

# Strategie

Jörg Langer



In den letzten Monaten hatten wir es mit einer wahren Flut von interessanten Strategiespielen zu tun, so daß manches eher mal mit einer Seite weniger auskommen mußte, als mir lieb gewesen wäre. In dieser Ausgabe habe ich endlich einmal Platz genug, Ihnen ein Taktikspiel für Kenner im Detail vorzustellen. Auch wenn **Final Liberation** nicht gerade ein Programm ist, auf das die breite Masse steht (oder unser Videomann Toni Schwaiger, der angesichts der Grafik Lachanfälle unterdrücken mußte) – mich hat's zwei Wochen lang in Atem gehalten.

Kein Monat ohne Echtzeit-Strategie. Der Nachzügler der diesjährigen Winter-Kollektion ist **War Wind 2**. Vor einem Jahr konnte der erste Teil die Experten mit seiner Spieltiefe begeistern, die weniger innovative Nummer 2 erreicht zumindest ein knappes »Gut«. Vor allem Profis werden an den vier Rassen und komplexen Befehlsmöglichkeiten Gefallen finden. Der Verspätungskünstler 1997 heißt **StarCraft**. Kurz vor Redaktionsschluß wurde der Veröffentlichungstermin von Blizzard offiziell auf »Frühjahr 1998« verschoben. Ein kleiner Trost: Spätestens Anfang März muß Blizzard mit dem Programm raus – dann endet nämlich das Geschäftsjahr für die Firma, und die Bilanzen müssen stimmen ...

## Strategie-Charts

Platz				
1	Civilization 2	Strategie	-	90%
2	Age of Empires	Echtzeit-Strategie	12/97	89%
3	Total Annihilation	Echtzeit-Strategie	11/97	88%
4	Command&Conquer Gold	Echtzeit-Strategie	-	88%
5	Alarmstufe Rot	Echtzeit-Strategie	-	87%
6	Incubation	Taktik	11/97	87%
7	Dark Reign	Echtzeit-Strategie	11/97	86%
8	Dungeon Keeper	Echtzeit-Strategie	-	86%
9	Lords of Magic	Strategie	01/98	85%
10	Master of Orion 2	Strategie	-	85%
11	Constructor	Aufbauspiel	10/97	85%
12	Demonworld	Taktik	10/97	84%
13	Siedler 2	Aufbauspiel	-	84%
14	Akte Europa	Echtzeit-Strategie	11/97	83%
15	Pazifik Admiral	Taktik	10/97	83%
16	Panzer General 3D	Taktik	12/97	82%
17	Leviathan	Echtzeit-Strategie	11/97	81%
18	Worms 2	Taktik	11/97	80%
19	Myth	Echtzeit-Strategie	12/97	80%
20	Final Liberation	Taktik	NEU	79%
Die 20 besten Strategie-, Echtzeit-, Aufbau-, Taktik- und Wirtschaftsspiele. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen.				

## STRATEGIE

"Zum Erfolg führen hier taktisches Agieren (meist unter Zeitdruck), Ressourcen-Management und strategische Planung." (Strategiespiele, Hexfeldtaktik, Aufbauspiele, Wirtschaftssimulationen, Denkspiele)

## Inhalt

### Tests

Epic 40.000:	
Final Liberation .....	84
Z Mission CD .....	87
War Wind 2 .....	90
Third Millenium .....	92
Steel Panthers 3 .....	92
Combat Chess .....	93



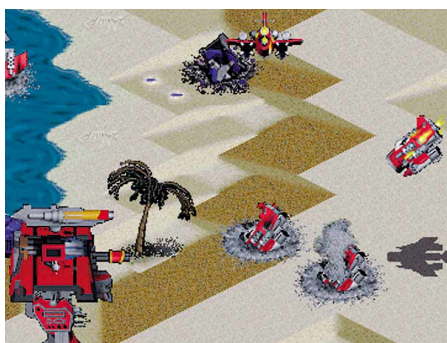
Space Marines gegen Weltraum-Orks

# Final Liberation

Im Warhammer-40K-Universum kämpfen Imperiale und Orks um die Welt

Volistad. Und das ganz ohne die gefürchtete Standardzutat »Echtzeit«.

