

# Strategie

Jörg Langer



Laut Terminankündigungen erscheinen bis Ende des Jahres nicht weniger als 13 Echtzeit-Strategiespiele. Viele davon sehen äußerst interessant aus, und alle wollen verkauft werden. Nur, an wen? Ich persönlich mag die Hektikdinge wirklich, aber die Vorstellung, 13 davon in knapp vier Monaten spielen zu sollen, läßt mich fast meinem Lieblingsgenre abschwören.

Diese Ausgabe ist die große Echtzeit-Sturmflut noch nicht über uns hereingebrochen, stattdessen melden sich die rundenbasierten Programme zurück:

SSIs **Pazifik Admiral** verbessert die bewährte General-Engine, **Imperialismus** spricht Freunde globaler Strategie an. Ikarions Überraschungshit **Demonworld** ist ein (Schlacht-) Fest für Fantasyfreunde, und **Warlords 3** hat sich immer noch den simplen Charme bewahrt, der es für Mittagspausen-Kriege prädestiniert. In Sachen Aufbauspiel haben wir das herrlich böse **Constructor** getestet, mit dem Acclaim das angestaubte Prinzip von **Sim City** aufgreift – und den Städtebau-Veteranen (Maxis möge mir verzeihen) mit einem großen Vorschlaghammer in die hinteren Ränge kloppt. Mal sehen, wie sich **Sim City 3000** revanchiert...

## STRATEGIE

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

## Strategie-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Civilization 2	Strategie	-	90%
2	Command&Conquer Gold	Echtzeit-Strategie	-	88%
3	Alarmstufe Rot	Echtzeit-Strategie	-	87%
4	Warcraft 2	Echtzeit-Strategie	-	86%
5	Dungeon Keeper	Echtzeit-Strategie	-	86%
6	Master of Orion 2	Strategie	-	85%
7	Constructor	Aufbauspiel	NEU	85%
8	Demonworld	Taktik	NEU	84%
9	Siedler 2	Aufbauspiel	-	84%
10	Pazifik Admiral	Taktik	NEU	83%
11	Fantasy General	Taktik	-	80%
12	Deadly Games	Taktik	-	79%
13	Imperialismus	Strategie	NEU	79%
14	Sim City Network Edition	Aufbauspiel	-	78%
15	Heroes of Might & Magic 2	Strategie	-	77%
16	Emperor of the Fading Suns	Strategie	NEU	76%
17	Z	Echtzeit-Strategie	-	76%
18	X-COM: Apocalypse	Taktik	-	76%
19	Imperium Galactica	Strategie	-	76%
20	Swing	Denkspiel	NEU	75%
Die 20 besten Strategie-, Echtzeit-, Aufbau-, Taktik- und Wirtschaftsspiele. Zusammenge stellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen.				

## Inhalt

### Tests

Demonworld.....	82
Constructor.....	86
Pazifik Admiral.....	90
Warlords 3.....	92
Imperialismus.....	94
Emperor of the Fading Suns.....	96
Beasts & Bumpkins.....	100
Waterworld.....	102
Swing.....	104
Earth 2140 Mission.....	105
Birthright.....	106



Fantasy-Schlachten vom Feinsten

# Demonworld

Vöglein zwitschern, Blättlein rauschen, der Wind streichelt lieblich über eine Hügelkuppe. 100 schwerkgepanzerte Ordensritter senken die Lanzen und donnern hangabwärts, hinein in eine tief gestaffelte Eishexen-Formation.

**G**ibt es eigentlich noch etwas anderes als Echtzeit im Strategie-Genre? Mehr als putzige Playmobil-Panzer, die aufgeregt im Vier-Viertel-takt Mündungsfeuer ausspucken? Aber ja doch! Die deutsche Softwareschmiede Ikarion hat anderthalb Jahre an **Demonworld** gefeilt, das

es mit jedem **Command&Conquer**-Klon aufnehmen kann. Eigentlich sind rundenweise Züge und Bewegungspunkte genau die Zutaten, die schüchterne Gelegenheitsstrategen eher verschrecken. Doch das Taktikspiel ist so spannend, farbenprächtig und stimmungs-

voll geraten, daß auch Hexagon-Nörgler gerne auf dem Feldherrnhügel Platz nehmen werden. **Demonworld** basiert auf dem gleichnamigen Tabletop-System von Hobby Products, bei dem Zinnminiatur-Armeen per Würfelwurf miteinander ringen. Die PC-Umsetzung bringt den Flair der Vorlage voll rüber, verschont den Spieler aber mit komplizierten Details, frei nach dem Motto: Komfort ist Trumpf.

## Ein Kaiser in Nöten

Es ist schon tragisch, wenn der Kaiser eines ansehnlichen Imperiums kaum genug Truppen hat, um den eigenen Garten zu sichern. Im Westen landen stündlich neue Barbarenkrieger an, die eine Pauschalreise »Brand-schatzen im Nachbarland« gebucht haben. Die Ostmark wird derweil von finsternen Orkhorden überrannt. Als



Unser Magier spricht einen **Schutzzauber** auf die Reiter aus.

dann auch noch aus dem Norden Angriffe gemeldet werden, sind die Reserven alle. Der geplagte Regent wünscht sich ganz weit fort, er denkt an Sandstrände und grazile Elfen-Maiden. Doch als er schon aufs Flucht-Pferd springen will, kommt ihm die rettende Idee: Wozu gibt es hochmotivierte Nachwuchsgeneräle, denen man nur mit »Ruhm und Ehre« kommen muß, um sie mit einer Dessertgabel gegen unto-te Drachen anrennen zu lassen? Genau diese heldenhaf-



chon in der ersten Kampagne befehligen Sie diese **Truppenmassen**. Es gibt später aber auch kleinere Szenarios, bei denen Sie nur einige wenige Einheiten steuern.

te Rolle übernehmen Sie: Als Jason Klingor ziehen Sie an der Spitze eines kleinen Expeditionsheers los, um im Norden nach dem Rechten zu sehen. Der Verräter Alkado treibt in der Grenzstadt Wesgard sein Unwesen und metzelt wahllos Zivilisten nieder. Was Sie zu diesem Zeitpunkt noch nicht wissen: Das wahre Unheil lauert in den Eiswüsten von Isthak. Von dort schickt ein titanischer Oberbösewicht Eishehen, Dämonen und andere Übelviecher aus, um das Land in gefriergetrocknete Totenstarre zu versetzen.

