sind nur schwach bewaffnet. Prompt träumen sechs europäische Herrscher von prall gefüllten Geldspeichern. In SSIs rundenbasiertem Strategiespiel **Imperialismus 2** übernehmen Sie eines der gekrönten Häupter; mit den Waffen der Industrie, Diplomatie und Armee sollen Sie sich die Hälfte Europas einverleiben. Amerikas Rohstoffe dienen dabei lediglich als Mittel zum Zweck.

Amerika lockt

Die Weltkarte ist in Länder unterteilt, die wiederum aus einzelnen Hexfeldern bestehen. Zu Spielbeginn ist nur Europa zu sehen, Amerika müssen Sie erst noch mit einer Flottille entdecken. Auf

Wunsch berechnet das Programm auch eine Zufallskarte. Neben den sechs Großmächten gibt's ebenso viele neutrale europäische Nationen, die nicht ins Spielgeschehen eingreifen, sondern nur auf ihre Eroberung warten. Die meisten Hexfelder bergen Rohstoffe, etwa Holz, Zinn oder Eisen. Mit Bauameistern und Ingenieuren legen Sie ein Straßennetz an und errichten Minen, Schafszuchten oder Getreidesilos. Einige Ressourcen finden Sie nur in Amerika, so müssen Sie Rohrzucker, Tabak oder Pelze mit Hilfe simpler Schiebereglern importieren.

Mit aller Gewalt

Gefechte tragen Sie auf drögen Kampfbildschirmen aus, indem Sie Lanzenträger, Kanonen oder Musketenschützen rundenweise ziehen und angreifen lassen. Neben Waf-

fengewalt dient die Diplomatie als Machtmittel: Sie schließen Allianzen und machen andere Länder mit Subventionen oder Handelsbargos von Ihnen abhängig. Gleichzeitig buttern Sie Ihre Exporterlöse in die Forschung, um bei Erfolg fortan bessere Truppen, Industrien und Arbeiter auszuheben.

Während der Vorgänger vor anderthalb Jahren optisch und akustisch noch halbwegs zeitgemäß war, hinkt **Imperialismus 2** heutigen Konkurrenten deutlich hinterher. **MD**



Die Rundenkämpfe werden öde präsentiert.

Imperialismus 2

| | | | |
|------------|---|-------------|---------------|
| Genre: | Strategie | Hersteller: | SSI |
| Anspruch: | Fortgeschrittene | System: | Windows 95 |
| Sprache: | Deutsch | Anleitung: | Deutsch |
| Preis: | ca. 90 Mark | Festplatte: | ca. 115 MByte |
| Spieler: | Einer bis sechs (Netzwerk, Internet) | | |
| 3D-Karten: | <input 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 100 16 MByte, 2fach CD | Pentium 166 32 MByte, 4fach CD | Pentium 200 MMX 64 MByte, 4fach CD |

| | |
|-------------|--------------|
| Grafik | Ausreichend |
| Sound | Ausreichend |
| Bedienung | Befriedigend |
| Spieltiefe | Gut |
| Multiplayer | Ausreichend |

Solide Strategie im Oldie-Look.



Drachenschiffe am Horizont

Saga

Alarm, die Nordmänner sind los:

Schreiten Sie als Wikinger-

fürer in die Schlacht gegen

Riesen, Zwerge oder Trolle.



Gunnar Lott



Leider nicht sagenhaft

Es ist zum Weinen: Ein schönes Szenario jenseits von 08/15-Fanta-

sy und Vulgär-Sciencefiction, angereichert mit vielen neuen Ideen, und was passiert? Viele kleine Designmängel verderben das gute Konzept. Einerseits gibt es ein komplexes Magiesystem, einen ordentlichen Editor und sieben schöne, recht unterschiedliche Völker, andererseits sind KI und Wegfindung ziemlich schwach.

Insgesamt ist Saga für Strategen, die sonst schon alles haben, trotzdem einen Blick wert – und sei es nur wegen den hübschen Einheiten nebst Wikinger-Flair...