**E**in blauer Rhino-Transporter wirbelt um die eigene Achse und entlädt zwei Trupps Space Marines. Sofort geraten die zehn Elitesoldaten



Beim Angriff auf unseren Warlord-Titanen schießen wir mehrere **Ork-Bomber** ab.

unter Beschuß: In der Kathedrale vor ihnen haben sich Orks vom Evil-Sunz-Klan versteckt. Während die Ultramarines das Feuer erwidern, fordert der Kommandant Artillerieunterstützung an. Wenige Sekunden später trifft das erste Projektil den imposanten Bau, nach der dritten Salve begräbt er die 25 verschanzten Orks unter sich. Der Weg ist frei für die nachfolgende Predator-Panzergruppe, die ihrerseits nur die Vorhut eines mächtigen Warlord-Titans bildet, der zwei Häuser weiter heranstampft.

## Warhammer 40K

**Final Liberation** spielt im berühmten Warhammer-40K-Universum von Games Workshop. Das Menschen-Imperium kämpft mit Milliarden von Gardesoldaten, den

1.000 Ordenshäusern der Space Marines und den gigantischen Kampfrobotern des Adeptus Mechanicus gegen diverse Alien-Rassen. Dieser bombastische Spiele-Kosmos bildet die Grundlage für das gleichnamige Tabletop-Spiel, bei dem bemalte Zinn- und Plastikminiaturen per Würfelwurf miteinander ringen. Der Ableger Epic 40.000 verkleinerte den Maßstab aller Figuren und Fahrzeuge und ermöglichte damit größere Schlachten. An das Regelwerk dieser Serie lehnt sich **Final Liberation** an; seine biederbunte Grafik stellt eine (aus ästhetischen Gesichtspunkten übertrieben) genaue Umsetzung der Plastik-Vorlage dar.



Die hinter einer **Kathedrale** lauernden orksischen Truppen werden von unserem Bombardement auseinandergenommen.

## Befreiungsfeldzug

Als imperialer Lord Commander ist es Ihr Job, den kürzlich von Orks überrann-

ten Planeten Volistad zu befreien. Mit einer kleinen Abteilung Ultramarines sollen Sie zunächst einen Brückenkopf errichten. Nach zwei



Zwei **imperiale Titanen** stapfen über ein ausgedehntes Trümmerfeld aus zerstörten Fahrzeugen.





Viel Übersicht dank Wegzoomen und abgeschalteter Seitenleiste: Der rote Ork-Garganth feuert seinen **Traktorstrahl** auf einen weit entfernten Panzer.

Missionen verabschieden sich die Marines und werden von der Iron-Fist-Garde ersetzt. 35 Regionen warten auf ihre Befreiung; jede Armee kann sich pro Runde zu einer angrenzenden Provinz bewegen. Zu jedem Zeitpunkt des strategischen Zugs werben Sie auf Wunsch neue Truppen an, bezahlt wird mit abstrakten Ressourcen. Von letzteren erhalten Sie pro Runde für jedes kontrollierte Gebiet zwischen 10 und 30 Punkte. Während eine einfache Infanterie-Abteilung 50 Punkte kostet, bringen es Panzerverbände auf etwa 200 und ein ausgewachsener Titan auf 600. Nach Ende der Runde wird eine kurze Videosequenz gezeigt, und die Orks führen unter Umständen einen Gegenangriff durch.

### Tabletop-Schlachtfelder

Wie Sie vom Südwesten des Planeten bis zur Zielprovinz im Nordosten gelangen, bleibt Ihnen überlassen. Zu jeder Region verrät eine knappe Beschreibung, was Sie ungefähr erwartet. Nach-

dem Sie sich zum Angriff entschieden haben, positionieren Sie Ihre Truppen in der Aufstellungszone. Die Schlachtfelder sind recht detailliert geraten, mit Hügeln, Flüssen, Brücken, Pipelines und Gebäuden. Grundlage sind nicht Hexfelder, sondern Vierecke. Gebäude lassen sich zerstören, Bäume gehen in Flammen auf, Wracks bleiben qualmend liegen. Es gibt übrigens nur 21 verschiedene Schlachtfelder, so daß Sie einige davon mehrmals sehen werden.

Bis zu einem gewissen Minimum errechnet sich die Stärke des Gegners immer aus Ihrer eigenen. Im mittleren Schwierigkeitsgrad etwa beträgt der Gesamtwert der Orks grundsätzlich einige Prozent weniger als der Ihrer Truppen (im schweren hingegen fast doppelt soviel). Das wirkt oft irritierend, sorgt aber für gleichbleibend spannende Kämpfe, egal, wie stark Ihre Armeen sind.