## Sechs Feldzüge

Echte Feldherren halten sich nicht mit den zehn Solo- und Zweispieler-Szenarios auf, sondern stürzen sich gleich in die Kampagne. Die ist in sechs Feldzüge mit etlichen Einzelschlachten unterteilt.



Mit **Karte und Truppen-Verwaltung** behalten Sie den Überblick über die Kampagne.

An mehreren Stellen der Kampagne entscheiden Sie sich für die weitere Vorgehensweise. Soll einer bedrohten Ortschaft geholfen, oder die Isthak-Horden lieber anderswo überrascht werden?



In dieser Mission wird unser auf einem Hügel gelegenes **Heerlager** aus allen vier Himmelsrichtungen angegriffen. Die Szene haben wir aus mehreren Bildschirmfotos zusammengesetzt.

Diese Verzweigungen führen dazu, daß Sie beim ersten Durchspielen nur etwa zwei Drittel aller Szenarios sehen werden. Ihre Leistungen wirken sich tatsächlich auf die Folgemissionen aus. Wer etwa in der zweiten Mission des ersten Feldzugs die Feinde entkommen läßt, wird sie in Mission 5 wiedertreffen: Nach drei Kampfrunden fallen sie Ihnen in die Flanke.

Im Hauptmenü der Kampagne klicken Sie mehrere Bücher an. Das eine stellt die Truppentypen von Isthak vor; von gefräßigen Tiermenschen bis hin zu surrealen, stahlgezackten Eisdämonen ist alles vorhanden, was Hasen-Herzen zum Stillstand bringt. Im Magieschmöker lesen Sie über allerlei Zaubersprüche. Das Buch der Dinge erklärt die magischen Artefakte; mit einem Drachenbanner ausgestattet, jagt ein Regiment Gegner schneller in die Flucht. Eine Karte zeigt das bisherige Fortkommen, auf einem Pergament steht die nächste Aufgabe. Am wichtigsten ist das Truppen-Buch, das zur Verwaltung Ihrer Armee dient.

## Drei-Klassen-Gesellschaft

Ihre Streitkraft rekrutiert sich aus drei Schichten. Normale Soldaten bilden Pikenträger,



Kleine Symbole zeigen die möglichen Aktionen vom Zielfeld aus.

Lanzenreiter und andere Standardeinheiten. Adlige Verbände kämpfen besser, sie stellen Sturmreiter, Armbrustschützen und adliges Fußvolk. Doch richtig glänzend werden die Generalsaugen erst bei der dritten Klasse, dem Orden der Reinigenden Flamme. Diese sakral angehauchten Elitekrieger schicken schwer gepanzerte Ritter ins Feld, die so ziemlich jeden gewöhnlichen Gegner niederreiten. Aber was heißt schon »gewöhnlich«, wenn es gegen barbusi-

## Martin Deppe



## Fantasy mit Phantasie

Ungeachtet aller Echtzeithysterie belebt Ikarion mein Lieblings-

genre Hexfeld-Strategie neu. **Demonworld** zeigt klar, daß nicht einfach das Brettspieloriginal übernommen wurde. Man hat über sinnvolle Ergänzungen und Änderungen nachgedacht und sie dann konsequent umgesetzt. An die Stelle abendfüllender Würfelorgien treten bedienungsfreundliche Pop-up-Menüs. Schnee knirscht unter Soldatenstiefeln, während Märsche auf Gras oder Wegen ganz anders klingen. Trupps wechseln elegant die Formation, anstatt wie Tanzschüler beim »Damenwahl!«-Schrei durcheinanderzupurzeln. Die Kämpfer quittieren mit Hunderten von Sprachsamples ihre Befehle und lassen durchaus heraushören, wenn sie vor einem Gegner Angst haben.

Die abwechslungsreichen, verzweigenden Missionen bauen geschickt aufeinander auf. So muß ich eine Brücke gegen anstürmende Orkhorden verteidigen, um anschließend selbst über das Viadukt vorzurücken. Das ganze wird von stimmigen Zwischensequenzen zusammengehalten. Bei Ikarion programmieren eben Spieler für Spieler – davon kann sich manch große Firma eine dicke Scheibe abschneiden.



nsere Ritter haben vor drei Gegnertypen keine urcht mehr und tragen den **Orden des Imperators**.

ge Furien und polternde Schneetrolche geht? Deshalb werden die Ordensreiter durch fanatisch kämpfende Ritter zu Fuß unterstützt. Dazu kommen die flinken, weil leicht gepanzerten Novizen,

die entsprechend hohe Verlustquoten haben. In besonderen Situationen trägt der Orden gar einen Altar aufs Schlachtfeld, der moralsteigernd wirkt und Flammenbälle schleudert.

Die drei Truppen-Schichten gliedern sich nochmal in Kavallerie, Schützen und Infanterie. Nach jeder Schlacht taucht etwa die Hälfte der erlittenen Verluste in Form von Nachschub-Punkten wieder auf. Mit diesen Punkten bringen Sie angeschlagene Einheiten auf Sollstärke oder rekrutieren neue Truppen. Natürlich können Sie Elite-Kavallerie nicht mit normalen Reitern oder gar Fußsoldaten auffüllen. Die auf dem Schlachtfeld erlangte Erfahrung bleibt den Soldaten immer erhalten, auch wenn Sie ihr Bataillon auflösen. Zum Erreichen einer neuen Erfahrungsstufe muß ein Verband ein Vielfaches seines eigenen Punktwerts an Gegnern töten. Einem Elite-Verband mit einem Wert von 250 bringt es also wenig, sich nur an harmlosen 80-Punkte-Kontrahenten zu vergreifen.

## Zeit der Helden

Die Regimenter werden von Spezialeinheiten wie Eisriesen (trampeln einfach über Gegner hinweg) oder fahrenden Festungen unterstützt. Letztere sind ochsengezogene Holztürme, von denen

während der Fahrt Kanoniere feuern. Normale Geschütze müssen Sie vor der Bewegung erst aufprotzen, was einige Voraussicht erfordert. Während Mörser über Wälder und andere Hindernisse hinwegschießen, ballern Falkaunen mit gerader Flugbahn und treffen leicht die eigenen Leute. Die Schußreichweite und -stärke wird komfortabel eingeblendet.

