

Strategie

Jörg Langer



Schön, daß **Age of Empires** endlich fertig geworden ist. Beim Intensivtest des sehr an **Warcraft 2** erinnernden Echtzeit-Spiels haben wir zwar einige Mängel im Detail entdeckt – etwa das mit 50 sehr knapp bemessene Einheiten-Maximum. Doch im Vergleich zu den spannenden Szenarios und heißen Multiplayer-Duellen der neuen Echtzeit-Referenz fallen sie kaum auf.

Zwei weitere Spiele haben den Sprung in die Top 20 geschafft: **Myth** ist eine hektische Schlachten-Simulation mit neuartiger Grafik und (fast) freiem Blickwinkel.

Ganz anders **Panzer General 3D**: Das Spielprinzip wurde nur zaghaft verändert, die Optik etwas modernisiert. Veteranen (wie ich) werden's wieder nächtelang spielen. Ganz und gar nicht erfreut bin ich über **Conquest Earth**. Nicht genug damit, daß der langerwartete Action-Strategie-Mix spielerisch enttäuscht: Bei der Installation in einen schon bestehenden Pfad löscht das Programm diesen komplett. Wer also etwa C:/SPIELE/ als Zielverzeichnis angibt, verliert alles, was er darin sonst so hatte. Bei unserem Leser Markus Peter waren das u.a. ein Level-35-Krieger aus **Diablo** und sämtliche Spielstände aus zwei Monaten fleißigen **Ufo-3**-Spielens. Solche Fehler dürfen einfach nicht durchs Bugtesting kommen!

STRATEGIE

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

Strategie-Charts

Platz				
1	Civilization 2	Strategie	-	90%
2	Age Of Empires	Strategie	NEU	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	Warcraft 2	Echtzeit-Strategie	-	86%
9	Dungeon Keeper	Echtzeit-Strategie	-	86%
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	Strategie	NEU	82%
17	Leviathan	Echtzeit-Strategie	11/97	81%
18	Worms 2	Taktik	11/97	80%
19	Myth	Echtzeit-Strategie	NEU	80%
20	Imperialismus	Strategie	10/97	79%
Die 20 besten Strategie-, Echtzeit-, Aufbau-, Taktik- und Wirtschaftsspiele. Zusammenge stellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen.				

Inhalt

Tests

Age of Empires	104
Panzer General 3D	108
Dungeon Keeper –	
Deeper Dungeons	116
Myth	118
7 Kingdoms	122
Gettysburg	124
Civil War General 2	126
Conquest Earth	128
Industriegigant –	
Missions-Disk	130
Monopoly –	
Star Wars Edition	132
Buccaneer	134

In Echtzeit durch die Urzeit

Age of Empires



Man verrühre eine Riesenportion Warcraft 2 mit einem Schuß Civilization, gebe feinste Grafik hinzu – fertig ist der Echtzeit-Leckerbissen.



Volltreffer! Die Echtzeit-Strategie hat einen neuen König. Was **Total Annihilation** mit seinem Science-fiction-Ambiente geschaffen hat, gilt auch für die »historischen« Schlachten von **Age of Empires**: stets stellt sich das »mittendrin statt nur dabei«-Gefühl ein. Aus isometrischer Perspektive lenken Sie Ihre Dorfbe-

wohner, Truppen, Belagerungswaffen und Schiffe durch eine Welt, die genauso farbenprächtigt und real anmutet wie die Einheiten selbst. Vögel kreisen am Himmel, Elefantenherden durchstreifen die Ebenen, Gazellen springen grazil umher. Hügeliges Gelände und Wälder beeinflussen das Marschtempo, lassen die Sichtverhältnisse allerdings außer acht. Das Grafikset des Terrains bleibt immer das gleiche, Winterlandschaften sind beispielsweise nicht dabei. Der Fog of

War leuchtet sich um Ihre Einheiten herum. Dabei klärt beispielsweise ein berittener Scout einen größeren Bereich auf, als ein Dorfbewohner.

Von der Steinzeit ins Eisenzeitalter

Vier Epochen liefern den geschichtlichen Hintergrund für das muntere Treiben. In der Steinzeit beginnend, führt der historische Bogen über Werkzeug- und Bronzezeitalter schließlich in die Eisenzeit. Dabei wird die Geschichte fröhlich umge-

schrieben – die meisten Einheiten im Spiel sind nämlich eindeutig der Antike zuzuordnen. Doch was ändert es schon am Spielspaß, wenn Kriegsgaleeren oder Katapulte ein paar tausend Jahre zu früh auftauchen?

Egal in welcher Epoche Sie sich gerade tummeln: Die vier Ressourcen Nahrung, Holz, Bausteine und Gold sind immer mit von der Partie. Während die ersten beiden vor allem in der Stein- und Werkzeugzeit am wichtigsten sind, fordern Bauwerke

Facts

- 29 Einheiten
- 11 Schiffe
- 22 Gebäude
- 4 Kampagnen mit 36 Missionen
- 24 Szenarios
- umfangreicher Editor



Zwei **Flotten** begrüßen sich mit Felsbrocken und Brandpfeilen.

und Truppen der Bronze- bzw. Eisenzeit Steine und Gold. Das Edelmetall finanziert später auch die umfangreichere Forschung.

Jäger und Sammler

Nahrung lässt sich auf vielfache Weise beschaffen. So können Sie Ihre Dorfbewohner auf die Jagd schicken. Sind Gazelle, Elefant, Löwe oder Krokodil erlegt, schleppen die Jäger die Riesenkotletts ins Dorfzentrum oder nächste Vorratslager. Auch Beerensträucher lassen knurrende Mägen verstummen, sobald die Dörfler die Büsche fleißig abernten. Ab dem Werkzeugzeitalter können Sie zudem Farmen errichten. Fleißige Fischerboote werfen auf hoher See ihre Netze aus, um Forellen oder sogar Wale zu fangen.

Holz hacken Ihre Jungs natürlich in Wäldern; Steine und Gold gewinnen sie aus oberirdischem Felsgestein. Dummerweise sind alle Vorkommen irgendwann erschöpft, was vor allem beim Gold schnell zu Engpässen führt; lediglich Farmen lassen sich jederzeit neu errichten.

Nach dem gleichen Prinzip wie bei **Warcraft 2** er-

höht Forschung die Erträge. Haben Sie beispielsweise einen Marktplatz errichtet, dürfen Sie zwischen mehreren Forschungsoptionen wählen. Wird etwa das Holzfällen verbessert, gewinnen Ihre Untertanen aus jedem umgehauenen Baum mehr Balken.



Eine florierende **babylonische Stadt**. Unten links heilt ein Priester Verwundete.

Handel und Händel

Nahrung, Holz und Steine können Sie bei anderen Völkern gegen Gold eintauschen. Dafür brauchen Sie Handelsschiffe, die zwischen Ihren Docks und denen der Nachbarn pendeln. Stehen Sie mit Ihrem Handelspartner auf Kriegsfuß, greift er zwar munter Ihre Frachtschiffe an



Eines der vier **Wunder**.

– die Tauschgeschäfte finden dennoch statt.

Apropos Kriegsfuß: Drei Stadien der diplomatischen Beziehung regeln das Miteinander in der Spielwelt. Herrscht Kriegszustand, beharken Ihre Mannen automatisch alle Einheiten und Gebäude der Gegenseite, sobald sie in Reichweite kommen. Ist das Verhältnis »neutral«, werden nur Truppen und Kriegsschiffe angegriffen. Zwei alliierte Völker krümmen sich hingegen kein Haar. Entsprechende Forschungen vorausgesetzt, teilen Verbündete ihren Sichtbereich mit Ihnen. Das ermöglicht sogar einen gemeinsamen Sieg; etwa dann, wenn ein drittes



Ein **Scharmützel** in der Nahansicht.

Martin Deppe



Graue Vorzeit? Von wegen!

Die Reise durch die Epochen ist derart aufregend, daß ich

mich kaum davon losreißen konnte. Ein Echtzeit-Civilization ist Age of Empires zwar nicht, aber der Wettlauf um die besten Technologien hält mich dennoch auf Trab. Oft bin ich versucht, einfach nur meinen Arbeitern beim Holzfällen oder Steinklopfen zuzuschauen, weil sie so herzlich animiert sind. Daß ich dabei meine Truppen vernachlässige, rächt sich spätestens dann, wenn mein Widersacher mit schwer gepanzerten Streitern nebst Wurfmaschinen über meine Keulenträger herfällt.

Variantenreiche Missionen

Neben wenigen »Beseitige alles, was nicht Deine Uniform trägt«-Aufträgen sind meist feinfühligere Taktiken gefragt, etwa bei Szenarios, in denen mein einsamer Priester loswandert, um die Einheiten der Konkurrenz auf meine Seite zu ziehen. Daß ich in vielen Missionen trotzdem ausrücke und – unnötigerweise – den Nachbarn angreife, liegt an den schnuckligen Animationen der altertümlichen Schlachten.

Historisch sind die Szenarios freilich nicht – die Geschichte diente den Designern nur als grobe Stütze, die Spielbarkeit hatte Vorrang. Kleine Schnitzer (der griechische Held im Kampf um Troja hieß Achilles, nicht Alexander) verzeihe ich gerne. Wer sich nur halbwegs für Echtzeit-Strategie begeistern kann, sollte unbedingt die Zeitreise antreten. Schämen Sie sich nicht, wenn Ihnen der Computergegner oft eins auf den Deckel gibt: Schon die mittlere der fünf Schwierigkeitsstufen ist äußerst knackig.



Keilerei mit Keulen: Zwei Clans im Clinch (640 x 480).

gen grenzen muß. Beispielsweise können Sie Vorratslager direkt neben Rohstoffvorkommen errichten, um Ihren Untertanen die Schleperei ins Dorf zu ersparen.

In der Steinzeit dürfen Sie nur die simpelsten Gebäude errichten: Hauptgebäude, Kasernen, Docks, Wohnhäuser und Vorratslager. Im Hauptgebäude rekrutieren Sie gegen Nahrung neue Arbeiter, die Kaserne bildet Keulenträger aus. Docks stellen aus rohen Holzbrettern schnittige Fischerboote und Handelschiffe her. Die Anzahl Ihrer Wohnhäuser bestimmt das Einheitenmaximum – wie bei **Warcraft**. In unserer Testversion durften wir außerdem nur maximal 50 Einheiten gleichzeitig unterhalten.