### Armeeverwaltung leichtgemacht

Sie befehligen mehrere Armeen, die aus maximal vier Regimentern bestehen. Jedes Regiment wiederum setzt sich aus bis zu vier Abteilungen zusammen. Eine Abteilung umfaßt normalerweise entweder einen Titan oder

schweren Panzer, drei normale Fahrzeuge wie Panzer und Artillerie, oder aber fünf Infanterie-Trupps. Sie dürfen jederzeit neue, leere Regimenter anwerben und mit Abteilungen ausstatten. Viele Regimenter können nur bestimmte Truppentypen enthalten, und zwar in bezug auf »Herkunft« (etwa Space Marines oder Mordianische

### Jörg Langer



### Taktikfans müssen zugreifen

Final Liberation schien mir zunächst eine typische Brettspiel-

Umsetzung mit Schmutzgrafik und verquastem Spielprinzip zu sein. Doch weit gefehlt: Mangelnde Eleganz wird durch nette Details ausgeglichen; jedes Fahrzeug hat verschiedene Wrack-Varianten, beim Vorpreschen von Infanterietrupps gibt es immer wieder Nachzügler. Außerdem ist die PC-Umsetzung deutlich spielbarer als die Vorlage, um lästige Moralchecks & Co brauche ich mich nicht zu kümmern. Das Ziehen ganzer Abteilungen, die Trefferchance-Anzeige, die Undo-Funktion sowie das Ziele-Durchschalten sorgen für Komfort. Die taktische Tiefe stimmt dank Einheitentransport, Waffenvielfalt und drei Beweg-/Feuern-Varianten.

### Glanzpunkt: die Kampagne

Richtig ins Herz geschlossen habe ich Final Liberation wegen der Kampagne. Es macht einen Heidenspaß, schlagkräftige Regimenter zusammenzustellen, zumal sich reine Panzer- oder Titanenarmeen nicht auszahlen. Echte Emotionen kommen auf, wenn der letzte Trupp einer Abteilung Space Marines flüchtet, die ich schon durch acht Schlachten geführt habe. Allerdings nervt das automatische Angleichen der Feindstärke stellenweise gehörig: Wenn ich in einer heftigen Schlacht eine komplette Armee verliere, trifft die sofort nachsetzende zweite auf einen völlig intakten Gegner.

Ich kann die Orkhatz jedem Taktikfan empfehlen, der eine gewisse Resistenz gegenüber antiker Grafik besitzt und nicht nur auf das Schlagwort Echtzeit hört: Spannende Wochenenden sind garantiert!



Auf der **Planetenkarte** zeigen Symbole die Positionen der Armeen.





Anhaltender Beschuß durch Artillerie bringt Gebäude zum Einsturz.

Kämpfer) und Typ (z.B. Infanterie oder Panzer). Diese Reglementierung verhindert Exzesse der Marke »ich werbe 100 Einheiten des billigsten Truppentyps an und überrenne damit alles«. Zwischen den Gefechten reparieren Sie die Abteilungen oder transferieren sie zu anderen Armeen.

### Fahrende Zitadellen

Neben acht Infanterietypen stehen dem Imperium 20 Transporter, Panzer, Artillerie-

verbände, Fluggeräte, Superpanzer und drei Titan-Klassen (mit 18 Waffen) zur Verfügung. Dazu kommt mit dem Leviathan eine riesige fahrende Festung, die sowohl Truppen transportiert als auch mächtige Kanonaden abfeuert. Die Orks setzen vor allem auf Brachialgewalt. Ihre 32 Einheiten sind dick gepanzert und schnell, benutzen aber überwiegend konventionelle Geschütze. Dafür verfügen sie über einige ab-

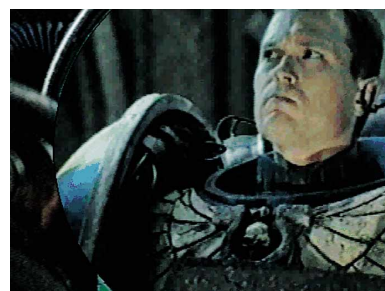
gedrehte Vehikel, etwa den »Mekboy Lifta Droppa Speedsta«, dessen Traktorstrahl Gegner in die Luft hebt und dann zu Boden krachen läßt.

Infanterie-Abteilungen bestehen aus fünf Trupps zu je fünf Einzelfiguren. Solange auch nur eine Figur übrig ist, kämpft der Trupp mit voller Effizienz. Normale Fahrzeuge besitzen nur einen Hitpoint, sind allerdings wesentlich besser gepanzert. Über einen Treffer entscheiden Zielgenauigkeit und Durchschlagskraft des feindlichen Feuers sowie die getroffene Stelle: Vorne ist die Panzerung stärker als an den Seiten oder hinten. Superpanzer verfügen über vier Hitpoints, die Titanen über bis zu zwölf, außerdem werden letztere durch Energieschilder geschützt.