Jahrhundertlang waren die Drachenboote der Wikinger für halb Europa eine schreckliche Bedrohung. Christliche Propaganda bezeichnete sie gar als »Geißel Gottes«. Cryos Echtzeit-Strategiespiel **Saga** versetzt Sie als Clan-Führer in diese wilde Zeit. Allerdings nehmen die Designer es mit der Historie nicht allzu genau: Neben den Nordmännern kommen auch mythische Wesen wie Trolle, Riesen oder Elfen zum Einsatz.

Geburtenkontrolle

Fast jede der 25 einzeln auswählbaren Missionen beginnen Sie mit einer Handvoll Männer und Frauen – in späteren Einsätzen befehlen Sie statt der Wikinger auch andere Völker. Anders als bei den meisten Genrekollegen gibt es keine spezialisierten Arbeiter oder Kämpfer – bei **Saga** können Ihre Leute beides. Eine Ausnahme sind die Damen, die weder jagen noch Waffen tragen dürfen. Neue Mitglieder gewinnt Ihr Stamm auf fast realistische Weise: Frau und Mann ziehen sich in ein Gebäude zurück, und kurze Zeit später hat Ihr Clan einen Angehörigen mehr. Praktischerweise ist der Neugeborene gleich



Eine Horde ungewaschener Zwerge überfällt unsere friedliche Elfenstadt.

ausgewachsen und voll bewaffnet. Falls Sie gerade Verbündete im Lager haben, dürfen Sie Ihre Leute auch mit Trollen oder Elfen kreuzen – der Zufall bestimmt dann die Rasse des Nachkömmlings.

Totes Meer

Während des Spiels wechseln die Jahreszeiten: Felder werden im Frühjahr angelegt, und im Winter muß Nahrung erjagt oder geangelt werden, da unter dem Schnee kein Getreide wächst. Das muntere Treiben Ihrer Untertanen beobachten Sie in genretypischer

Draufsicht mit drei möglichen Zoomstufen. Die Grafik sieht allerdings dezent veraltet aus: Während die hübsch gezeichneten Truppen und Häuser keinen üblen Eindruck machen, erinnern unanimierte Wasserflächen und öde Boden-texturen an die Anfänge der Echtzeit-Strategie. **GUN**



Film im Spiel: Zwerge verhaufen einen Riesen.

Saga

Genre: Echtzeit-Strategie
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Cryo
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 110 bis 240 MByte
Spieler: Einer 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 166 32 MByte RAM, 6fach CD | Pentium 233 MMX 64 MByte RAM, 8fach CD |

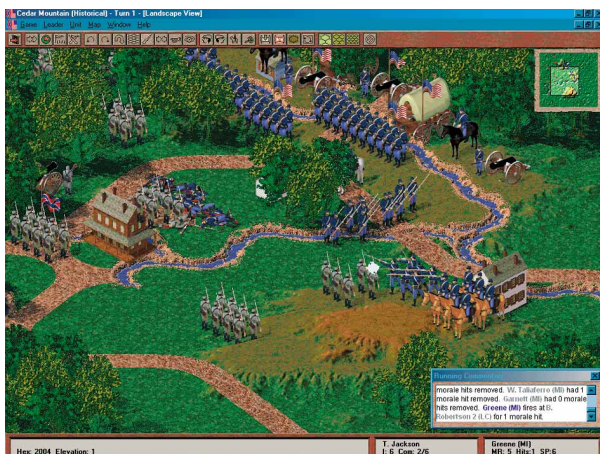
| | |
|-------------|--------------|
| Grafik | Befriedigend |
| Sound | Befriedigend |
| Bedienung | Befriedigend |
| Spieltiefe | Befriedigend |
| Multiplayer | Befriedigend |

Kann trotz guter Ideen nicht überzeugen.



North vs. South

Komplexität versus Spielbarkeit.



Allzuoft verdecken **klobige Bäume** die Sicht auf Ihre Einheiten.