Ein neues Zeitalter

Um in die nächste Epoche zu gelangen, müssen Sie eine kräftige Nahrungszahlung leisten und mindestens zwei

Gebäude des aktuellen Zeitalters besitzen. Mit der neuen Ära kommen auch moderne Truppentypen und Bauten ins Spiel: Neben Keulenträger treten Bogenschützen und Soldaten auf schnaubenden Pferden, Docks stellen bewaffnete Erkundungsschiffe und Transporter her. Außer den Abbauethoden können Sie auch Kampfwerte und Panzerung Ihrer Mannen und der Kriegsmarine verbessern – zunächst ebenfalls im Tausch gegen Nahrung. Dabei unterscheidet man zwischen Upgrades und neuen Einheiten: Mit Upgrades verschwindet der betroffene Truppentyp und wird durch einen neuen ersetzt; so werden aus Keulenträgern Axtkrieger. Neue Einheiten erweitern hingegen die Palette bestehender Truppentypen, so kann man neben den Axtschwingern auf einmal auch Schwertkämpfer ausbilden.

Mit dem neuen Zeitabschnitt verändern sich Ihre Bauten zudem optisch: Zelte

und Holzbauten weichen soliden Steinhäusern.

Sieg der Technik

Im Laufe der Zeit verfeinert sich vor allem die Kriegstechnik. Die ersten Belagerungs-



Unser Expeditionskorps landet auf einer Insel, errichtet ein Lager und erobert ein Artefakt.

maschinen werden gebaut, etwa die mächtigen Katapulte. Die zerbröseln feindliche Anlagen auch aus großer Distanz – und machen gegnerische Truppen im Wortsinne platt. Pfeilgeschütze sind hingegen eher für offene Feldschlachten geeignet. Beide Wurfmaschinen halten auch auf Schiffen Einzug und verarbeiten gegnerische Pötte in Windeseile zu Treibholz.

Mauern in dreierlei Stärke schützen das Stadtgebiet vor Attacken, können gegen Katapultbeschuss aber nicht lange bestehen. Wachtürme halten Angreifer auf Distanz, auch hier sorgen Upgrades für immer bessere Wehranlagen.

Jörg Langer



Imperien vergehen, doch der Spielspaß bleibt

Seit Command&Conquer habe ich nicht mehr soviel Spaß mit einem Echtzeit-Strategiespiel gehabt – und das, obwohl in Age of Empires einige Detailmacken stecken. Meine Truppen finden häufig selbst einfachste Wege nicht, sie genau zu positionieren, ist eine Fleißaufgabe. Doch die perfekte Mischung aus Aufbauspaß, fleißigem Upgraden und toll animierten Schlachten läßt alle Trübsal sofort wieder vergessen.

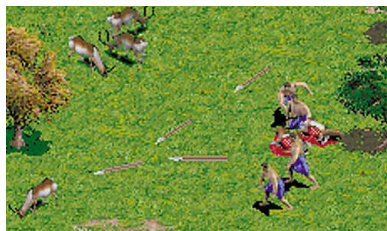
Viel Warcraft, wenig Civilization

Mit Civilization hat Age of Empires nicht viel gemein, dafür umso mehr mit Warcraft 2: Kampfeinheiten lassen sich nur einzeln im entsprechenden Gebäude bauen, die Dorfbewohner sind ebenso spielentscheidend wie im Vorbild die Bauern. Wer mit den vier spannenden (und alles andere als einfachen) Kampagnen durch ist, darf sich auf wochen- und monatelangen Spielspaß mit dem beliebig konfigurierbaren Mehrspielermodus nebst Editor freuen. Echtzeit-Herz, was willst du mehr?



Briefings und Tips bereiten auf die nächste Mission vor.

Jedes der insgesamt zwölf Völker genießt zudem bestimmte Vorteile. So bauen die Phönizier schnittigere Schiffe, während die Perser Kriegselefanten ausbilden.



Fleißige Dorfbewohner jagen Wild ...



und ernten auf Bauernhöfen Weizen.



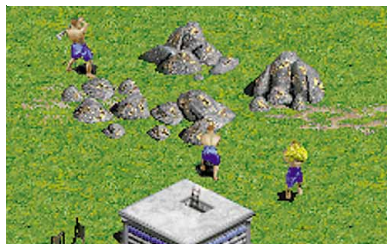
Außerdem hacken die Dörfler Holz ...



und bauen Steine ab.



Daraus errichten sie Gebäude.



Gold finanziert teure Einheiten und Forschung.

Helden und Priester

In manchen Szenarios spielen Helden die Hauptrolle. Die besonders kampfstarken Recken entscheiden oft über Sieg und Niederlage oder sind gar Teil der Siegbedingungen. Die Heroen lassen sich nicht rekrutieren, sondern sind wahrlich einmalig.

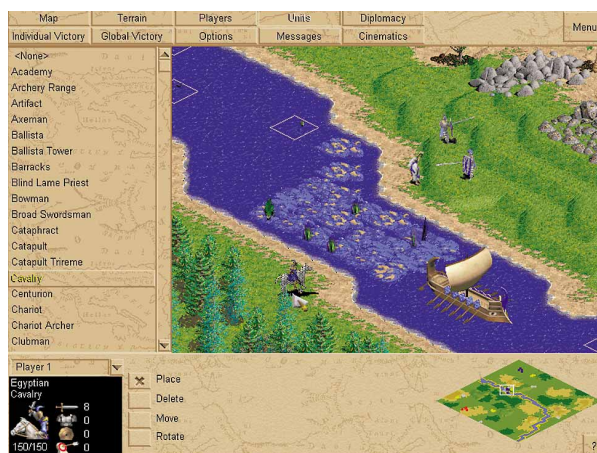
In Tempeln ausgebildete Priester gelten zwar nicht als Kämpfernaturen, bieten aber zwei immense Vorteile. Ihr religiöser Singsang bringt nämlich Einheiten oder gar Gebäude der Konkurrenz auf Ihre Seite. Auf diese Art drehen die Kleriker manch anstürmenden Feind einfach um, so daß er fortan in ihren Reihen kämpft.

Die zweite Spezialfähigkeit des Priester ist ihre Heilkraft. Sogar schwer angeschlagene Streiter genesen im Handumdrehen, sobald die neuesten klerikalen Hits erklingen.

Einfache Befehle

Etwas dünn fallen die Befehle aus, die Sie Ihren Untertanen erteilen können. Mehrere Kampfeinheiten lassen sich zwar zu Gruppen zusammenfassen und auf Zifferntasten »speichern«, Wegpunkte helfen beim Zurücklegen längerer Strecken. Zusätzlich wären aber Formationsbefehle bitter nötig, denn oft rennt sich die Reiterei bereits die Köpfe an der feindlichen Stadtmauer ein, während die Belagerungsgeräte noch gemächlich heranrumpeln. Notfalls ist noch einzusehen, daß in der Steinzeit Befehle wie »Bumm-bumm auf Ommel!« bereits als komplex galten, doch spätestens die Griechen griffen geordnet an.

Beim Rekrutieren fällt ebenfalls schmerzlich auf, daß man von Konkurrenzprodukten mittlerweile an die



Mit dem Editor gestalten Sie Kampagnen und Szenarios.

praktische Option gewöhnt ist, mehrere Einheiten desselben Typs gleichzeitig auszubilden. Diese Funktion fehlt völlig, also müssen Sie warten, bis ein frischgebackener Untertan das Gebäude verläßt, bevor Sie den nächsten »ordern«.

vertraut. Die drei anderen drücken Ihnen den Herrscherstab über Griechen, Babylonier oder die ersten Japaner in die Hand. Je acht lineare Missionen lang entscheiden Sie über das Schicksal der Ihnen Anvertrauten. Den Sprung in neue Zeitalter



Kriegsschiffe und ein Pfeilgeschütz beharken einen Wachturm.

Dafür verhalten sich die Fernkämpfer intelligent und greifen möglichst aus der maximalen Distanz an. Das wirkt sich etwa dann aus, wenn Wurfmaschinen Abwehrtürme beschießen und dabei aus deren Reichweite bleiben.

Kampagnen und einzelne Szenarios

Age of Empires bietet Ihnen vier Kampagnen. Die erste besteht aus zwölf Missionen und macht Sie in der Rolle der Ägypter mit dem Spiel

müssen Sie dabei mehrmals schaffen: Selbst wenn Sie eine Mission mit der Technologie der Eisenzeit beenden, fangen Sie in der nächsten oft wieder in der Steinzeit an. Auch bisher erzielte Forschungserfolge werden hinfällig.

Zu Beginn und zum Ende jeder Kampagne runden Animationen das Geschehen ab. Die ausführlichen Missions-Briefings kommen ohne Sprachausgabe aus, enthalten aber sinnvolle Tips und historische Hintergründe. Hübsch

gezeichnete Karten dokumentieren Ihr Vorwärtskommen.

Neben den vier Kampagnen laden 24 Einzelszenarios zum Spielen ein. Hier wechseln sich Kämpfe gegen nur einen Konkurrenten auf kleinen Gebieten mit groß angelegten Szenarios ab, in denen bis zu sieben Völker gegen Sie antreten.

Geniale Missionen

Eine ganze Palette unterschiedlicher Missionsziele sorgt für Hochspannung. So müssen Sie in manchen Szenarios versteckte Artefakte aufspüren. Die sind meist fest in Händen des Gegners – und freiwillig gibt der sie nicht her. Die begehrten Heiligtümer lassen sich wie eine eigene Einheit transportieren, sobald Sie nahe genug herankommen. Zudem können Sie die Artefakte auf Frachtschiffe laden und über Gewässer entführen.

Auch religiöse Kultstätten stellen ab und zu die Siegbedingung. Mal müssen Sie Steinkreise Marke Stonehenge über geraume Zeit verteidigen, mal erobern. In anderen Szenarios gilt es, ein Weltwunder zu errichten, etwa eine Pyramide. Das verschlingt enorme Ressourcen. Andere Aufträge lehnen sich

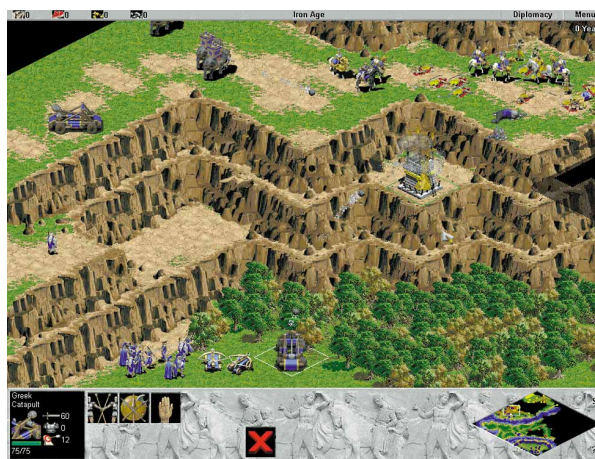


Forschung per Mausklick: Wir erhöhen den Holztrag.

an historische Ereignisse an. Beim »Marsch der Zehntausend« führen Sie einen Trupp griechischer Elitesoldaten aus dem persischen Feindesland zurück in die Heimat. Lediglich zwei Geschütze, ein Priester und wenige Arbeiter begleiten die



Kampf um Athen: **Stadtmauern** sind ohne Wurfmaschinen kaum zu knacken.



Katapulte von oben und unten schießen uns den **Gebirgspfad** frei.