### Megaschlachten

Die Gefechte haben beachtliche Ausmaße, maximal 16 Verbände mit bis zu 80 einzelnen Fahrzeugen und Platoonen sind beteiligt – und das jeweils auf beiden Seiten. Jede Schlacht dauert so lange, bis der Moralwert einer Partei auf null sinkt. Die Moral setzt sich aus den addierten Kaufpunkten der beteiligten Regimenter zusammen; besetzte Siegespositionen ziehen der anderen Seite 25 Moralpunkte pro Runde ab. Dieses System zwingt den Angreifer zu zügigem Vorgehen. Von blindem Anstürmen ist jedoch abzuraten, da jede verlorene Einheit die Moral weiter absenkt.

Wenn der Feind noch weit entfernt ist, können Sie die Verbände abteilungsweise ziehen, was etwas Zeit spart. Prinzipiell stehen zwei Runden-Varianten zur Wahl: Entweder zieht jede Seite komplett alle Einheiten, bevor die andere dran ist, oder



Gefilmte Zwischensequenzen wechseln sich mit gerenderten ab.

es wird nach jeder Abteilung gewechselt. Davon abgesehen kennt **Final Liberation** keine komplizierten Phasenabläufe à la **Eastern Front**.

### Automatisches Gegenfeuer

Ein Trupp kann entweder alle Bewegungspunkte ausgeben, oder nur die Hälfte und dafür einmal schießen. Wer stehenbleibt oder nur einen Schritt tut, hat sogar zwei Salven. Viele Vehikel und alle Titanen verfügen über mehrere Waffen, die sie einzeln abfeuern, etwa den Multi-Launcher auf weit entfernte und den Flammenwerfer auf nahe Feinde. Benachbarten Gegnern rückt man alternativ per Sturmangriff auf die Pelle.

Nur indirekte Waffen wie Infanteriegeschütze dürfen Ziele außerhalb der eigenen Sichtlinie anvisieren. Salven,



Drei der 64 Einheiten: Leviathan, Leman Russ, Thunderhawk.



Der letzte freie Platz in diesem Regiment kann nur von einer imperialen Panzer-Abteilung eingenommen werden.





Mit seiner **Inferno-Kanone** attackiert der Warlord mehrere Orks.

die in der eigenen Phase nicht verbraucht wurden, machen dem Gegenüber als automatisches Sperrfeuer zu schaffen. Oft ist es besser, die Orks in deren Runde ins eigene Schußfeld stolpern zu lassen. Vor Beschuß schützen Gebäude, Energieschilder sowie (bei Infanterie) Eingraben. Doch all das hilft nichts, wenn der Druck zu groß wird: Jede Salve, die eine Einheit trifft, erhöht den Streßfaktor der kompletten Abteilung. Am Ende einer Runde wird für jedes Element des Verbands ausgewürfelt, ob es die Flucht ergreift. Wenn das passiert, sollte schnell ein Anführer zur Stelle sein – sonst fliehen die Hasenherzen glatt von der Karte.

### Menschliche Orks

Während die Kampagne ein reines Solospiel auf Seiten der Menschen darstellt, treten in den Einzelschlachten bis zu vier Spieler als Imperiale oder Orks gegeneinander an. Es gibt keine vorgefertigten Szenarien; statt dessen suchen Sie sich eine Karte, die Kaufpunkte (differenziert für jede Partei) und die ungefähre Situation aus (Attacke, Flankenangriff, Durcheinander). In Multiplayer-Kämpfen tritt man in der Regel mit besonders vielen Titanen an, da sie kaum totzukriegen sind und fast beliebig mit bis zu bis vier aus rund 30 Waffen ausgestattet werden dürfen. Zur Zeit ist **Final Liberation** in Deutschland nur als Import erhältlich. **LA**

## Final Liberation

**Genre:** Taktikspiel  
**Anspruch:** Fortgeschrittene, Profis  
**Sprache:** Englisch  
**Preis:** ca. 120 DM  
**Hersteller:** SSI  
**System:** Windows 95  
**Anleitung:** Englisch  
**Festplatte:** ca. 110 MByte  
**Spieler:** Einer bis zwei (Modem), bis vier (Netzwerk, Internet)  
**3D-Karten:** ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 133 32 MByte RAM, 8fach CD

Grafik		Befriedigend
Sound		Gut
Bedienung		Gut
Spieltiefe		Gut
Multiplayer		Gut

Komplexe, spielbare SF-Rundenschlachten.