Helden sind extrem wendige und starke Einzelkämpfer. Sie haben mehrere Lebenspunkte, die sich während einer Schlacht durch Tränke oder Heilzauber wieder auffüllen lassen. Ohne die pyrotechnische Hilfe Ihrer Zauberer brauchen Sie gegen die Eishexen und Schwarzmagier gar nicht erst anzutreten. Manche Helden verfügen über Führungsqualitäten; sie steigern die Moral der umstehenden Einheiten. Zu diesem Zweck können Sie solche Kämpen auch dauerhaft einem Regiment zuordnen.

## Magische Special-FX

**Demonworld** wäre kein richtiges Fantasy-Spiel, wenn nicht den Magiern eine wichtige Rolle zukommen würde. Jede der sieben arkanen Klassen hat eigene Wirkungsfelder und Animationen. Die Effekte, die sich auf dem Bildschirm abspielen, erinnern an aufwendige Actionspiele. Die Gefriermagie der



In diesem Zweispieler-Szenario beschwört Xarator einen weiteren **Eisdämon** herbei.



Ein Eiswächter und **Peindämonen** machen Kleinholz aus unseren Waldläufern.



Beim **Zaubern** blitzen aufwendige Effekte über den Bildschirm.

Eishexen kündigen sich mit glitzernden Kristallen an und erschaffen Schneewolken, Blizzards oder Frostkreaturen. Schwarzmagier erzeugen feurige Pentagramme und treiben ihre Gegner mit Vorliebe in den Wahnsinn. Totenbeschwörer lassen Geister

## Jörg Langer



## Mein Strategie-Tip des Monats

Eine halbe Stunde habe ich gebraucht, um die Sache mit den Formationen und Nahkämpfen zu kapieren. Von da an konnte ich mich kaum noch von **Demonworld** lösen: Selten gab es ein liebevoller designtes, stimmungsvolleres Taktikspiel. Auch nach zig Spielstunden schaue ich meinen Märchenkriegern zu, wie sie um die eigene Achse schwenken und mutig gegen Drachen vorrücken. Kampagne heißt hier mehr als nur das lineare Abarbeiten von Einzelszenarien, und jede Schlacht erfordert eine andere Vorgehensweise. Zwar spielt sich **Demonworld** nicht ganz so locker vom Hocker wie etwa **Pazifik Admiral**, dafür stecken enorme Finessen in der Schlacht-Simulation.

## Schöne Spielgrafik

Die Spielgrafik ist detailliert und schön. Den Tagebuch-Sequenzen haftet hingegen ein biederes Ambiente an. Während ich die Stimme des Kaisers toll finde, muß ich bei der Jason-Klingor-Sprachausgabe ein Gähnen unterdrücken. Als Zugabe sind die sechs Iso-Missionen sehr nett, gegen ein Diablo könnten sie nicht bestehen. Doch das sind nur Details, als ganzes betrachtet ist **Demonworld** ein echter Taktik-Hammer, den Sie sich nur in Verbindung mit größeren Nahrungsvorräten kaufen sollten!



Drei Schlachtszenen, drei Terrains: eine ausgetrocknete **Steppe** (links), brennendes **Grasland** (Mitte) ...



Zwischenanimationen sehen Sie nur am Ende eines Feldzugs.

aus dem Boden kriechen und rufen ganze Skelethorden herbei. Wabernde Wolken kündigen einen Priesterspruch an, Ordensmagie macht durch eine Lichtsäule auf sich aufmerksam, wirbelnde Blätter zeugen vom heranbrausenden Ökozauber eines Druiden. Mit diesen Special-effects schädigt man Feinde, schützt Freunde oder teleportiert mal eben kurz einen angeschlagenen Trupp in Sicherheit. Insgesamt sind knapp 50 Zaubersprüche und 30 magische Gegenstände enthalten – da müssen viele Rollenspiele kneifen. Wo wir gerade bei Zahlen sind: Rund 60 verschiedene Truppentypen gibt es im Spiel, zusätzlich der Helden.

### Richtig formiert ist halb gewonnen

Jedes Regiment in **Demonworld** besteht aus bis zu zwölf formierten Soldaten. Eine einreihige Schlachtlinie

erlaubt zwar allen Kämpfern das Zuschlagen, kann aber leicht entzweigerissen werden und erschwert Bewegungen. Wenn eine Schlucht nur sechs Hexfelder, ein Regiment aber zehn Soldaten breit ist, hilft nur eins: Formationswechsel. Zur Wahl stehen drei Kampflinien, das Verteidigungs-Karree, die für Schützen prädestinierte Plänkelformation, die Kolonne, die sogenannte Horde und der kampfstärke Keil. Das Ändern der Formation geht in Windeseile vor sich, Schwenks führt das Programm von selbst aus. Symbole zeigen direkt in den Hexfeldern an, wie weit sich eine Einheit bewegen darf, wenn sie außerdem noch fernkämpfen, Feuer legen oder zaubern möchte.

Sobald einer Ihrer Trupps auf einen Gegner trifft, gilt er als im Nahkampf befindlich und kann keine Order mehr erhalten (außer dem Rückzugsbefehl). Diese Regelung beschleunigt die teils riesigen Schlachten, und ist außerdem realistisch: Ein Heerführer schickt zwar Truppteile durch die Gegend, sagt aber nicht jedem einzelnen Soldaten, ob er sich am Kopf kratzen soll...



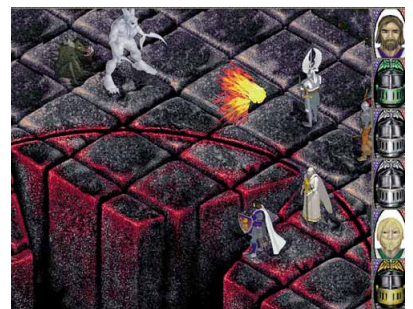
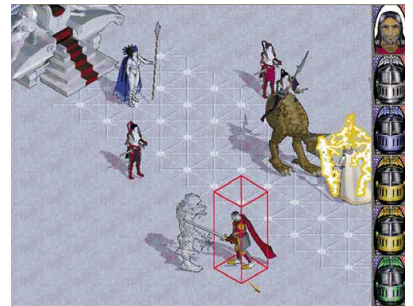
... und eine klirrend kalte Eiswüste.

### Isometrie-Missionen

Neben den Feldschlachten müssen Sie in jedem Feldzug eine Isometrie-Mission ausfechten. Sie steuern bis zu sechs Helden durch schneeige Dungeons oder Wälder, um einen Obermottz auszuschalten oder einen Informanten zu retten. Viel mehr als Kämpfen und Türenöffnen kann man in diesen Sequenzen nicht tun.