Versprengten. Der einzige Weg führt dabei kreuz und quer über die Landkarte. Immer wieder stoßen Sie auf persische Krieger oder Stützpunkte, so daß Ihr heilender Priester alle Hände voll zu tun hat. Ein Teil der Odyssee führt über einen Fluß; hier müssen die Arbeiter ein Dock errichten, in dem dann ein Transportschiff gebaut wird. Neue Truppen können Sie erst sehr viel später rekrutieren, wenn Sie endlich auf Goldvorkommen stoßen.

Multiplayer-Partien

Praktisch: Bei Mehrspielerpartien mit bis zu drei Herrschern brauchen Sie nur eine

innehat. So ist es denkbar, daß sich ein Spieler um die Rohstoffversorgung kümmert, während der andere fürs Militär und ein dritter für die Marine zuständig ist.

Selbstentworfen Schlachten

Mit dem umfangreichen Editor basteln Sie Szenarios und sogar ganze Kampagnen. Neben der Landkarte, Technologiestufen, Starteinheiten und Siegbedingungen dürfen Sie dabei auch Details festlegen: Die Ägypter sollen inmitten einer Elefantenherde das Licht der Geschichte erblicken? Genausowenig ein Problem wie riesige »Instant-Schlachten«. **MD**



Auf der CD-ROM: **Multiplayer-Video**



Im Tips-Teil: **Heiße Taktiken**

Age of Empires

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Microsoft
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	76 oder 191 MByte
Spiele:	Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM 2fach CD	Pentium 133 32 MByte RAM 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM 8fach CD

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

Erstklassig animierter Warcraft-Civilization-Mix.



Neuaufgabe eines Taktikklassikers

Panzer General 3D

Hübsch anzuschau'n geht der generalüberholte Taktikklassiker in die dritte Runde: Abermals wird um das Europa des Zweiten Weltkriegs gekämpft.

Er kam, sah, siegte – und wurde indiziert. Die BPJS stuft das beliebte Taktikspiel **Panzer General** als kriegsverherrlichend ein und setzte es am 29.6.1996 auf den Index. Doch nachdem der Hersteller Mindscape das deutsche Handbuch um alle Passagen gekürzt hatte, die sich konkret mit

dem Zweiten Weltkrieg beschäftigten, wurde die Indizierung für die geänderte Fas-

sung am 14.08.1997 aufgehoben. Eigentlich seltsam, denn das Handbuch war bei dem leicht zu verstehenden Spielprinzip sowieso nebensächlich. Die Frage ist nun, ob dem dritten Teil das verkaufsschädigende Index-Schicksal erspart bleiben wird.

3D im Namen, 2D im Spiel

Panzer General 3D sorgt erstmal aus ganz anderem Grund für Verwirrung: Von »3D« ist weit und breit nichts zu spüren: Der neueste General setzt wieder voll auf die Tugenden der Vorgänger und

läßt Sie Truppen über Hexfeldkarten schieben. Die Karten sehen wesentlich besser aus als vorher, sind aber nach wie vor zweidimensional – Höhenlinien à la **Dark Reign** gibt es nicht. Die Panzer und sonstigen Einheiten machen einen plastischen Eindruck, da sie anhand von Modellen in den Computer übertragen wurden. Doch die Vogelperspektive aufs hübsche Schlachtfeld hat mit echtem 3D in etwa soviel zu tun wie ein britischer Tank des Ersten Weltkriegs mit einem modernen Multi-Millionen-Dollar-Panzer der US-Armee.



Die **Übersichtskarte** stellt Städte als große und Einheiten als kleine Flaggen dar.

Alliierte gegen Achsenmächte

Es ist schon erstaunlich, wie verbissen SSI nach kleinen Abstechern ins Fantasy- und Sciencefiction-Ambiente seine General-Serie immer wieder in den Zweiten Weltkrieg zurückführt. Auch in **Panzer General 3D** dürfen Sie wieder diverse Weltkrieg-Szenarien spielen, die an historische Schlachten angelehnt sind. Angelehnt deshalb, weil man sich hinter einem Miniaturpanzer mit 10 Stärkepunkten nur schwer eine authentische Panzerdivision vorstellen kann. Doch gerade die Abstraktion macht das Spiel trotz des ernsten Hintergrunds für einen breiten Spielerkreis erträglich. Wie schon beim Vorgänger **Pazifik Admiral** dürfen Sie beide Seiten übernehmen – diesmal in insgesamt fünf Kampagnen. Die ersten zwei spielen auf deutscher Seite, sie beginnen 1938 mit dem Einsatz der berühmten Legion Condor im spanischen Bürgerkrieg, respektive 1944 vor der Schlacht um Stalingrad. Zwei weitere Feldzüge widmen sich den West-Alliierten, der fünfte läßt Sie als Sowjetgeneral den Großen



Die nördlich und östlich des Flusses postierten **Amerikaner** stoppen die von Süden angreifenden **deutschen Truppen**.

Facts

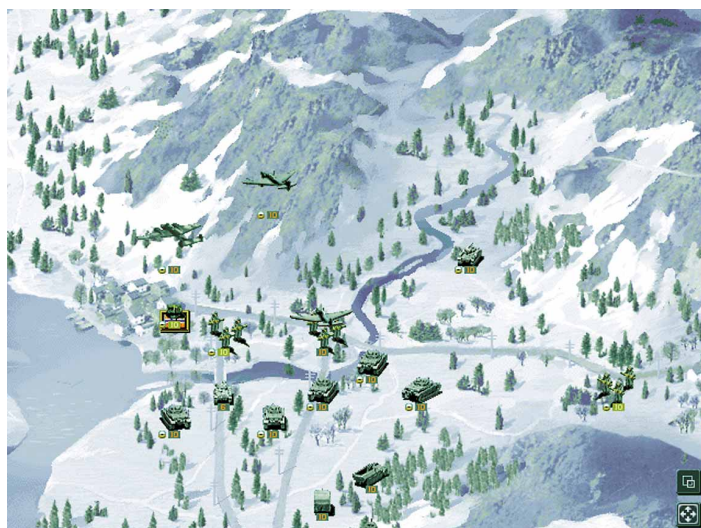
- 5 Kampagnen
- 43 Soloszenarios
- 6 Multiplayerszenarios
- 32 Schlachtfelder
- 9 Truppenklassen
- 360 Truppentypen
- 31 Spezialfähigkeiten



Die **Kampfprognose** zeigt direkt über der anvisierten Gegnereinheit, wie die Chancen für beide Seiten stehen (hier links im Bild).

Vaterländischen Krieg nachspielen. Die Kampagnen haben jeweils einen anderen Sprecher für die Missionsbeschreibungen.

Zerstören von Gegnern und Einnehmen von Ortschaften erworbene Prestige verprassen Sie für Verstärkungen, Einheiten-Upgrades und neue



Die malerischen **Schneelandschaften** sind nicht wirklich topographisch.

Glorreiche Siege

Je nachdem, ob Sie einen glorreichen, normalen oder taktischen Sieg erreichen, erhalten Sie mehr Prestige und springen teilweise in unterschiedliche Folgemissionen. Die Zahl der zum Sieg benötigten Runden entscheidet über das Ausmaß des Erfolgs, netterweise wird jetzt immer angezeigt, wieviel Runden noch bleiben. Verpaßt man selbst den taktischen Sieg, führt die Niederlage zum sofortigen Spielende. Das durch

Truppen. Zur Vereinfachung wurde das Prinzip der Vorgänger abgeschafft, zwischen normaler und Elite-Verstärkung zu unterscheiden: Kampfeinheiten, die unter die anfänglichen 10 Stärkepunkte gefallen sind, behalten beim »Verarzten« ihre Erfahrungspunkte bei. Letztere gibt es für erfolgreiche Kämpfe; sie führen in fünf Stufen zu besseren Fähigkeiten. Wie gewohnt, nehmen Sie Ihre Kerntuppen von Mission zu Mission mit, wodurch diese immer besser werden.

Besondere Truppen-Kommandeure

Wenn eine Einheit extrem viel Schaden beim Gegner anrichtet, bringt sie mit einer gewissen Chance einen Anführer hervor. Der taucht auf dem Spielfeld als kleines Nationalitätensymbol auf. Der Anführer ist fortan seinem Verband fest zugeordnet und schenkt ihm zwei Spezialfähigkeiten. »Anhaltendes Feuer« zum Beispiel erlaubt es, zweimal hintereinander anzugreifen, mit der Fähigkeit »Straßenkämpfer« muß man den Verschanzungswert der Gegner in Städten nicht mehr beachten. Wird ein Trupp vernichtet, geht auch der Kommandeur verloren.

Verbessertes Kampfsystem

Schon in den bisherigen General-Spielen verteidigten Artillerie und Flak benachbarte Einheiten, wenn diese angegriffen wurden. Dieses System wurde so erweitert, daß sich die passive Verteidigung nun über die gesamte Feuerreichweite erstreckt. Das macht die oft sowieso schon komplexen Situationen auf dem Schlachtfeld (eingegrabene Infanterie, die von Artillerie gedeckt wird, die ihrerseits von einer Flak-Batterie geschützt wird) noch komplizierter. So kann ein Angriffversuch auf einen harmlosen Spähpanzer im Geschoßhaagel dreier im Umland verstreuter Geschütze im Fiasko enden. Profis freuen sich über die Herausforderung, Einsteiger rätseln, weshalb ihre Elitetruppe gerade das Zeitliche gesegnet hat.

Die Schußreichweite der moderneren Panzer wurde auf 2 Hexfelder gesteigert, die Megaklötze können damit Infanterie angreifen, ohne selbst irgendwelchen

Jörg Langer



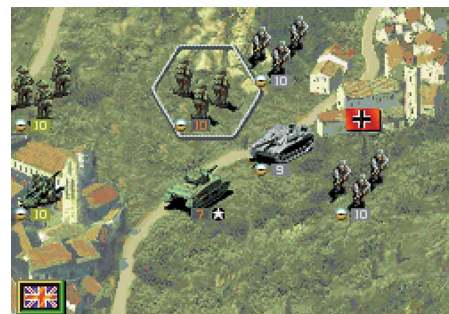
Panzer poltern über Postkarten

Dies ist der neunte Bericht zu einem Programm der General-

Serie, den ich in meiner Spieletester-Karriere schreibe – und trotzdem kann ich der Serie noch einiges abgewinnen. Die fast schon idyllische Schlachtfeldgrafik macht einfach Lust aufs Spiel. Doch Panzer 3D erweist sich noch immer als beinharte Taktikkost: Durch simples Drauflosklicken ist keine der Missionen zu gewinnen; oftmals muß man zu Beginn quasi perfekt spielen, um später eine Chance zu haben. Die kernigen Soundeffekte unterstützen die gelungene Präsentation; nur in Sachen Übersicht (Stichwort Einheitenverwaltung) hat SSI einen Schritt nach hinten getan.