# Z – Expansion Pack

## Neue Karten und ein Editor für Z.



Panzer und Infanterie rollen auf das **feindliche Hauptquartier** zu.

**S**ommer 1996: Das lang erwartete Echtzeit-Strategiespiel **Z** spaltet die Spielernation. Die einen freuen sich über den hohen Actionanteil, die launig-witzigen Kommentare und Zwischensequenzen, die anderen regen sich über die mangelnde Intelligenz der eigenen Streiter auf. Jetzt gibt's das **Z – Expansion Pack** mit 15 großen

Solo-Missionen, 25 Mehrspieler-Karten, Desktop-Motiven und einem einfachen Editor, mit dem Sie eigene Szenarien entwerfen. Die Solo-Partien setzen den hohen Schwierigkeitsgrad der letzten Karten des Hauptprogramms fort, allerdings beginnen beide Seiten bereits mit einigen Sektoren. Neue Truppentypen gibt's leider nicht. **MD**

### Martin

## Warum keine neuen Truppen?

Etwas mehr hätte ich eineinhalb Jahre nach Z schon erwartet: neue Einheiten oder zumindest eine bessere KI meiner Kämpfer. Statt dessen sprengen sich meine Soldaten immer noch munter durchs Gebirge (ja nicht den Weg außenrum nehmen!) oder rennen im engen Pulk auf eine Haubitze zu (bloß nicht verteilt angreifen!). Die neuen Missionen bieten dennoch teils nervenaufreibend spannende Schlachten.

**Genre:** Echtzeit-Strategie  
**Anspruch:** Einsteiger, Fortgeschrittene  
**Sprache:** Deutsch  
**Preis:** ca. 30 Mark  
**Hersteller:** Bitmap Brothers  
**System:** Windows 95  
**Anleitung:** Deutsch  
**Festplatte:** ca. 30 MByte  
**Spieler:** Einer bis zwei (Modem), bis vier (Netzwerk)  
**3D-Karten:** ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

486/66 8 MByte RAM, 2fach CD	Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 120 32 MByte RAM, 4fach CD
---------------------------------	--------------------------------------	---------------------------------------

Grafik		Befriedigend
Sound		Gut
Bedienung		Gut
Spieltiefe		Befriedigend
Multiplayer		Befriedigend

Neue, schwere Missionen für Z.





Der Sturm des Krieges tobt wieder

# War Wind 2

In ferner Zukunft ringen auf einem ebenso fernen Planeten vier Mächte um ihr Überleben. Doch es kann nur eine geben...

Vor einem guten Jahr erschien SSI's **War Wind**, das sich dank seiner enormen Spieltiefe aus der Echtzeit-Strategiemasse hervorhob und für Profis eine echte Herausforderung war. Nun geht der erbitterte Kampf um den Planeten Yavaun in **War Wind 2** weiter. Vier Machtblöcke treten gegeneinander an: zum einen die Alienrassen »D.U.N.« und »Gebiet«, die sich aus den vier Völkern des ersten **War Wind** bildeten, zum anderen zwei menschliche Parteien, die vor Jahrzehnten durch einen geheimnisvollen Steinblock auf Yavaun teleportiert wurden. Die »Militärs« wollen den Planeten als irdische Kolonie gewinnen, wohingegen die



Invasion! Vier Mörserboote beharren feindliche Boncas.

»Nachkommen« überwiegend aus Wissenschaftlern bestehen, die zur Erde zurückkehren möchten.

## Fast 50 Missionen

Neben Instant-Schlachten gibt's für jede Rasse vier Kampagnen mit je rund einem Dutzend gut verknüp-

ter Missionen. Zwischen einzelnen Aufträgen nehmen Sie bis zu acht Charaktere nebst Anführer mit in die nächste Mission und bilden so nach und nach eine Stamm-Mannschaft. Bei vielen Aufträgen spielen einzelne Personen eine wichtige Rolle: Mal müssen Sie einen



Qual der Wahl: Wer darf mit in die nächste Mission?

berühmten Stammesfürsten befreien, mal ein besonders fieses Monster beseitigen. Für abwechslungsreiche Szenarios ist also gesorgt.

## Zauberwort Berufsausbildung

Viele Einheiten haben besondere Fähigkeiten, die sie

Jörg Langer



## Steife Brise statt Echtzeit-Sturm

War Wind 1 hatte vor einem Jahr das Pech, direkt vor Command &

Conquer 2 herauszukommen. Bei Teil 2 gibt es außer den (damals) innovativen Ideen nicht viele neue Einfälle. Dafür wurde die Bedienung verschlimmbessert – zum Trainieren muß ich erst aufs Zielgebäude klicken, dann das Upgrade-Icon anwählen und danach die Einheit suchen.