Die Details im Spiel sind immens: Sichtlinien sind zu beachten, Bauern rennen herum, Brücken können zerstört werden, Felsengräber geben Magiern zusätzliche Zauberpunkte. Dicke Mauern müssen durchbrochen, Schützen von den Zinnen einer Burg gefegt werden. Durch Magie oder Zündeln können Wälder in Brand gesteckt werden; die Flammen breiten sich in Windrichtung aus. Vor allem Spezialgegner wie Schneetrolle, Drachen oder ausgewachsene Riesendämonen sorgen für Spannung auf dem »Feld der Ehre«.

Sie können **Demonworld** in drei Auflösungen von 800 mal 600 bis 1280 mal 1024 Pixel spielen. Neben einer bildschirmfüllenden Übersicht benutzt man eine kleine Radarkarte, die sich stufenlos



In die **Isometrie-Missionen** können Sie maximal sechs Anführer und Zauberer schicken.

vergrößern lässt. Um trotz des rundenweisen Ablaufs eine gesunde Portion Hektik aufkommen zu lassen, dürfen Sie ein Zeitlimit zuschalten – vor allem beim Multiplayer-Spiel ratsam. **la**

### Demonworld

<b>Genre:</b>	Strategiespiel	<b>Hersteller:</b>	Ikarion
<b>Anspruch:</b>	Fortgeschrittene und Profis	<b>System:</b>	Windows 95
<b>Sprache:</b>	Deutsch	<b>Anleitung:</b>	Deutsch
<b>Preis:</b>	ca. 80 DM	<b>Festplatte:</b>	20 bis 500 MByte
<b>Spieler:</b>	Einer bis zwei (an einem PC, per Netzwerk)		

Minimum	Standard	Optimum
486DX/100	Pentium 90	Pentium 200
8 MByte RAM	16 MByte RAM	32 MByte RAM
4fach CD	8fach CD	8fach CD

Grafik		Gut
Sound		Gut
Bedienung		Gut
Spieltiefe		Sehr gut
Multiplayer		Gut



Taktische Fantasy-Schlachten erster Güte.



»Sim City« mit harten Bandagen

# Constructor



Der Zement ist alle, die Mieter revoltieren, und die Mafia fordert Schutzgeld.

Constructor zeigt augenzwinkernd, wie es im Baugeschäft wirklich zugeht.

Sie wundern sich, daß Handwerker horrende Stundenlöhne verlangen? Die neuen Nachbarn scheinen vom Hunnenkönig Attila abzustammen? Dann sollten Sie sich schleunigst einen Bausparvertrag gönnen – oder den Spieß umdrehen

und eine Partie **Constructor** spielen. Das Echtzeit-Aufbauspiel versetzt sie in die Rolle eines Bauunternehmers, Maklers und Finanziers. Mit ein paar Arbeitern, Polieren, Handwerkern, etwas Startkapital und einem kleinen Grundstück beginnen Sie Ihre Karriere. Es geht darum, auf einer isometrisch gezeigten Karte fleißig Häusle unterschiedlicher Qualität zu bauen und zu vermieten.

## Fiese Gegner

Dummerweise planen andere Unternehmer genau das gleiche und kommen Ihnen schon bald mit den fiesesten Methoden in die Quere. Gut, daß auch Sie mit allen Wassern gewaschen sind. Je nach gewähltem Spielziel gilt



es, Bargeld anzuhäufen, eine feste Zahl Grundstücke zu bebauen, besonders glückliche Mieter zu haben, oder gar eine riesige Pyramide zu errichten. Wer einfach drauflosbauen will, wählt eine Partie ohne Siegbedingungen. Auch verschiedene Karten stehen bereit: So herrscht etwa im Kleinstadt-Szenario arger Platzmangel. Bis zu drei Konkurrenzunternehmen bieten Ihnen die Stirn – entweder lassen Sie den Computergegner mauern oder Ihre Freunde per Netzwerk mitmischen.



Wollen Sie dieses nette Paar als **Nachbarn** haben?

## Mieter sind die halbe Miete

Wenn Sie daran gedacht haben, sofort einen wunderschönen Luxuspalast hochzuziehen, liegen Sie falsch. Als Jungbaulöwe haben Sie noch nicht einmal Material gelagert. Also muß eine Schreinerei her. Im Baumenü ausgewählt, sucht man sich einen geeig-

neten Platz, legt noch die Grundstücksgröße fest, und los geht's. Der angeforderte Arbeitstrupp eilt herbei, errichtet einen zünftigen Bauzaun und hämmert munter drauflos. Das nächste Ihrer beiden Teams wird in die fertige Schreinerei beordert und sorgt für den Bretternachschub. Endlich ist es soweit: Sie dürfen Ihr erstes richtiges Haus bauen! Haus? Nun,



Im **Hauptquartier** erhält der Baulöwe wichtige Informationen.

## Martin Deppe

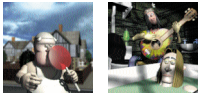


## Sei schlau und geh' zum Bau

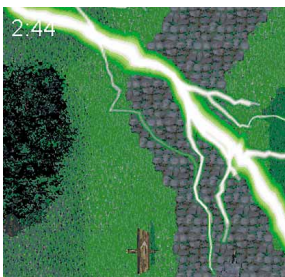
Endlich habe ich das ideale Mieterpaar für die neue Luxusvilla

gefunden: Finanzkräftige Doppelverdiener, ohne nervige Blagen und die Ruhe selbst. Doch wo kommt plötzlich dieser langhaarige Bombenleger her, der da seine Flower-Power-Hits auf der 9.000-Watt-Anlage abspielt? In Sekundenschnelle sind meine Mieter gar nicht mehr so genügsam und packen entrüstet die Koffer.

Wie Sie sehen, ist **Constructor** keineswegs nur ein Aufbauspiel – hier ist wirklich ständig was los. Während bei **Sim City** selten mehrere Probleme gleichzeitig auftreten, muß ich meine Bautrupps, Mafiosi, Einbrecher und anderen Angestellten non-stop auf Trab halten. Weil die Grafik gar so putzig ist, bin ich oft versucht, den Jungs einfach nur beim Hämmern oder der Kaffeepause zuzuschauen – gefährlich, denn die Konkurrenz gönnt sich so einen Luxus nicht. Gelungen sind auch die wenigen Statistiken, in denen ich statt endloser Zahlenkolonnen klare Symbole finde. Lediglich die Suche nach dem richtigen Bautrupp treibt mich manchmal schier in den Wahnsinn, weil die Übersichtskarte denn doch arg spartanisch geraten ist.