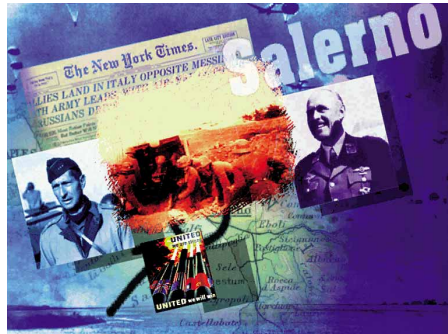
Kaum weiterentwickelt

Ich frage mich freilich, weshalb die General-Serie sich seit 1995 nicht entscheidend fortentwickelt hat. Wäre es so schwierig, einmal andere Siegbedingungen als »Eroberung aller Zielstädte innerhalb von x Runden« einzubauen? Im Quasi-Vorgänger Pazifik Admiral gab es doch zumindest ein differenziertes Siegpunkte-System! Profitaktiker stören sich nicht weiter an solchen Kleinigkeiten: Sie sitzen wieder bis spät in die Nacht vor einer vertrackten Verteidigungsstellung fest, die sie dann nach langem Herumprobieren doch noch mit Bravour sprengen. Ich mag dieses Prinzip, doch Einsteiger sollten die Finger von Panzer 3D lassen.



Kleine Symbolkunde: Die gelb umrandete Flagge (links unten) deutet auf ein **Missionsziel** hin. Die Artillerie nördlich davon darf **ziehen** (gelbe Stärkeangabe) und **feuern** (Silberkugel links neben Stärke). Der östlich davon stehende Panzer hat schon gezogen und gekämpft, und verfügt über einen **Anführer** (kleiner Stern rechts neben Stärke).

Schaden abzukriegen. Außerdem dürfen sie nach der Vernichtung eines Gegners häufig die Bewegung fortsetzen und nochmal angreifen. Eine weitere Änderung hat es beim anfänglichen Aufstellen der Armee gegeben: Sie



In den Kampagnen werden stimmungsvolle Filmcollagen vor jedem Szenario gezeigt.

Martin Deppe



Flexibler als vorher

Zuerst kam mir Panzer 3D wie eine Reminiszenz an die Echtzeit-Strategie vor: Dreidimensional angehauchte Truppen und hübsch gemalte Landkarten scheinen die bekannten Five-Stars-Vorgänger lediglich grafisch aufzupäppeln. Doch SSI hat sich einiges einfallen lassen, um wieder aufs Schlachtfeld zu locken – und neue Freunde zu gewinnen. Mir gefallen besonders die unterschiedlichen Defensiv-Waffenreichtümer. Durch die sofort losschlagenden frisch rekrutierten Streiter spielt sich Panzer 3D erheblich flexibler als seine Vorgänger.

Sand im Getriebe

Leider gibt es auch Sand im Panzergetriebe: Einheitenerfahrung oder Spezialfähigkeiten eines Trupps erkenne ich erst nach zwei Mausklicks, statt sie immer angezeigt zu bekommen. Und auf bräunlichen Landkarten bräunliche Soldaten in bräunlichen Wäldern herauszupicken ist auch nicht jedermanns Sache. Zum Glück geht die Steuerung noch so locker von der Hand wie eh und je. Dieses Mal hat SSI nochmal viel Gutes aus dem General-Spielprinzip herausgeholt – ob das einst geniale Konzept noch viele Wiederbelebungen verträgt, halte ich allerdings für zweifelhaft.

müssen nicht sofort alle Bataillone plazieren, sondern können im Extremfall immer nur ein Hexfeld besetzen, die Einheit bewegen, und dann das Feld neubesetzen. Und noch eine Neuerung: Flugzeuge benötigen keinen Sprit mehr, was peinliche Bruchlandungen verhindert.

Liebevolle Grafik

Die 32 Schlachtfelder sehen aus wie für eine Landschafts-Postkarte gemalt, auch wenn ein (jederzeit einblendbares) Hexfeldgitter darunterliegt. Die Kampfeinheiten können sich in alle sechs Richtungen drehen, was aber keine spielerischen Auswirkungen hat. Dummerweise sind die Witterungsbedingungen (klar, bewölkt, Regen, Schnee) nicht mehr auf einen Blick zu erkennen. Erst ein Druck auf die »1«-Taste bringt Klarheit. Zwar werden auf Wunsch direkt über der Einheit einige Daten eingeblendet, doch die Angabe über ihre Erfahrungsstufe fehlt. Um den Level herauszubekommen, müssen Sie erst die Einheit anwählen und dann rechtsklicken. Und um die Spezialfähigkeiten eines Anführers zu sehen, ist gar noch ein weiterer Klick notwendig.



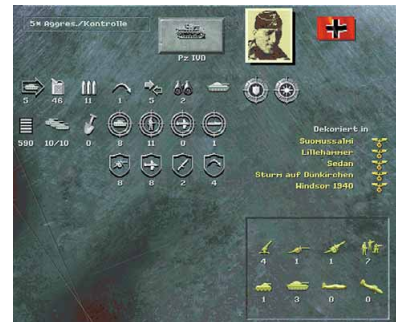
Die **Kampagnen-Texte** wurden mit Klischees angereichert: Engländer trinken Tee, Amis rauchen Zigaretten und Sowjets schwafeln von Marx und Lenin.

wegen und Kämpfen stellen zwei getrennte Aktionen für jede Einheit dar. So kann ein Geschütz feuern, dann rücken Panzer und Infanterie vor, und erst danach bewegt sich auch das Geschütz. Bis auf Aufklärer dürfen die Truppen eine einmal unterbrochene Bewegung nicht fortführen, auch wenn Bewegungspunkte verbleiben.

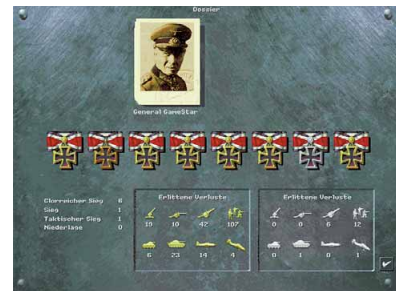
Bis zu vier Spieler

Viel Mühe haben sich die Designer mit den Einheiten-Statistiken gegeben. Zu jedem Kampfverband lässt sich abrufen, in welchen Szenarios er im Erfahrungslevel gestiegen ist und wieviele Gegner welcher Truppenklasse (z.B. Panzer, Infanterie, Bomber) er bislang besiegt hat.

Mit dem integrierten Editor erstellen Sie eigene Schlach-



Eine unserer **Elite-Einheiten** hat Erfahrungsstufe 5 und einen besonderen Anführer.



Für jeden Sieg erhalten Sie **Orden** spendiert.

ten, können aber keine Einheitenwerte ändern. Wozu auch, insgesamt stehen rund 360 verschiedene Boden- und Lufteinheiten zur Wahl. Im Multiplayer-Modus dürfen auch drei oder vier Spieler gegeneinander antreten. Ärgerlich: Der Replay-Schalter (zum erneuten Abspielen des gegnerischen Zuges; unabdingbar beim Spiel an einem PC) ist zwar über das sogenannte Email-Spiel vorhanden, funktionierte bei unserem Testmuster aber nur fehlerhaft. **LA**

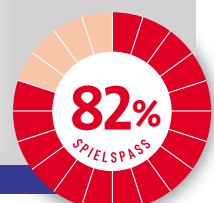
Panzer General 3D

Genre: Taktikspiel
Anspruch: Fortgeschrittene und Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 100 DM
Spieler: Einer bis zwei (an einem PC, per Email), bis vier (Netzwerk, Internet)

Hersteller: SSI
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: 25 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 133	Pentium 166
16 MByte RAM	16 MByte RAM	32 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	8fach CD
DirectX 5	DirectX 5	DirectX 5

Grafik		Gut
Sound		Gut
Bedienung		Gut
Spieltiefe		Sehr gut
Multiplayer		Befriedigend



Anspruchsvolle Taktik für Tüftler.

Missions-CD zum Kellerspektakel

Deeper Dungeons

Dungeon Keeper

Das Böse ist immer und überall. Zumindest eine Missions-CD lang dürfen Sie wieder tapferen Helden den Garaus machen.

Zu den erfolgreichsten Neuerscheinungen dieses Jahres gehört Bullfrogs **Dungeon Keeper**. Das ist auch

Ein Zauberer beim Öffnen einer magisch versiegelten Tür.



wenig verwunderlich, denn Peter Molyneux' Gewölbe-epos sprach Spieler der unterschiedlichsten Fraktionen an. Es gilt, ein eigenes Gewölbe zu errichten, Monster anzusiedeln und den Keller gegen gegnerische Kerkerbauer und eindringende Helden zu verteidigen. **The Deeper Dungeons** ist die offizielle Missions-CD von Bullfrog.

Der Avatar ist zurück

15 neue Solo-Levels erhalten Sie mit dem Zusatzpack. Allerdings haben Sie, anders als beim Hauptprogramm, von vornherein Zugriff auf jede Karte. Deshalb können Sie sich sofort in den Kampf gegen den aus der Ultima-Serie bekannten Avatar stürzen, der Ihnen im letzten Level gehörig einheizt. Auch alle anderen Szenarien sind ein ganzes Stück schwieriger als im Hauptprogramm.

Update inklusive

Auch der Programmcode wurde überarbeitet. Die Computergegner können nun Räume verkaufen, außerdem finden sie leichter die Goldreserven. Sie selbst dürfen den Imps keine Gegenstände mehr abnehmen, außerdem teleportieren sich Ihre Kreaturen



Die Truppen des Avatar bekommen Sie erst im letzten Level zu sehen.

nicht mehr in feindliche, unentdeckte Gebiete. Fällt der Anführer eines Heldentrupps, wird flugs ein neuer

gewählt. Laut Herstellerangaben soll auch die Grafik überarbeitet worden sein, während unserer Testphase war davon allerdings nichts zu bemerken. Abgerundet wird **The Deeper Dungeons** von 15 zusätzlichen Multiplayerlevels, die bis zu acht menschlichen, konkurrierenden Gewölbehütern neue Arenen bieten. **MIC**



Die Kämpfe sind noch sehr unübersichtlich.

Michael Schnelle



Wie wär's mit...?

The Deeper Dungeons ist für mich eine »Wie wär's mit...?«-Erweiterungs-CD. Wie wär's

zum Beispiel mit ein paar neuen Zaubersprüchen oder Extraräumen gewesen? Wie wär's wenn zumindest ein anderes Monster auftauchen würde, und vor allem: Wie wär's mit der Unterstützung von 3D-Beschleunigerkarten?

Immerhin sind die neuen Missionen teilweise sehr knifflig aufgebaut und nichts für Einsteiger. Geübte Gewölbebauer werden ihre Freude an Heldentrupps haben, die erscheinen, bevor das erste Monster in ihre Höhle einzieht. Oder sich an Karte Nummer 14, die Sie mit nur einer einzigen Spinne gewinnen müssen, die Zähne ausbeißen. Sofern Sie gern den Bösewicht spielen, ist **The Deeper Dungeons** ein Muß. Echte Neuerungen werden Sie aber nicht finden.