Doch noch immer steht War Wind relativ allein da, wenn es um Feinheiten wie Kerntruppen, Ausbildung und Befehlsmöglichkeiten geht. Wer als Echtzeit-Profi eine Herausforderung sucht, wird hier fündig.



Unsere Streitkräfte überfallen die Gebietler (die ehemaligen Tha'Roon und Obblinox aus War Wind 1).





Die **Iconleiste** beweist es: Gut ausgebildete Einheiten können viele Befehle ausführen.

durch Ausbildung verbessern. So zählen die Alien-Zoologen Riesenschweine, die wie genmanipulierte Marzipankartoffeln aussehen. Menschliche Forscher basteln Kampffahrzeuge, ferngezündete Minen oder Brücken, die auf Knopfdruck verschwinden. Aus Alien-Wachleuten werden Elitekämpfer, die zu Bäumen morphen können. Vollstrecker der Gebiete lernen mit ihren Flammenwerfern selbst zahlenmäßig überlegene Gegner das Fürchten. Der Gräber-Transporter der D.U.N. buddelt unterirdische Tunnel, um seine Insassen unbemerkt hinter die feindlichen Linien zu bringen. Neue Untergebene rekrutieren Sie aus neutralen Dörfern. Manche Einwohner erlernen einen Beruf besonders gut.

### Ihr Anführer: ein Allroundtalent

An jeder Mission nimmt ein Anführer teil, der unbedingt

überleben muß. Er kann neutrale Dörfer oft überreden, seinem Team beizutreten, und mit Gesängen Ihre Leute kurzfristig besser kämpfen, arbeiten oder marschieren lassen. Ihr Boss und manche Einheiten sind zauberkundig. Je nach Rasse können Sie dadurch magische Bomben basteln, einzelne Streiter in Bäume verwandeln oder sie sogar über Hindernisse im Gelände pusten.



Auch auf See sind Sie nicht vor mörderischen **Ungeheuern** sicher.

### Einsteigen in Panzer und Helikopter

Ihre Vehikel gondeln nicht von allein durch die Landschaft, sondern brauchen immer einen Fahrer. Manche Fahrzeuge, etwa die Panzerwagen, transportieren auch mehrere Personen durchs Feindfeuer. Mechanisch bewanderte Kameraden flicken kaputte Vehikel wieder zusammen – allerdings nur eigene. Krankenwagen heilen ihre Fahrgäste automatisch; zudem kurieren herumlie-

gende Arzneikoffer und Genesungszauber Verletzte. Besiegte Gegner lassen oft Rohstoffe, Panzerung oder Bomben liegen, die Sie einsammeln können. Mit Wegpunkten schicken Sie Ihre Streiter über bestimmte Routen, auch in Formation. Praktisch: Per Mausklick erkunden Ihre Untergebenen



Unser **Hubschrauber-Pilot** entdeckt einen verlassenen Panzer.

selbständig die Gegend. Wie in **Dark Reign** legen vier Grundbefehle fest, ob sich die betreffende Einheit bei Feindkontakt defensiv oder aggressiv verhält. Die Topographie ist schon bei Missionsbeginn grob sichtbar. Durch den (mittlerweile zum Standard gehörenden) Fog of War sehen Sie Gebäude oder Ressourcen nur, solange eine eigene Einheit in der Nähe ist. So kann es passieren, daß der heftig umkämpfte Forst bereits abgeholzt ist, wenn Sie ihn mit viel Mühe endlich erreicht haben.

MD

## Martin Deppe



### Die Spiel-tiefe verhindert eine Flaute

Zum Glück ist War Wind 2 komplex und bietet viele Wege, eine Mission zu gewinnen – sonst wäre aus dem Kriegswind ein laues Lüftchen geworden. Die vielen Charaktere mit ihren speziellen Eigenschaften, Ausbildungsstufen und Fähigkeiten stellen manch rundenbasiertes Rollenspiel weit in den Schatten. Es reicht nicht aus, einfach Unmengen von Truppen auszuheben und loszustürmen. Ich muß meine oft knappen Ressourcen und wertvollen Helden wohlüberlegt einsetzen. Viele Missionen ähneln einem Puzzlespiel: Reichen meine Rohstoffe noch für die wichtige Brücke, oder soll ich meine Jungs einschiffen?