»Schuppen« wäre passender. Mit Ihren Anfangskenntnissen können Sie lediglich drei unterschiedliche Holzbaracken errichten. Im Spielverlauf wächst mit neuen Bauten aber auch die Auswahl der Gebäude. Nicht nur die Wohnhäuser werden immer größer und hochwertiger, sondern auch zahlreiche andere Einrichtungen wie Zementwerke oder Ziegeleien. Mit ein paar Arbeiten und etwas Geld darf man seine Fabri-



Eine undichte Gasleitung ruiniert schnell ein ganzes Viertel.



Warm saniert: Inmitten schmucker Villen **brennt** eine ärmliche Holzhütte.

ken auch upgraden, was ihren Output kräftigt in die Höhe schraubt.

### Neue Bewohner: Des einen Freud'...

Doch egal ob Bruchbude oder Nobelvilla: Mieter müssen her. Die sorgen dafür, daß der Rubel rollt – aber auch für reichlich Streß. Während besagte Baracken eher an Leute vermietet werden, denen Sie nur ungern im Dunkeln begegnen würden, sind die Einwohner eines Steinpalastes zwar zahlungskräftig, aber auch äußerst pingelig.

Wohnhäuser gibt es in fünf Klassen, die sich noch einmal in je drei Ausführungen unterteilen. Auch die potentiellen Mieter gibt es in fünf Varianten. Entscheidend ist, wem Sie welches Zuhause anbieten. So wird ein schwerreicher Bankmanager über eine Sozialwohnung höchstens die Nase rümpfen. Umgekehrt ziehen Al und Peggy Bundy mit Freuden in einen Prunkbau.

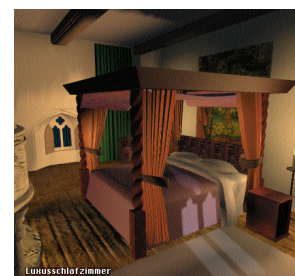
Doch wie der nach kurzer Zeit aussieht, können Sie sich lebhaft vorstellen.

### Geld oder Nachwuchs?

Neue Arbeiter und Mieter kommen nicht einfach vorbei und unterschreiben einen Vertrag. Bei **Constructor** müssen Sie selbst für Nachwuchs sorgen: Verzichten Sie auf die Miete, ziehen

lassen Feldbetten kaum eine erotische Stimmung aufkommen, während es auf seidenen Laken nur so, nun ja, flutscht...

Nicht nur die erwähnten Schlafgemächer lassen sich aufpolieren, sondern auch die restlichen Räume. Ein schöneres Wohnzimmer sorgt für die Zufriedenheit seiner Bewohner, während ein ordentliches Bad Repa-



In welchem Schlafzimmer entsteht **Nachwuchs** wohl schneller?

sich die Hausbewohner gerne mal ins Schlafzimmer zurück und »arbeiten« an einem kleinen Schreihals. Wie schnell der das Licht der Welt erblickt, hängt zum einen von der »Reproduktionsrate« der Mieter ab, zum anderen von der Qualität des Schlafzimmers. So

raturkosten senkt. Auch das Drumherum können Ihre Arbeiter verschönern. Grüne Hecken erfreuen die Mieter, während Steinmau-



Im Baumenü  
sucht man sich  
das nächste  
**Projekt** aus.



Trotz Gegenwehr  
schnappen  
sich unsere **Poliere**  
eine Schreinerei.



**Pech** gehabt – man trägt Sie auf Schultern.


ern ihnen ein Gefühl der Sicherheit vermitteln.

Sobald Sie eine Gerätefabrik Ihr eigen nennen, dürfen Sie weitere Annehmlichkeiten für Ihre Pächter her-

stellen. Das geschieht natürlich nicht uneigennützig. Heimcomputer etwa erziehen den Familiennachwuchs – nicht zu Spieletestern, sondern zu besseren Mietern. Eine Familie mit Isolierfenstern schließlich läßt sich auch von einem nebenan zusammenbrechenden Baugerüst nicht aus der Ruhe bringen.

## Geister und Psychopathen

Die Konkurrenten werkeln nicht friedlich vor sich hin, sondern spucken Ihnen ständig in die Mörtelsuppe. So versuchen gegnerische Poliere, Ihre Bauten zu übernehmen oder gar zu sprengen. Und das sind noch die harmloseren Me-




(Sie haben es geahnt) die Mieter gehobener Häuser. Spenden Sie hingegen der Mafia ein Hauptquartier, geschickt als Pizzeria getarnt, versorgen Mafiosi Ih-

zu bebauen. Mieter beschwerten sich über fehlende Bäume im heimischen Garten, zwei Meter große Kakerlaken und andere Kleinigkeiten. Unterschiedlich fallen die




Mit **Straßenparty** und **Schlägertrupp** ist der Gegner bald einen Mieter los.

re Bautrupps mit durchschlagenden Argumenten.



Nicht zuletzt halten Bauamt und Mieter Sie auf Trab. Ersteres verlangt etwa, in allen Häusern eines Grundstücks die Badezimmer zu renovieren oder brachliegendes Land endlich

Folgen aus, wenn solch eine Aufforderung nicht fristgemäß erfüllt wird: Von ausziehenden Mietern über Steuererhöhungen bis hin zum abrupten Spielende ist ein ganzer Strafenkatalog vorgesehen. Verstehen Sie jetzt, warum Handwerker immer so teuer sind? 

# Jörg Langer



# Sim City wirkt im Vergleich reichlich lahm

Nichts gegen die stille Eleganz des in Ehren ergrauten **Sim City 2000**, auch die **Network Edition** ist nach wie vor ein spielsenswertes Programm. Gegen die quirligen Bauarbeiter, Schlägertrupps und Kakerlaken des humorigen **Constructor** tut sich der Aufbau-Oldie freilich schwer. Klar, eine Städtebau-Simulation stellt der Neuling nicht gerade dar. Doch dafür ist dank der fleißigen Computergegner ständig was los.

## Vernünftiges Multiplayer

**Constructor** demonstriert gleichzeitig, daß ein Aufbau-Strategiespiel auch zu mehreren großen Spaß machen kann. Statt einer langweiligen Endlos-Startphase geht der Run auf die interessantesten Grundstücke von der ersten Minute an los. Nur die Bedienung könnte besser sein: Bis man sich im Icon-Wust völlig zurechtfindet, vergehen locker ein, zwei Spielstunden.