The Deeper Dungeons

Genre: Echtzeit-Strategie

Anspruch: Fortgeschrittene

Sprache: Englisch

Preis: ca. 30 Mark

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

Hersteller: Bullfrog

System: MS-DOS & Windows 95

Anleitung: Englisch

Festplatte: 70 MByte

Minimum	Standard	Optimum
486 DX4/100	Pentium 133	Pentium 166
8MByte RAM (16 MByte/SVGA)	16 MByte	32 MByte
2fach CD	4fach CD	6fach CD
VGA/SVGA	DirectX	DirectX

Grafik		Gut
Sound		Gut
Bedienung		Gut
Spieltiefe		Gut
Multiplayer		Befriedigend



Neues Futter für gestandene Kellermeister.

Echtzeitschlachten im Spielfilmlook

Myth – Kreuzzug ins

Das ist neu: Anstatt stur von oben aufs Schlachtfeld zu blicken, dürfen Echtzeit-Strategen bei Myth rasante Kamerafahrten unternehmen.



Prügelei zwischen Fachwerkhäusern. Unten geben unsere Bogenschützen der Infanterie Deckung.

Martin Deppe



Fast ein Actionspiel

Myth erinnert vom Spielprinzip her stark an Demonworld. Auch hier ist es oft entscheidend, im richtigen Augenblick die richtige Formation einzunehmen. Weil das Kampfgeschehen bei Myth aber in Echtzeit abläuft, kommt schnell Hektik auf. Also verzichte ich häufig auf die komplexen Manöver und hetze meine Jungs stur dem Feind auf den Pelz. Extrem actionlastig wird's, wenn ich mit Bogenschützen arbeite: Die schicke ich auf meine Opfer zu, gebe ein paar Salven ab und ziehe sie wieder zurück. Leider stellen sich die Krieger in Engpässen und auf Brücken recht dösig an: Oft waten sie durch Flüsse, weil ihre Kameraden gerade die Brücke blockieren und partout keinen Platz machen.

Die linearen Missionen fallen sehr abwechslungsreich aus und bauen logisch aufeinander auf. Liebgewonnene Streiter darf ich meist ins nächste Szenario übernehmen – prima. Allerdings fehlt mir ein wenig Truppenmanagement zwischen den einzelnen Missionen, und ab und zu verzweigende Aufträge wären auch nicht schlecht gewesen. Dennoch hebt sich Myth positiv von vielen Echtzeit-Konkurrenten ab, da es wegen der freien Kameraführung wie ein spannender Spielfilm wirkt.

Nein, wir haben nicht versehentlich die falschen Bilder abgedruckt: **Myth** ist wirklich ein Echtzeit-Strategiespiel. Daß die Fotos stark an Szenen aus einem Historienfilm erinnern, liegt an der frei wählbaren Kameraperspektive. Die läßt Sie Ihre Betrachterposition stufenlos verändern, was Schwenks und Zooms durch einfachen Tastendruck ermöglicht. Eine eingeblendete kleine »Radarkarte« zeigt stets den momentan gewählten Schlachtfeldausschnitt an, damit Sie nicht die Orientierung verlieren. Eigene Truppen leuchten auf dem Radar grün auf, feindliche rot.

Die Perspektivenwechsel sind zwar gewohnungsbedürftig, doch bereits nach kurzer Zeit kommt man damit klar und weiß die Möglichkeiten zu schätzen: So kann man die eigene Attacke

aus feindlicher Sicht verfolgen oder hinter Bäumen lauernde Soldaten aufspüren. Wie bei einem Videorecorder können Sie Gefechte sogar als Film speichern und wieder abspielen – ebenfalls mit freier Wahl der Betrachterposition.

3D- Terrain

Myth spielt in sehr realistisch wirkenden Landschaften, die das Kampfgeschehen stark beeinflussen. So prallen Speere und Pfeile von Bäumen ab, die das Schußfeld blockieren, höher positionierte Schützen feuern weiter als die Kollegen im Tal. Auch Regen- und Schneefälle haben Auswirkungen; etwa dann, wenn Explosivkörper auf nassem Boden nicht zünden. Selbst

ohne 3D-Beschleunigerkarte wirken die Landschaften sehr plastisch. Haben Sie dagegen eine 3D-Grafikkarte in Ihrem



Unsere Jungs dringen in eine Arena ein.

Rechner, sehen vor allem die Einheiten um einiges besser aus, außerdem wird die Grafik dann um Spiegel- und Transparenzeffekte ergänzt.

Explodierende Kamikaze-Wichte

Die Fantasywelt wimmelt nur so von garstigen Gestal-

Civilization in Echtzeit?

Seven Kingdoms

Sieben Nationen und sieben Gottheiten schickt Seven Kingdoms in den Kampf um Strategie-Krone und Käufergunst.



Mit Unterstützung unserer vier **Ballisten** greifen wir eine feindliche Stadt an.

Die telefonbuchdicke Anleitung ist bei **Seven Kingdoms** bitter nötig. Denn das Strategiespiel bedient sich nicht nur der beliebten Echtzeit-Hektik, es greift



In diesem **Wikingerdorf** herrscht reger Karawanenverkehr.

auch tief in die **Civilization**-Kiste: Wie im Vorbild besitzen Sie anfangs ein kleines Dorf in einer altertümlichen Phantasiewelt. Nach und nach erobern Sie andere Ortschaften und vergrößern so Ihr Imperium. Bis zu sechs andere Rassen tummeln sich ebenfalls auf der Landkarte. Mit denen können Sie kämpfen, handeln oder Allianzen gründen. Unabhängige Ortschaften schließen sich Ihrem Reich an, indem Sie die Einwohner mit Waffengewalt dazu zwingen oder eine imposante Kaserne in der Nähe errichten. Neben Gold und Nahrung gibt es drei weitere Rohstoffe, die Sie mit Ihren

Nachbarn tauschen. Frische Truppen rekrutieren Sie aus der Bevölkerung – wer also eine große Armee unterhält, muß auf die Arbeitskraft der eingezogenen Untertanen verzichten. Das rächt sich schnell, weil die Zivilisten für Nahrung sorgen, Gebäude bauen oder in Fabriken schuften.

Vom Rekruten zum Elitekämpfer

Rekruten sollte man in der Kaserne trainieren. Anfangs haben Sie für diese Aufgabe nur Ihren König, später dürfen Sie in Gasthäusern weitere Anführer anwerben. Je länger Ihre Krieger unter den Fittichen eines Ausbilders in



der Kaserne weilen, desto kampfstärker werden sie. Jede der sieben Rassen verfügt über nur einen Truppentyp. So kämpft ein Normanne sowohl mit dem Schwert als auch mit der Armbrust, während ein japanischer Elitekrieger sein Gegenüber mit einem Schlag aus den Sandalen haut – Obelix läßt grüßen. Die Figuren sind seltsamerweise so groß wie das gallische Vorbild geraten – sie schauen spielend über die Gebäude drüber.

2D-Landschaft

Die Landschaft ist überwiegend zweidimensional, nur an manchen Stellen finden Sie Hochebenen. Der Fog of War läßt sich abschalten, Wälder oder Hänge beeinflussen weder Sichtweite noch Tempo Ihrer Untertanen. Gewitter, Wirbelstürme



Drei griechische Krieger schlagen eine **Rebellion** nieder.

oder Erdbeben zerbröseln ab und zu einzelne Einheiten und Gebäude. Begrenzte Erz-, Ton- und Kupfervorkommen bauen Sie in Minen ab; Ihre Fabriken verarbeiten die Rohstoffe dann zu Fertigwaren. Karawanen bringen die Güter zum nächsten Markt, um sie dort zu verhökern. Wie bei **Railroad Tycoon** können Sie bis zu vier

pariert ein Konstrukteur Bauten, Spione kundschaften fremde Städte aus, sabotieren Fabriken oder die Moral feindlicher Siedlungen. Besonders clevere Agenten bringen's noch weiter: Mit viel Glück setzt Ihr Konkurrent sie als General ein. Forscher werkeln in Labors an neuen Wunderwaffen. Dabei müssen Sie sich mit Katapul-

Revolution aus. Hinzu kommt, daß Ihr Imperium ein wahrer Schmelztiegel der Nationen ist: Mit jedem neu eroberten Dorf gliedern Sie weitere »Ausländer« ein, die Ihnen erst einmal ablehnend gegenüberstehen. Unwillige Bürger sind nur mit Arbeitsplätzen, Fertigwaren oder Extrazahlungen zu besänftigen.

Mit göttlicher Hilfe

Sieben Gottheiten wachen über die Seven Kingdoms – eine für jede Nation. Mit einer »passenden« Schriftrolle können Sie Ihr göttliches Wesen beschwören. Allerdings sind die begehrten Schriftstücke in Monsterhorren gut behütet. Erst wenn Sie ein solches Nest ausgeräuchert haben, dürfen Sie einen Tempel bauen. In dem beschwören Sie Ihren Privatgott, der einiges auf dem Kasten hat. Der chinesische Jing Nung dient beispielsweise als fliegender Flammenwerfer, während das persische Pendant verwundete Soldaten wieder aufpäpelt.

Vor Spielbeginn können Sie die neue Zufallswelt grob vorbestimmen. In mehreren Einzelszenarios müssen Sie meist alle Gegner schlagen, eine bestimmte Bevölkerungszahl erreichen oder

Martin Deppe



Hier ist Köpfchen gefragt

Im Vergleich mit Age of Empires kommt Seven Kingdoms tatsächlich

näher an Civilization heran. So kann ich Truppen nicht einfach mit irgendeinem Rohstoff rekrutieren, sondern muß einen Dorfbewohner einziehen. Dadurch fehlt mir seine Arbeitskraft – also überlege ich dreimal, ob ich wirklich einen weiteren Soldaten brauche. Handel und Diplomatie sind sehr komplex und wichtig. Nur: Während ich mich um alles kümmere, geht das Leben in meiner Spielwelt unerbittlich weiter. Wenn ich gerade eine neue Mine samt Fabrik und Marktplatz hochziehe, bringt mich ein feindlicher Großangriff schnell zum Rodeln. Bricht dann noch irgendwo eine Revolte aus, verliere ich endgültig den Überblick – zumal meine Städte meist sehr verteilt liegen.

An Age of Empires' schöne Wuselgrafik kommt Seven Kingdoms nichts heran: Spezialisten, Dörfler und Soldaten sind hier doppelt so hoch wie jedes Gebäude und trotzdem schlecht zu unterscheiden. Wer allerdings bereit ist, sich in das sehr komplexe Spiel einzuarbeiten, wird seinen Spaß daran haben. Genre-Neulinge oder Gelegenheits-Strategen werden hoffnungslos überfordert.