### Komplizierte Bedienung

Bei gut ausgebildeten Charakteren sind Menüleisten mit rund zehn Icons keine Seltenheit. Wer die jeweiligen Tastaturkürzel nicht im Schlaf beherrscht, hat kaum Chancen auf den Sieg. Außerdem muß ich einen Krieger erst mit Rechtsklick abwählen, bevor ich einen anderen befehlen darf. Dadurch erteile ich allzu oft Befehle an die falschen Leute, weil sie noch angewählt sind – tödlich, wenn die gerade ein wichtiges Gebäude instandsetzen und plötzlich ins Gefecht geschickt werden. War Wind 2 hebt sich zwar wohltuend vom Echtzeit-Einheitsbrei ab, ist aber mehr etwas für Profis und Tüftler.



Ein Stoßtrupp durchforstet ein **Monsternest** nach wertvollen Gegenständen.

## War Wind 2

**Genre:** Echtzeit-Strategie  
**Anspruch:** Fortgeschrittene, Profis  
**Sprache:** Deutsch  
**Preis:** ca. 90 Mark  
**Spieler:** Einer bis zwei (Modem), bis vier (Netzwerk)  
**3D-Karten:** ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

**Hersteller:** SSI  
**System:** Windows 95  
**Anleitung:** Deutsch  
**Festplatte:** 35 bis 155 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 133	Pentium 200
16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut



Holper-Echtzeit mit vielseitigen Einheiten.

# Das 3. Millennium

Weltpolitik zum Einschlafen.



Wir basteln uns ein Atomkraftwerk: das langweilige **Baumenü**.

**B**asierend auf heutigem Datenmaterial führen Sie bei **Das 3. Millennium** eines von fünf Ländern durch 500 Jahre in die Zukunft. Dabei dürfen Sie Fabriken, Ka-

sernen oder Atomkraftwerke auf eine isometrische Karte setzen. Komisch: Jeder Neubau braucht exakt zwei Jahre – egal ob Uranbergwerk oder Plumpsklo. Nebenbei forschen Sie an neuen Energietechniken oder medizinischen Erkenntnissen. Auswirkungen Ihres Handelns bekommen Sie erst am Jahresende in einer Bilanz zu sehen, zusammen mit Filmschnipseln über Aufstände in Papua-Neuguinea oder Erdbeben in Usbekistan. Ab und zu fragen andere Politiker, ob Sie sich nicht mal um bestimmte Probleme kümmern wollen – dann dürfen Sie forschen mit »ja«, »nein« oder »mal sehen« antworten. **MD**

Martin Deppe

## Sim Earth für Arme

Es steht dick im dünnen Handbuch: »Das 3. Millennium ist ein Spiel!« – doch genau das suche ich bis heute vergeblich. Was soll spannend daran sein, ein Kraftwerk zu bauen, damit sich zwei Jahre später ein Balkendiagramm nach rechts verschiebt? Im Vergleich dazu ist jede Bundestagsdebatte ein Psychothriller!

**Genre:** Aufbauspiel  
**Anspruch:** Profis  
**Sprache:** Deutsch  
**Preis:** ca. 90 Mark  
**Spieler:** Einer  
**3D-Karten:** ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD  
Pentium 120 32 MByte RAM, 4fach CD  
Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD

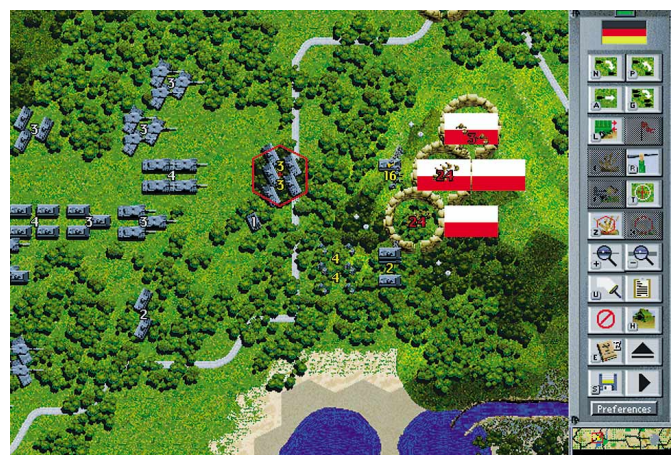
Grafik: ☐ Befriedigend  
Sound: ☐ Ausreichend  
Bedienung: ☐ Ausreichend  
Spieltiefe: ☐ Mangelhaft  
Multiplayer: ☐ Nicht vorhanden

Statistik-lastige Weltpolitik zum Gähnen.