## Constructor

<b>Genre:</b>	Aufbauspiel	<b>Hersteller:</b>	Acclaim
<b>Anspruch:</b>	Fortgeschrittene	<b>System:</b>	DOS
<b>Sprache:</b>	Deutsch	<b>Anleitung:</b>	Deutsch
<b>Preis:</b>	ca. 100 Mark	<b>Festplatte:</b>	3 bis 400 MByte
<b>Spieler:</b>	Einer bis vier (Netzwerk)		

Minimum	Standard	Optimum
486/100	Pentium 100	Pentium 166
8 MByte RAM	16 MByte RAM	32 MByte RAM
4fach CD	4fach CD	8fach CD

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

Ein Wolkenkratzer unter den Aufbauspielen.



## Panzer General lernt Schwimmen

# Pazifik Admiral

Die General-Serie hat seit längerer Zeit das Oberkommando über die rundenbasierten Taktikspiele inne. Der mittlerweile vierte Teil behandelt den Pazifikkrieg von 1936 bis 1945.

Für Hexfeld-Taktiker war **Allied General** (der Nachfolger des indizierten **Panzer General**) ein Fest. Mit geniallem Interface und schöner SVGA-Grafik spielten Hob-

bystrategen auf abstrakter Ebene den Zweiten Weltkrieg auf Seiten der Alliierten nach. **Fantasy General** machte einen Abstecher ins Märchengenre, das neue **Pazifik Admiral** widmet sich wiederum dem 2. Weltkrieg.

## Pazifik als Kriegsschauplatz

Beim Überfall auf Pearl Harbor zerstörten japanische Geschwader fast die gesamte amerikanische Pazifikflotte. Sie eroberten Insel um Insel und nahmen den Alliierten zahlreiche Kolonien ab. Doch die US-Wirtschaft war der japanischen weit überlegen, so daß sich das Kriegsglück bald wendete. In **Pazifik Admiral** dürfen Sie beide Seiten in einer Kampagne oder rund 25 Einzelszenarios übernehmen. Die Japaner beginnen 1937 mit dem Überfall auf China und können bis nach San Francisco gelangen. Der US-Admiral tritt sein Amt



Bomber und Schlachtschiffe unterstützen die anlandenden Infanteristen und Panzer.

mit der Schlacht um Midway an und hat die Eroberung Japans zum Ziel. Sie schleppen Ihre Kernarmeen von Mission zu Mission, wobei sie immer mehr an Erfahrung gewinnen – ein Stufe-5-Jäger holt jeden Rekruten-Flieger vom Himmel. Die Truppen sind in Klassen wie taktische Bomber oder Panzerabwehr unterteilt, und haben neben diversen

Kampfwerten auch Treibstoff- und Munitionsvorräte. Zu den neuen Einheiten gehören Fahrrad-Infanterie, Ranger und Amphibienpanzer. Einige Typen verfügen über Spezialfähigkeiten wie »Kamikaze«, »Bunkerknacker« oder »Furchtlos«. In den Nachtrunden werden Radar, Sonar und Sichtgeräte wichtig. Die Witterungsbedingungen kön-



Der **Schlachteditor** erlaubt es, beliebige Streitkräfte auf 88 Karten antreten zu lassen.



In den **Nachtrunden** sind Sichtweite und Kampfeffizienz stark herabgesetzt.

## Jörg Langer



## Hexfeld-Taktik par excellence

Ich habe die General-Serie schon immer gemocht – nur selten

ist rundenbasierte Taktik so einfach zu spielen und trotzdem anspruchsvoll. Die SVGA-Grafik wirkt zwar nicht mehr ganz taufrisch, doch das Interface läßt Bedienungs-Monster wie **X-COM: Apocalypse** vor Neid erblassen. Gerade die Undo-Funktion in Verbindung mit der Kampfprognose macht das Taktieren komfortabel: Durch Rumprobieren suche ich mir die Einheit mit den besten Chancen aus.

Am besten gefallen mir die Invasions-Szenarios, bei denen See- und Landstreitkräfte gleich wichtig sind. Hier spielt **Pazifik Admiral** seine größte Stärke aus – die Betonung kombinierter Angriffe in der richtigen Abfolge. Statt wie bei den Vorgängern oftmals nicht zu wissen, ob man nun gewinnen oder verlieren wird, verrät **Pazifik Admiral** immer, wie es gerade steht. Das sorgt gerade in Szenarios mit neutralen Parteien für zusätzliche Spannung: Falls ich Hong Kong angreife, könnte ich mir 500 Siegpunkte sichern – habe es dann aber plötzlich nicht nur mit den Chinesen, sondern auch den Engländern zu tun. Wer sich für Hexfeld-Taktik begeistert, kommt trotz der mittlerweile nicht mehr ganz neuen Engine an **Pazifik Admiral** nicht vorbei.

Die Größe mancher Szenarios ist beeindruckend. Rechts oben in der **Übersichtskarte** sehen Sie einen von uns eingeklebten Kartenausschnitt (San Franzisko).



Das Online-Nachschlagewerk enthält **800 Einheiten**, nach Staaten und Klassen aufgeschlüsselt.

nen von Matsch bis Schnee reichen; während eines Sturms brauchen Flugzeuge gar nicht erst aufzusteigen.

## Neue Siegbedingungen

Bei den bisherigen General-Spielen ging es nur um die Einnahme von Zielstädten. Pazifik Admiral verwendet ein Punktesystem – die eine Ortschaft mag nur 100, die

Hauptstadt hingegen 800 Punkte wert sein. Aufgabe kann auch sein, bestimmte Feindverbände auszuschalten oder eine Anzahl von Hexfeldern zu halten. In der Score-Liste sehen Sie jederzeit, ob die Zeichen auf »Niederlage« oder »knapper Sieg« stehen. In einigen Missionen gibt es dritte Parteien, die erst nach einer Attacke feindselig werden. Neben einer stärkeren Betonung der Schiffe (Flugzeugträger nehmen Flieger auf, Schlachtschiffe können nicht in seichtes Wasser fahren) finden sich jetzt verschiedene Bunker und Festungen im Programm.