Unsere Truppen heben ein **Monsternest** aus.

Orte bestimmen, die eine Karawane regelmäßig ansteuern soll. Auch Anzahl und Art der zu tauschenden Handelsgüter legen Sie auf diesem »Fahrplan« fest.

Spezialisten

Sie dürfen Ihre tumben Dorfbewohner zur Fortbildung schicken. So errichtet oder re-

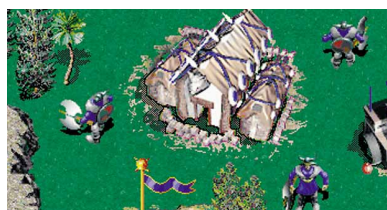
ten oder ähnlichen Geschützen begnügen – anders als bei **Civilization** rumpeln nicht irgendwann Panzer übers Schlachtfeld. Sobald Sie ein Gasthaus besitzen, tauchen dort gelegentlich Söldner auf, die gegen Bares in Ihre Dienste treten.

Nationen-Schmelztiegel

Im Diplomatie-Menü tauschen Sie mit Ihren Konkurrenten Friedensverträge und Kriegserklärungen aus oder unterzeichnen Allianzen und Handelsabkommen. Hinzu kommen Tributzahlungen, Bündnisse gegen Dritte sowie Technologietransfers – also die gesamte **Civilization**-Palette. Auch innenpolitisch sind Sie gefordert. So nimmt die Bevölkerung nicht jede Ihrer Entscheidungen mit Begeisterung auf. Erheben Sie beispielsweise zuviel Steuern, bricht schnell eine



Auch auf See wird gehandelt.



In Tempeln werden Götter beschworen.

Schriftrollen sammeln – teilweise sogar innerhalb einer vorgegebenen Zeit. **MD**

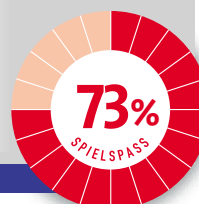
Seven Kingdoms

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Interactive Magic
Anspruch:	Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 90 MByte
Spiele:	Einer bis zwei (Modem), bis sieben (Netzwerk, Internet)		

Minimum	Standard	Optimum
486/100	Pentium 100	Pentium 166
16 MByte RAM	32 MByte RAM	32 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	4fach CD

Grafik		Befriedigend
Sound		Befriedigend
Bedienung		Befriedigend
Spieltiefe		Sehr gut
Multiplayer		Befriedigend

Mix aus Echtzeit-Strategie und Civilization.



Schlachtensimulation vom Altmeister

Sid Meier's Gettysburg

Sid Meier widmet dem amerikanischen Bürgerkrieg eine Echtzeit-Simulation.

Obwohl Sid Meiers Echtzeit-Strategiespiel *Gettysburg* eine der heftigsten Schlachten des amerikanischen Bürgerkriegs nachbildet, springt der Funke nicht so recht über. Über eine von oben betrachtete, dreidimen-

sionale Landschaft laufen in Echtzeit übergroße Soldatenfiguren. »Scheinwerferspots« heben bestimmte Regimenter oder Landschaftspunkte hervor, die von einem aufklappenden Textkasten näher erklärt werden (im Stil von

»Die 27. Virginier sind deine beste Einheit«). Die Landschaft zeigt nur dann alle Details, wenn Sie gerade nicht scrollen. Beim Verrücken der Karte werden alle Verzerrungen wie Bäume, Häuser und

Goraud Shading prozessor-schonend unterschlagen. Zahlreiche Zoomstufen zeigen das halbe Schlachtfeld auf einmal oder einzelne Regimenter in Nahaufnahme.

Beinharte Simulation

Was auf den ersten Blick aussieht wie ein gefälliges Echtzeit-Strategical, entpuppt sich als hammerharte Simulation. Sie steuern Ihre Mannen indirekt, wie es auch ein echter General getan hätte. Am unteren Rand befindliche Icons bringen die Schlachtformationen zum Rennen, Ausschwärmen oder Drehen; Sicht- und Höhenverhältnisse sind ebenso wichtig wie Moral und Kondition. Flankenfeuer zwingt selbst starke Verbände in die Flucht, herumreitende Kommandeure heben den Kampfgeist ihrer Untergebenen. Farbige Linien zeigen Schußwechsel an; zum Bewegen ziehen Sie ei-



Nur echte Könner behalten im Gewimmel einer **größeren Schlacht** die Übersicht.

nen weißen Pfeil von Ihrer Einheit zum Ziel. Oftmals verhaken sich die Verbände aus Platzmangel; der Spieler sieht dann zu, wie sich seine Truppen umgruppieren. Am Ende einer Schlacht gibt's eine ausführliche Abrechnung; über den Sieg entscheiden verursachte Verluste und eroberte bzw. gehaltene Ziele.

Wer nicht gleich die ganze Drei-Tage-Schlacht spielen möchte, pickt sich eines von vier Tutorials oder 25 Szenarios heraus. Außerdem läßt sich auf der (immer gleichen) Landkarte ein Zufallsszenario generieren. Der Stil des gegnerischen Generals kann wie diverse andere Parameter geändert werden. **LA**

Jörg Langer



Was ist mit Sid los?

Nie hätte ich gedacht, daß von Sid Meier einmal etwas anderes kommen könnte als

Hitspiele wie *Pirates* oder *Civilization*. Doch jetzt enttäuscht der Veteran mit der fast schon öden Kriegssimulation. Um mehrere Verbände gleichzeitig zu kommandieren, muß ich erst den Anführer aus dem Gewusel herauspicken und ihn per Icon Befehle geben lassen. Wenn schon Echtzeit, dann richtig: Wo ist die Gruppeneinteilung? Die indirekte Steuerung paßt mir gar nicht. Anstatt einen Gegner anzuklicken, richte ich meine Schlachtreihe auf ihn aus, bis die Jungs von selbst zu schießen beginnen. Da helfen auch nette Gags wie die Hervorhebung des tapfersten Regiments nach Schlachtende nichts. *Gettysburg* ist solide programmiert, sehr realistisch und grafisch nett. Doch wer will schon zig Facetten der immer gleichen Schlacht nachspielen? Allenfalls historisch Interessierte oder beinharte Sid-Meier-Fans.

Sid Meiers Gettysburg

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Firaxis
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	1 bis 180 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem, Netzwerk, Internet)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 60	Pentium 133	Pentium 166
8 MByte RAM	16 MByte RAM	32 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	8fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend



Echtzeit-Schlacht für Bürgerkrieg-Fans.

Fortsetzung des Taktik-Geheimtips

Civil War Generals 2

Dieses Bürgerkrieg-Taktikspiel bietet die wohl komplexesten Kampagnen-Verzweigungen der Softwaregeschichte.

Der erste moderne Krieg in der Geschichte fand in Nordamerika statt: Die stolzen Südstaaten wollten



Unsere Flotte soll Anlandungsstellen finden. Rechts unten die Übersichtskarte mit dem gesamten Fluß.

sich vom reichen Norden los-sagen und erklärten sich für unabhängig. Nach anfänglichen Erfolgen bekamen sie furchtbar einen auf den Deckel, hatten aber trotzdem die Geschichte nachhaltig beeinflusst: Alljährlich spielen in Amerika Zehntausende in authentischen Uniformen wichtige Schlachten nach, und die PC-Gemeinde freut sich seit Jahren über ein Bürgerkriegsspiel nach dem anderen. Zumindest in Amerika – hiesige Taktiker läßt der Schwarzpulver-Kult eher kalt.

200 Szenarios

Schon vor einem Jahr veröffentlichte Sierra **Civil War General**, das sich zwar nicht sonderlich toll verkaufte, für gewiefte Taktiker aber einen Geheimtip darstellte. Im Nachfolger spielen Sie nicht nur eine Kampagne als Föderationsgeneral General Lee, sondern sage und schreibe 17 – und das auch noch auf beiden Seiten. Diese Feldzüge reichen von kurzen Intermezzos bis zum ganzen Bürgerkrieg, und setzen sich aus 45 historischen sowie 157 alternativen Szenarios zusammen. Je nach Ausgang einer Schlacht wird zu einer bestimmten anderen verzweigt, so daß sich Erfolge und Patzer tatsächlich auswirken.

Modernere Waffen

Aus den ehemals vier Truppentypen sind zwölf gewor-



Die von Norden anrückenden Unionstruppen bedrängen die Südstaatler sehr.

den, inklusive Schiffen, Pionieren, Belagerungsartillerie und Truppenführern. Diese Verbände hoppeln oder fahren in ein bis zwei Formationen rundenweise über Hexfelder, greifen Gegner an und ziehen sich wieder zurück – Moral und Erschöpfungsgrad sind wichtiger als die Erfahrung. Neben vorgegebenen Siegpunkte-Hexfeldern gewinnen auch Stellen, um die besonders erbittert gekämpft wurde, große Punkte-Bedeutung. So kann aus einem vor-

mals unwichtigen Hügel im Laufe des Kampfs die alles entscheidende Position werden. Zwischen den Schlachten kaufen Sie Ihren Bataillonen (die sie von einer Mission zur nächsten mitnehmen) bessere Gewehre und Kanonen. Wem der Szenario-Overkill noch nicht reicht, darf sich mit dem beiliegenden Editor eigene basteln. Ein gut gemeintes, aber sehr unscharfes Video will Einsteigern die ersten Schritte erleichtern. **LA**

Jörg Langer



Ein Tip für Insider

Mir hat vor einem Jahr schon der Vorgänger gefallen: Formationswechsel, Moral- und Siegpunkte-Regeln sowie das Ausrüsten der Truppen brachte erstaunlich viel Bürgerkriegs-Flair rüber. Der Nachfolger wurde vorsichtig erweitert, so gibt's jetzt zwei Zoomstufen. Die Liebe zum historischen Detail ist sehr löblich, auch wenn sie hierzulande kaum gewürdigt werden dürfte.

Keinerlei Mass-Appeal

Die Grafik wirkt mittlerweile gerade noch ausreichend. Verglichen mit einem Panzer General 3D muß sich Sierra schon fragen lassen, ob ein bißchen Lifting nicht drin gewesen wäre. Außerdem werden nur echte Taktikfans die verzweigenden Kampagnen und vielen kleinen Finessen des Spiels zu schätzen wissen – oder gar den überkomplexen Editor. Alle anderen sind bei Programmen wie Demonworld, Panzer 3D oder Incubation viel besser aufgehoben.

Civil War Generals 2

Genre:	Taktikspiel	Hersteller:	Sierra
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	45 bis 256 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (abwechselnd, Modem, Netzwerk, Internet)		

Minimum	Standard	Optimum
486DX2/66	Pentium 90	Pentium 166
8 MByte RAM	16 MByte RAM	16 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	8fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Befriedigend



Mies präsentierte Taktik mit Insider-Appeal.