# Steel Panthers 3

60 Jahre Landkrieg auf einer CD.



Die **Karten** sehen schlechter aus als in den ersten beiden Teilen.

**E**inmal mehr schicken Sie in **Steel Panthers 3** auf Hex-Schlachtfeldern der neuzeitlichen Weltgeschichte Truppen, Flieger und vor allem Panzer aus rund 40 Nationen in den Kampf.

Neu ist am dritten Teil nur der auf 200 Yards pro Feld verkleinerte Kartenmaßstab. Dadurch dürfen Sie Divisionen kommandieren. Außerdem können Sie multinationale Armeen aufstellen. Sollten Ihnen die 44 mitgelieferten Instant-Schlachten und sechs Feldzüge zu wenig sein, basteln Sie über einen komfortablen Editor neue zusammen oder lassen sich Zufallsscharmützel vollautomatisch entwerfen. Bis zu zehn dieser Einzelszenarien

Michael Schnelle

## Ziemlich überflüssig

Was soll dieser müde Aufguss? In den beiden weitgehend inhalts-gleichen Vorgängern und auf diversen Szenario-CDs wurde doch so ziemlich jedes Scharmützel der letzten sechzig Jahre bereits ausreichend abgehandelt. Außerdem verstehe ich nicht, warum der Kartenmaßstab verkleinert wurde. Dadurch geht viel vom heimeligen Tabletop-Gefühl der beiden Vorgänger verloren.

en können Sie zu einer Kampagne verbinden – Stammeinheiten bleiben von Gefecht zu Gefecht erhalten. **MIC**

**Genre:** Taktikspiel  
**Anspruch:** Fortgeschrittene, Profis  
**Sprache:** Englisch  
**Preis:** ca. 100 Mark  
**Spieler:** Einer bis zwei (nacheinander an einem PC)  
**3D-Karten:** ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

486 DX2/66 16 MByte, 2fach CD  
Pentium 60 16 MByte, 4fach CD  
Pentium 100 16 MByte, 4fach CD

Grafik: ☐ Ausreichend  
Sound: ☐ Ausreichend  
Bedienung: ☐ Befriedigend  
Spieltiefe: ☐ Befriedigend  
Multiplayer: ☐ Ausreichend

Fader Nachfolger ohne echte Neuerungen.





# Combat Chess

Bunte Schachfiguren treiben's bunt.



Unser angriffslustiger »Bauer« vaporisiert die schwarze Dame.

**D**as Spiel der Könige mal anders: Bei **Combat Chess** ziehen bunt animierte Figuren übers Schachbrett

und schlagen sich spektakulär aus der Partie. Da erdolcht die Dame hinterrücks einen armen Springer, während ein Drache (statt eines Bauern) den gegnerischen Läufer röstet. Das gab's mit **Battle Chess** schon vor zehn Jahren, doch bei **Combat Chess** finden Sie bessere Grafik und einen stärkeren Computergegner. Sie können mehrere Züge zurücknehmen, ein 3D-Spiel mit »klassischen« Figuren wählen, in die 2D-Ansicht wechseln oder mehrere Perspektiven gleichzeitig anzeigen lassen. Hinzu kommt ein gutes Lernprogramm für Anfänger und Fortgeschrittene. **MD**

**Martin Deppe**

## Schach mit Humor

Die Idee mit den animierten Schach-Prügeleien ist alt, doch Combat Chess bietet mehr, als ich zuerst dachte. Der Computer spielt sehr stark, und wenn ich den Rechner nicht auf »Fehler machen« stelle, sehe ich schnell alt aus. Darüber freuen sich Profis; Einsteiger und Fortgeschrittene werden Zughilfe und Lernprogramm schätzen.

**Genre:** Taktikspiel  
**Anspruch:** Einsteiger bis Profis  
**Sprache:** Deutsch  
**Preis:** ca. 100 Mark  
**Spieler:** Einer bis zwei (an einem PC, Netzwerk, Internet, E-Mail)  
**3D-Karten:** ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

**Hersteller:** Empire  
**System:** Windows 95  
**Anleitung:** Deutsch  
**Festplatte:** 6 bis 128 MByte

Pentium 90  
8 MByte RAM, 2fach CD

Pentium 100  
16 MByte RAM, 4fach CD

Pentium 133  
16 MByte RAM, 4fach CD

Grafik		Befriedigend
Sound		Befriedigend
Bedienung		Gut
Spieltiefe		Gut
Multiplayer		Befriedigend

Animiertes Schach mit vielen Optionen.