## Komfort pur

Infanterie brauchen Sie nicht mehr manuell auf Lastwagen zu verladen. Sobald Sie auf ein Feld außerhalb der Marschdistanz klicken, wandelt sich das Truppenicon automatisch zum Lkw und fährt los. Wird der Verband angegriffen, springen die Soldaten nach der ersten Attacke ab – nun steht wieder die (kampfkräftigere) Infanterie im Feld. Mögliche Zielfelder werden wie gewohnt hervorgehoben, die beliebte Undo-Funkti-

on nimmt Züge zurück. Befindet sich der Cursor über einem Feind in Angriffsreichweite, wird der ungefähre Kampfausgang (wer verliert wieviele Stärkekpunkte?) vorhergesagt. Sofern eine Einheit nicht beim Ziehen neue Gegner entdeckt oder gekämpft hat, lässt sie sich abermals anwählen und weiterbewegen.

Mit dem sehr umfangreichen »Battle Generator« erstellen Sie beliebige Schlachten mit diversen Nationen (darunter Deutschland) auf fast 90 vorgefertigten Karten, was den Langzeitspielwert kräftig anschwellen lässt. Außerdem ist ein umfangreiches Online-Glossar über die insgesamt rund 800 Truppentypen enthalten. Wer **Pazifik Admiral** zu zweit spielen möchte, freut sich über Email- und Replay-Funktion. **la**



Nach **Schlüsselschlachten** dürfen Sie sich für eines von zwei Folgeszenarios entscheiden.

## Pazifik Admiral

**Genre:** Taktikspiel  
**Anspruch:** Fortgeschrittene und Profis  
**Sprache:** Deutsch  
**Preis:** ca. 100 Mark  
**Hersteller:** SSI  
**System:** Windows 95  
**Anleitung:** Deutsch  
**Festplatte:** 70 MByte  
**Spieler:** Einer bis zwei (an einem PC; per Email)

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 75	Pentium 133	Pentium 166
8 MByte RAM	16 MByte RAM	32 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	4fach CD

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



Ausgereifte Hexfeld-Kost für Genießer.



Dieser **Flugzeugträger** hat gerade drei Maschinen geladen.

Kriegsherren im Rentenalter

# Warlords 3

## The Reign of Heroes

Die 8er-Armeen reiten wieder durchs Märchenland – SSGs Städttemopserei geht auch in der dritten Generation keine Wagnisse ein.



Auf Wunsch erobert man mit **Schlachtnebel**-Option (Grauschleier).

**W**as tut eigentlich so ein »Schwarzer Ritter des Todes« an einem normalen Arbeitstag? Er erobert, brandschatzt, ist hundsgemein –

und dient nebenbei als Bösewicht von **Warlords 3**. Kurzum: Finstere Mächte traktieren mal wieder das Märchenland von nebenan, und Sie führen die Guten in den Krieg. Wie üblich startet man mit einigen wenigen Städten, die fleißig Truppen fürs weitere Erobern ausstoßen. Die wesentlichen Neuerungen im Vergleich zu den früheren Teilen sind detailliertere Helden sowie ein Kampagnenmodus. Letzterer hält aber nicht, was die Missionsbeschreibungen versprechen, denn im Grunde geht es auf jeder Karte schlicht darum, die bis zu sieben Konkurrenten kleinzukriegen. Jede Partei hat Auswahl aus acht Truppentypen und einigen Söldnern; am Ende einer Mission dürfen Sie einige Kampfwerte eines Typs dauerhaft verbessern.

### Truppen im Achterpack

Wie gewohnt stapeln Sie bis zu acht Einheiten zu sogenannten Stacks, die dann auf

Mausklick durch die Gegend hoppeln. Treffen zwei feindliche Armeen aufeinander, wird die Schlacht ausgewür-

Berufsklassen an. Sie dürfen zaubern, können in zehn Stufen befördert werden und auf sogenannte Quests ge-

Jörg Langer



### Nette Neuauflage ohne Neuerungen

Als alter Warlords-Fan darf ich mir das Meckern erlauben: Wieso traut sich SSG auch nach zig Jahren nicht, etwas Grundlegendes am angegrauten Spielprinzip zu verbessern? Klar, beim dritten Teil wurden wieder nette Kleinigkeiten dazugestrickt. Aber noch immer bekomme ich mal 500 Gold in einer Ruine, mal fünf schier unbezwingbare Drachen. Beim Kämpfen zersprätzen nach wie vor niedliche Truppen-Icons, ohne daß ich irgendwelchen Einfluß hätte.

Doch gerade aufgrund seiner Einfachheit besitzt **Warlords 3** durchaus einen Reiz. Ohne großes Brimborium spielt man munter drauflos, die Vielzahl an Reports macht das Erobern zum Kinderspiel. Nur das Bewegungsinterface nervt und schickt gerne mal eine Armee in die Pampa. **Warlords 3** ist vor allem in den ersten Spielstunden spaßig, wenn noch jede Stadt und jeder Held Bedeutung haben. Später kontrolliert man dann derartige Truppenmassen, daß das Feldherrnleben trotz Vektorbefehl zur Fließbandarbeit wird. Nichts für höchste Ansprüche also, doch für den kleinen Krieg zwischendurch gibt es – gerade auf schwächeren Rechnern – kaum ein zugänglicheres Programm.



In der Auflösung 1024x768 ist die Übersicht am größten. Hier greifen unsere Elfen die **schwarzen Orkscharen** im Osten an.

felt. Normale Bataillone unterscheiden sich in Sachen Unterhaltskosten, Bauzeit und Kampfwerte, die besseren halten zudem mehr Treffer aus oder schädigen Gegner schon vor dem Nahkampf. Die Helden gehören neuerdings einer von zehn

hen. Hierzu wählen Sie in einer beliebigen Stadt einen Auftrag (in drei Schwierigkeitsstufen) aus, etwa ein bestimmtes Utensil à la »Ring der Macht« zu ergattern oder einen anderen Kämpfen niederzustrecken. Als Belohnung winken Erfahrungs-

Seine **Helden** darf man ins nächste Kampagnenszenario übernehmen.



Mit **Kaufpunkten** stellen Sie eine individuelle Anfangsarmee zusammen.

punkte sowie Geld und Naturalien. In der Kampagne dürfen Sie Ihre Helden ins nächste Szenario übernehmen.