Fred vom Jupiter

Conquest Earth

Heute in der Echtzeit-Arena: Mollusken-Monster vs. wehrhafte Erdlinge.

Doch wer hat Steuerung und strategischen Anspruch auf dem Gewissen?

Freunde, Jovianer, Landsleute! Die Umstände des rätselhaften Himmelskörpers, der auf unsere Heimat Jupiter plumpste, sind ge-

klärt. Anscheinend handelt es sich bei dem metallischen Gegenstand um eine unbemannte Raumsonde. Nach astronomischen Berechnungen stammt sie vom dritten Planeten unseres Sonnensystems. Der Ältestenrat ist verblüfft, da man diesen Himmelskörper bislang für eine unbewohnbare Sauerstoff-Hölle hielt. Die niederen Lebensformen, die uns ihr virenverseuchtes Altmittel ungenutzt vorbeischickten, werden teuer für diese Frechheit bezahlen. Unsere Raumflotte bricht in Kürze auf, um den Absender-Planet zu okkupieren und mit unserer leckeren Schwefel-Atmosphäre anzureichern. Es gibt nur ein Ziel: **Conquest Earth!**

Großangriff der Giftgas-Schnüffler

In den Hintergrundstorys von Computerspielen verursachen NASA-Sonden mehr Trouble als die Raumstation MIR in ihrer gesamten Laufbahn. Dank des Jupiter-Zwischenfalls haben wir zwei Parteien (Bionics und Jovianer), die sich wenig grün sind. So etwas kann in diesen Tagen eigentlich nur zu einem Echtzeit-Strategiespiel führen. Auf beiden Seiten stehen Ihnen rund 30 Missionen bevor, die Sie der Reihe nach



Zwei Jovianer bilden eine neue Einheit.



Mit Helikopter und Granaten verteidigen die Erdlinge ihren Stützpunkt.

mit immer mehr Einheiten und Technologien vertraut machen. Eine etwas grübelintensivere Alternative ist der Kampagnen-Modus. Hier entscheiden Sie zwischen den Schlachten, welche Einheiten als nächste erforscht und produziert werden. Da kann es sich lohnen, den nächsten Einsatz um ein paar Spieltage zu verzögern. Zwar erstarkt der Gegner in dieser Zeit, aber Ihre Wissenschaftler haben bis dahin vielleicht eine wichtige neue Einheit vollendet. Egal, ob Missionen mit oder ohne Forschungs-Intermezzo, die Steuerung im Einsatzgebiet ist die gleiche. Die rechte Maustaste dient zum Anwählen von Einheiten und legt außerdem Zielpunkte

fest. Linksklicken steht hingegen für Schießen. Per Leertaste rufen Sie auf Seiten der



Zwei identische Szenen im Farb-Vergleich: Die bunteren Highcolor-Hintergründe (unten) verlangen nach 32 MByte RAM.

Heinrich Lenhardt



Konfusion macht sich breit

»Hallo Jupiter, hier spricht der Expeditionsleiter. Intelligentes

Leben scheint auf der Erde dünn gesät zu sein.« Sich trödelig im Weg herumstehende Einheiten und stur ins Verderben tapende Gegner bringen Conquest Earth nicht in den Verdacht, das cleverste Echtzeit-Strategiespiel des Universums zu sein.

Die Missionen sind stramm in Richtung »alles plattmachen« getrimmt. Leider ist der Selbsterhaltungstrieb der eigenen Einheiten lausig. Zwar lassen sich verschiedene Verhaltensmuster wählen, aber was man nicht selber anpackt, geht leicht in die Hose. Immerhin kann es schon recht spannend sein, wenn man mit einem Stoßtrupp durch Nebelschwaden watet, hinter jeder Ecke ein Alien vermutend.

Als es an die Bedienung ging, sind die Designer wohl selber ein bißchen in Schwefelschwaden rumgetappt. Die dicken Displays, die den rechten Bildrand zumüllen, kann ich mit keinem Tastendruck der Welt ausblenden. Um die nicht ganz unwichtige Aktion des Einheitenbaus zu vollbringen, muß ich aber die Spacetaste gedrückt halten und dabei mühsam krümelige Icons anvisieren. Gegen die harte Genre-Konkurrenz wird sich das Programm schwer tun. Conquest Earth ist umständlich, eintönig und stellt größtenteils sinnlose Hardware-Anforderungen.



Die **Monitore** verraten, was gerade an anderen Stellen der Karte passiert.



Die Menü-Struktur der **Jovianer-Kampagne** ist bunt und wirr.



Forschung und Produktion bei der **Bionic-Kampagne**.

Bionics das Baumenü auf, mit dem neues Fußvolk, Fabriken und Fahrzeuge auf die Karte gezaubert werden.

Da man nicht alle Flöhe gleichzeitig hüten kann, gibt es jeweils drei Angriffs- und Verteidigungsmuster, die man den eigenen Truppen verpaßt. Doch das Delegieren geht oft an die Nieren – entscheidende Vorstöße und Schlachten sollten Sie lieber selber steuern. Action-Fans können einzelne Einheiten sogar direkt mit den Cursor-

tasten rummanövrieren. Doch dann findet man sich allzu oft in Dauerfeuer-Manier wild seine Maus beklickend wieder, um eine gegnerische Offensive mit Raketen und Granaten zu beantworten.

Überwachung mal 3

Eine Besonderheit von Conquest Earth sind drei Überwachungsfenster, die einen guten Batzen der Spielfeld-Grafik verschlingen. Diese Displays dienen zum Einblenden von Statistiken und Spionagebildern. Sobald die entsprechende Satellitentechnik entwickelt ist, können Sie bestimmte Punkte des Spielfelds in einem Monitor überwachen lassen.

Wählen Sie statt der irdischen Verteidiger die jovianischen Invasoren, gibt's ein



Aufbau Earth: Mit einer **Fabrik** können wir Jeeps, Panzer & Co. produzieren.

paar spürbare spielerische Änderungen. Zum einen werden Sie mit einer Menüstruktur im Alien-Look konfrontiert (ebenso bunt wie verwirrend), zum anderen erforschen Sie die hohe Kunst des Morphens. Damit lassen sich mehrere kleine Einheiten zu einer großen zusammenfassen. Das ist auch bitter nötig, denn die Gen-Fabriken spucken nichts anderes aus als Standard-Kämpfer vom Typ Walker. Ferner läßt sich ein Jovianer bei entsprechendem Wissensstand in einen harmlosen Felsen morphen. Naheliegender, daß man in dieser Tarnung prächtig den Verbänden des wertigen Gegners auflauern kann.

Wer nach langem Ringen eine Mission vergeigt hat, darf herzhaft fluchen. Der Spielstand läßt sich nur zwischen den Einsätzen speichern, aber nicht mittendrin. Als Trost-



Die Jovianer pusten den **blauen Sauerstoff-Nebel** weg.

Martin Deppe



Ich habe mehr erwartet

Schade – aus dem Strategiepart hätte man mehr machen können.

Schließlich ist Conquest Earth das erste Spiel seines Genres, bei dem ich entscheiden darf, wo und womit ich als nächstes zuschlagen will. Doch die simple Ressourcenverteilung auf Forschung und Starttruppen ist arg dünn ausgefallen.

Dafür gefällt mir, daß die verfeindeten Parteien sich wirklich sehr unterschiedlich spielen: Bewährte Taktiken der Jupitiner gehen auf bionischer Seite furchtbar in die Hose – und umgekehrt.

pflaster stehen drei Schwierigkeitsgrade zur Wahl. Technik-Tücke: Wer nur 16 MByte RAM hat, nimmt besser mit dem weniger bunten 256 Farben-Modus vorlieb. **HL**



Beliebtes **Missionsziel**: »Radieren Sie die Basis des Gegners aus«.

Conquest Earth

Genre: Echtzeit-Strategie
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 120 Mark
Spieler: Einer bis acht (Netzwerk)

Hersteller: Eidos Interactive
System: MS-DOS, Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: 210 oder 280 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 100	Pentium 166	Pentium 200
16 MByte RAM	32 MByte RAM	64 MByte RAM
4fach CD	8fach CD	12fach CD
2 MByte Video-RAM	4 MByte Video-RAM	4 MByte Video-RAM

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut



Action-Strategie mit nerviger Bedienung.

Luftraum-Erweiterung

Der Industrie Gigant Expansion Set

Erweitern Sie Ihr Transportimperium. Mit Schiff und Flieger werden völlig neue Spielstrategien möglich.



Flugtransporte sind nicht gerade billig.

Einer der Überraschungserfolge dieses Jahres war der **Industrie Gigant**. Auf den ersten Blick ein Klon von



Durch **Schifffahrt** sind Inselnzenarien möglich geworden.

Transport Tycoon, offenbarte das Wirtschaftsspiel aus Österreich genügend Eigenständigkeit, um auch längerfristig zu unterhalten. Mit dem **Expansion-Set** wird für Fans endgültig die Dauermotivation gesichert.

Zu Wasser und in der Luft

Im Hauptprogramm standen Ihnen bislang lediglich zwei verschiedene Transportmittel zur Verfügung. Als Alternative zu Eisenbahn und LKWs vermißten viele Spieler Schiffs- und Flugverkehr. Die werden nun nachgeliefert. Bauen Sie Flughäfen, um auch größere Strecken schnell überwinden zu können. Billiger, aber auch langsamer sind Containerschiffe. Außerdem kann in den Hafenanlagen immer nur ein Kahn gleichzeitig abgefertigt werden.

Es lockt der Süden

Als neues Terrain verhält sich Südeuropa wirtschaftlich in etwa so, wie die alte »Süden«-Landschaft. Darin angesiedelt sind neun Extra-Szenarien und neun zeitlich begrenzte Missionen. Außerdem wurde das Hauptprogramm kräftig geliftet. So können Sie bis zu 5 mal 5 Kästchen große Felder mit einem Schlag heben oder senken und daraufstehende Gebäude abreißen. Beim Neu-



Südeuropa ist neu zu den Szenarien hinzugekommen.

bau von Häusern werden sogar sämtliche im Weg stehenden Hindernisse automatisch entfernt. Eine besonders nützliche neue Option findet sich im Statistik-Menü. Per Mausklick gelangen Sie von dort aus gleich in

sämtliche Fabriken und Geschäfte. Über »Suchen« wird die Landkarte automatisch zu dem gewählten Fahrzeug oder Gebäude gescrollt. Und im Editor lassen sich nun auch sämtliche Rohstofflieferanten völlig frei platzieren. **MTC**

Michael Schnelle



Unentbehrlich für Fans

Das Expansion Pack ist genauso geraten, wie ich mir eine echte

Erweiterungs-CD vorstelle. Neue Szenarien, Landschaften und Missionen werden durch sinnvolle Programmänderungen ergänzt, die zeigen, daß die Entwickler tatsächlich die Kritik ihrer Kunden ernstnehmen.