Vom Altertum in den Amerikanischen Bürgerkrieg: Nachdem iMagic in der **Great Battles**-Reihe die Eroberungszüge antiker

Feldherren nachgestellt hat, schickt man Sie im Quasi-Nachfolger **North vs. South** nun über die Hex-Schlachtfelder des Sezessionskriegs. Abgesehen vom Szenario und der aufpolierten Grafik hat sich wenig geändert. Nach wie vor steuern Sie Ihre Formationen über Unterkommandeure, die jeweils für eine oder mehrere Abteilungen zuständig sind. Sodann feuern Sie entweder aus der Distanz gegen Feind oder gehen zum Nahangriff über. Verluste schwächen nicht nur die Zahl, sondern auch die Moral der Soldaten. Steckt eine Einheit zu viele Treffer ein, ergreift sie die Flucht. **RS**

Rüdiger Steidle

Das dauert zu lang

Ich verstehe nicht, warum iMagic das komplizierte Kommandeurssystem nicht mit dem Ende der Great-Battles-Reihe über Bord geworfen hat. Wegen der langen Einarbeitungszeit kann ich North vs. South nur Hexfeld-Profis ans Herz legen, die die Vorgänger mochten. Und selbst die wird nerven, daß Bäume die Sicht verdecken, oder daß der Computer an verschiedenen Fronten gleichzeitig zieht.

North vs. South

Genre: Strategie
Anspruch: Profis
Sprache: Englisch
Preis: ca. 50 Mark
Spieler: Einer bis zwei (Modem, Netzwerk, Internet)
3D-Karten: ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Open GL ☐ Power VR ☐ Rendition

Pentium 60 16 MByte RAM, 4fach CD
 Pentium 90 32 MByte RAM, 4fach CD
 Pentium 133 32 MByte RAM, 4fach CD

| | | |
|-------------|--|--------------|
| Grafik | | Befriedigend |
| Sound | | Ausreichend |
| Bedienung | | Ausreichend |
| Spieltiefe | | Befriedigend |
| Multiplayer | | Ausreichend |

Kompliziert-komplexe Hexfeld-Taktik.



Der Korsar

Müde Seegefechte in Echtzeit



Diese **stolze Flotte** können Sie binnen weniger Spielstunden aufbauen.

Piratenspiele tun sich seit Sid Meiers Klassiker **Pirates** erfahrungsgemäß schwer. **Der Korsar** macht da keine Ausnahme. Als französischer oder englischer Kapitän mit königlichem Kaperbrief machen Sie zuerst die Karibik, später auch die Küsten Afrikas und Australiens unsicher. Per Mausklick steuert Ihr Schiff zu jedem Punkt der verdeckten Karte, neu entdeckte Städte werden in einer Liste automatisch vermerkt. Wenn Sie ein Schiff entern, schicken Sie ihre Mannschaft, ähnlich wie in Echtzeit-Strategiespielen, aus der Vogelperspektive in die Schlacht. Bleibt Ihnen beim

Kapern der Erfolg verwehrt, können Sie auch Güter gewinnbringend in den Hafenstädten verschachern. **MIC**

Mick Schnelle

Gut gemeint

Der Korsar bietet eigentlich alles, was eine Piratensimulation haben muß: eine logische Steuerung und einen umfangreichen Handelspart. Allein, was fehlt, ist auch hier ein Quentchen Atmosphäre. Nach vier gewonnenen Gefechten gehörten mir bereits 18 Schiffe, denen sich kaum ein Gegner widersetzen konnte. Der Korsar wird einfach zu schnell langweilig, ein echtes Spielziel hätte ihm gutgetan.

Der Korsar

Genre: Strategie
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark
Spieler: Einer
3D-Karten: ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Open GL ☐ Power VR ☐ Rendition

Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD
 Pentium 200 32 MByte RAM, 6fach CD
 Pentium 233 32 MByte RAM, 6fach CD

| | | |
|-------------|-----------------|--------------|
| Grafik | | Befriedigend |
| Sound | | Befriedigend |
| Bedienung | | Befriedigend |
| Spieltiefe | | Ausreichend |
| Multiplayer | nicht vorhanden | |

Stimmungslose Piratensimulation.