Bei all dem Lob darf aber nicht unerwähnt bleiben, daß die Steuerung nach wie vor sehr gewöhnungsbedürftig ist. Trotz der neuen Hilfsfunktionen brauche ich immer noch einige Geduld, um einen Transporter zu anderen Depots umzuleiten. Und das Scrolling ist umständlich wie eh und je. Doch davon lassen sich echte Industrie-Giganten nicht beeindrucken. Für sie ist das Expansion Set unentbehrlich, allein schon wegen der neuen Transportmittel.

Expansion Set

Genre: Strategie
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca 40 Mark
Spieler: Einer

Hersteller: JoWood
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: 80 MByte

Minimum	Standard	Optimum
486 DX2/66	Pentium 90	Pentium 100
8 MByte	16 MByte	16 MByte
2fach CD	4fach CD	4fach CD
DirectX	DirectX	DirectX

Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	nicht vorhanden

Sinnvolle Erweiterung zum Industrie Gigant.



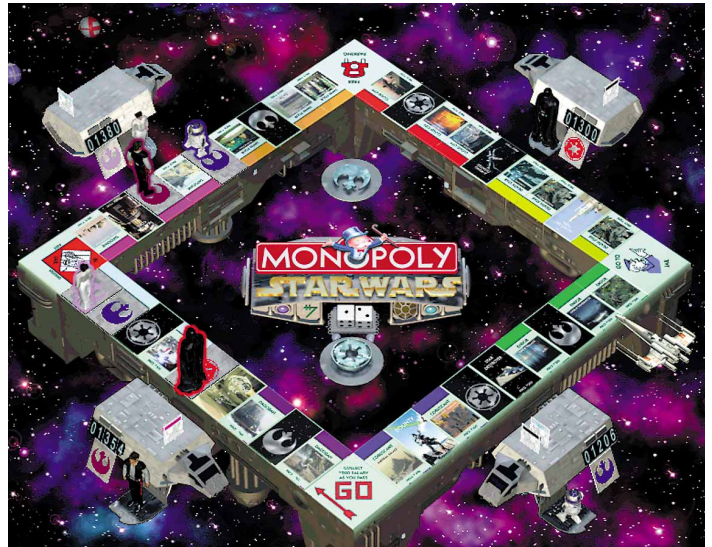
Han Solo auf der Schloßallee

Monopoly

Star Wars Edition

Lord Vader ist pleite, Luke bald

Millionär: Bei der neuesten Monopoly-Variante trifft man alte Bekannte.

Die **Macht des Geldes**: Luke und Konsorten schachern eifrig.

Während der Weltwirtschaftskrise in den dreißiger Jahren entstanden, hat **Monopoly** manch gemütlichen Familienabend auf dem Gewissen. Auch auf PCs taucht der Klassiker immer mal wieder auf; gerade zwei Jahre ist es her, daß sich

Westwood das kapitalistischste aller Spiele vornahm. Was lag näher, als den Brettspielhit mit der **Krieg der Sterne**-Saga zu verquicken?

Familie Skywalker

Anstelle schnöder Holzpöppel schieben Sie die bekannten Filmfiguren übers digitale Brett. Neben Han Solo samt Wuschel-Wookie, R2D2, Kopfgeldjäger Boba Fett und einem Stormtrooper darf der Skywalker-Clan natürlich nicht fehlen: Luke tritt gegen Schwesterchen Leia und die lebende Herz-Lungen-Maschine Vater Vader an. Nur Goldknabe C3PO hat besseres zu tun, denn er kommentiert das Spielgeschehen mit der Original-Synchronstimme. Allerdings dürfen nur sechs Spieler gleichzeitig mitmachen. Auf Wunsch übernimmt der Computer Figuren, wenn Sie nicht genug Freunde zusammentrommeln können.



Versteigerungen treiben die Preise hoch.

gepaßt. Statt der vier Bahnhöfe erwirbt man Tie-Fighter, X-Wing, den rasenden Falcken oder einen Sternzerstörer. Auch die Ereigniskarten bringen nun keine Gewinne mehr ein, sondern Hyperraumflüge verschaffen Extra-Kohle. An den eigentlichen Regeln hat sich hingegen

nichts geändert. Da bot Westwoods **Monopoly** mehr Möglichkeiten, weil sich die Originalregeln mit allerlei Varianten abschmecken ließen. In der **Star Wars Edition** dürfen Sie gerade mal die Intelligenz der Konkurrenten oder ihr Startkapital verändern.

Mehr als 120 kurze Filmschnipsel aus der überarbeiteten Trilogie bringen zwar Abwechslung, haben mit dem Spielverlauf aber nichts zu tun. Regelmäßig vorbeifliegende Raumschiffe und John Williams' Ohrwurm-Soundtrack runden die Monetenorgie ab. Neben der »normalen« Version gibt es auch eine limitierte Auflage mit Miniatur-Spielfiguren. **MD**

Martin Deppe



Das Brettspiel ist besser

Der Krieg der Sterne ist seit über zwanzig Jahren ein Kassenmagnet, Monopoly sogar seit über sechzig. Trotzdem reißt mich der Doppelschlag auf meinem Bildschirm nicht vom Spekulantensessel, denn eins kann der Computer nicht ersetzen: das angenehme Gefühl dicker Banknotenbündel zwischen meinen geldgierigen Fingern. Die computergesteuerten Gegenspieler sind zudem nicht die cleversten, so kaufen sie anfangs nicht jeden Planeten, sondern bieten manches Schnäppchen zur Versteigerung an. Außerdem werde ich mich kaum mit meinen Freunden vor dem Monitor versammeln, wenn ich sie genauso gut am gemütlicheren Wohnzimmer Tisch übers Ohr hauen kann. Wer auf Jediritter steht und noch kein Monopoly im heimischen Regal liegen hat, legt sich lieber die Brettspiel-Variante des planetaren Immobilienkriegs zu. Die kostet in etwa dasselbe – und kommt mit den erwähnten sinnlichen Geldbündeln daher.

Dagobah statt Badstraße

Von der Badstraße (Dagobah) bis zur Schloßallee (Corscant) wurden alle Straßenfelder an die Weltraumsaga an-

Monopoly Star Wars Edition

Genre: Brettspiel-Umsetzung
Anspruch: Einsteiger
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: Hasbro
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: 40 bis 600 MByte

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

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM 2fach CD	Pentium 100 16 MByte RAM 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM 8fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Befriedigend



Müdes Monopoly im Krieg-der-Sterne-Look.

Freibeuter der Meere

Buccaneer

Leinen los und ab in die Karibik. Fette Galeonen und Städte voll Gold wollen von tapferen Freibeutern gekapert werden.

Mit dem Piraten-Strategiespiel **Buccaneer** entführt Sie SSI in eine Zeit, als ein Mann mit flottem Schiff und tapferer Crew

noch ein Vermögen machen konnte. Bevor Sie den Anker lichten, suchen Sie sich eins von sechs Szenarien aus.

Unter völlig falscher Flagge

Mal gilt es, einen verschollenen Bruder zu suchen, mal wollen Sie sich an einem fiesigen Gouverneur rächen. So dann erscheint eine undeutlich zu lesende Karte der Karibik, auf der Sie Ihr nächstes Ziel auswählen. Dabei laufen Sie zunächst nur Piratenposter an. Andere Städte gewähren Ihnen erst Gastrecht, wenn die passende (gekaperte) Flagge an Ihrem Mast weht. Im Hafen können Sie erbeutete Güter losschlagen, neuen Proviant und Munition erwerben oder das eigene Schiff reparieren lassen. Mit etwas Glück gibt Ihnen der örtliche Stadthalter einen lukrativen Spezialauftrag, und in der Taverne lassen sich neue Crewmitglieder und Hinweise auf die zu lösende Aufgabe ergattern.

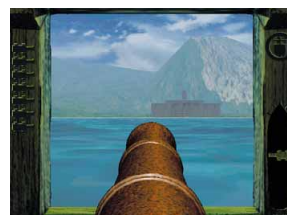
Kapern in 3D

Sobald Sie zum Angriff übergehen, übernehmen Sie in einer angeschrägten 3D-Perspektive die Kontrolle über Ihr Schiff. Mit simplen Tastaturkommandos halten Sie den Kahn im Wind und reffen auch mal die Segel, um den Königstreuen eine Salve



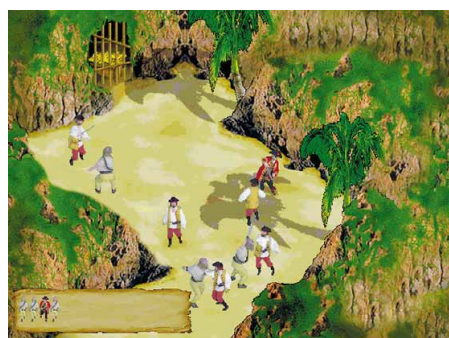
Die **Seeschlachten** sehen noch am hübschesten aus, (3Dfx)

vor den Bug zu knallen. Wagemutigere Kapitäne rammen den Gegner und entern sein Schiff, was Sie in einer spärlich animierten Sequenz miterleben dürfen – wobei »müssen« der passendere Ausdruck ist. Auf ähnliche Weise werden Städte angegriffen. Zu Übungszwecken können Sie auf das ganze Drumherum auch verzichten und gegen jedes verfügbare Schiff antreten. Dabei dürfen



Diese **Kanonenspektive** ist völlig überflüssig. (3Dfx)

bis zu vier menschliche Kaper-Kapitäne gleichzeitig ihre Segel in den Wind drehen – sofern sie über einen Netzwerk-Ozean verfügen. **MIC**



In **Landkämpfen** können sie nicht eingreifen.

Michael Schnelle



Thema verschenkt

Unglaublich, was SSI bei **Buccaneer** so alles verschlampt und vergessen hat. Die Grafiken für Forts oder Tavernen sehen immer gleich aus, und die Jagd nach dem jeweiligen Oberziel erinnert fatal an die lahme Carmen-Sandiego-Reihe (»Wo auf dieser Karte ist bloß der böse Gouverneur?«).

Warum kann ich keine eigenen Flotten aufbauen? Wieso ist die Navigation so simpel? Beides war bereits in Sid Meiers uraltem **Pirates!** aus dem Jahre '86 spannender gelöst. Ich habe ganz stark den Eindruck, daß zum passablen Gefechtsteil in aller Eile der Rest dazugeschustert wurde. Atmosphäre kommt so niemals auf, selbst mit dem durchschnittlichen Elisabeth I. sind Sie wesentlich besser dran.

Buccaneer

Genre:	Strategie	Hersteller:	SSI
Anspruch:	Einsteiger und Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	23 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis vier (Netzwerk)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 100	Pentium 133	Pentium 200
16 MByte RAM	32 MByte RAM	32 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	4fach CD
DirectX	DirectX	3Dfx

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Befriedigend



PiratenSpiel ohne eine Prise Spaß.