## Ruinen und Minen

Im Umland finden sich Ruinen, Schreine und Höhlen. Hier würfelt der moderne

gen Produktionsstätten wie Minen oder Pferdezüchten, die zum Beispiel die Schnelligkeit der in der Nähe rekrutierten Truppen erhöhen. Die Ortschaften selbst lassen sich gegen Goldzahlung aufwerten, was ihre Verteidigungsboni und Steuereinnahmen

erhöht. Während die Spielregeln in der Kampagne vorgegeben sind, dürfen Sie in den zwölf Einzelszenarios sowie auf Zufallskarten so ziemlich jeden Parameter einstellen, etwa Schlacht-



Die **Kämpfe** werden in Windeseile ausgewürfelt.

Recke meistens gegen ein Monster und sackt im Erfolgsfall eine Belohnung ein. Neben manchen Städten lie-

nebel, Zugzeitbegrenzung oder Kaufpunkte für die Anfangsarmee. Der Computergegner wurde leicht verbes-

sert; während einmal losgeschickte Armeen früher an ihren Befehlen festhielten, beurteilen sie ihre Situation nun jede Runde neu. Im Mehrspielermodus können alle Kriegsherren

auf Wunsch gleichzeitig ziehen, was die Angelegenheit jedoch sehr hektisch macht. Das Geschehen präsentiert sich in drei Auflösungen von 640 mal 480 bis 1024 mal 768 Punkten. **la**

## Warlords 3

**Genre:** Strategiespiel  
**Anspruch:** Einsteiger und Fortgeschrittene  
**Sprache:** Deutsch  
**Preis:** ca. 100 Mark  
**Spieler:** Ein bis zwei (Modem), bis vier (Internet), bis acht (abwechselnd, Netzwerk)

**Hersteller:** Bröderbund  
**System:** Windows 95  
**Anleitung:** Deutsch  
**Festplatte:** 40 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 75 8 MByte RAM 2fach CD	Pentium 133 16 MByte RAM 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM 8fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut



Kurzweilig, mit Schwächen im späteren Verlauf.

## Machtkampf mit Fingerspitzengefühl

# Imperialismus

Sieben Nationen auf dem Weg zur Weltherrschaft: Da fliegen schon bald die imperialen Fetzen.

Das letzte Jahrhundert war ein Zeitalter des Aufbruchs. Die Dampfmaschine revolutionierte das Transportwesen zu Lande und zu Wasser. Wo kurz zuvor noch Pferde und Ochsen schnauwend Holzkarren durch die Lande zogen, pafften plötzlich Lokomotiven. Auf dem Meer endete die Ära der Segelschiffe langsam, aber unaufhaltsam. Dank der Telegrafennetze brauchten Briefe und Nachrichten nur noch einen Bruchteil der Zeit, um

ihre Empfänger zu erreichen. In dieser turbulenten Zeit beginnt **Imperialismus**. Als Staatschef einer Großmacht liegt es an Ihnen, sich gegen sechs weitere Nationen durchzusetzen. Im Halbjahres-Rhythmus befehlen Sie Truppen und Kriegsschiffe, aber auch friedliche Ingenieure und Bauern. In Ihrer Hauptstadt entstehen aus Rohstoffen Fertigwaren wie Werkzeuge, Waffen oder Oberhemden. Neben Militär und Industrie fußt Ihre Macht auf einem dritten Standbein – der Diplomatie. Ein Heer von Botschaftern sorgt dafür, daß ständig Kriegserklärungen, Bündnisabkommen oder Friedensverträge unterwegs sind. Bei regelmäßigen Zusammenkünften der sieben Mächte muß Ihr Land genug Stimmen sammeln, um als mächtigstes Reich das Spiel siegreich zu beenden.

## Eine Hauptstadt muß her

Die Weltkarte ist bei keiner Partie die gleiche. Ein Zufallsgenerator gestaltet jedesmal



Rund um unsere Hauptstadt tummeln sich die Spezialisten.

eine fiktive Welt, die immer aus den sieben Großmächten und 16 kleineren Ländern besteht. Wer die vertrauten Umrisse Europas schmerzlich vermisst, kann aber auch eines der vorgefertigten Szena-

führen. So verfügt Rußland über riesige Gebiete, aber kaum Rohstoffe, während Preußen zwar hochtechnisiert, aber umzingelt ist. Jedes Reich ist in mehrere Provinzen unterteilt, die sich

wiederum aus quadratischen Feldern zusammensetzen. Hauptstädte erhalten immer die Rohstoffe des eigenen und der angrenzenden Quadranten – genauso wie bei **Civilization** oder **Railroad Tycoon**.

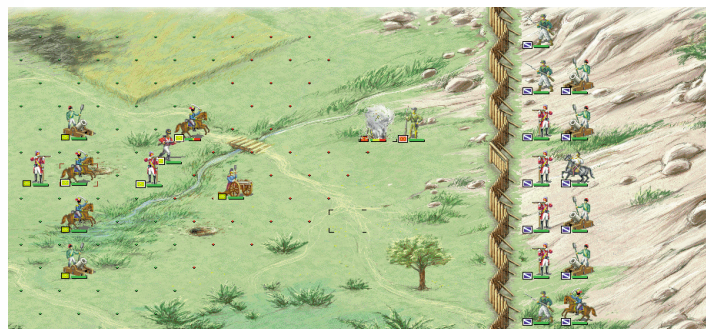


Wer mag wen? Die diplomatische Karte zeigt's.

rios spielen. Die haben zudem den Vorteil, daß die Länder schon weit entwickelt sind und die Partie deutlich schneller in Schwung kommt. Hier sind die Nationen auch unterschiedlich schwer zu

Da die Erträge auf Dauer nicht ausreichen, bauen Ihre Ingenieure flugs ein Eisenbahnnetz auf, denn auch Bahnhöfe sammeln die Erzeugnisse der Umgebung.

In der Hauptstadt legen Sie fest, was mit den automatisch angelieferten Rohstoffen geschieht. So müssen Kohle und Erz erst zu Stahl verarbeitet werden, bevor sich daraus Werkzeuge oder Waffen herstellen lassen. In der Hauptstadt rekrutieren Sie auch



Angriff gegen ein Fort – leider ist es zu gut verteidigt.

## Martin Deppe



### Kommt langsam, aber gut

Gerade ist mein erstes Dampfschiff vom Stapel gelaufen. Der Sekt am

Bug ist noch nicht ganz getrocknet, da erreicht mich eine Hiobsbotschaft: Eine benachbarte Großmacht hegt Kriegsgelüste!

**Imperialismus** schafft das Kunststück, immer wieder neuen Schwung in eine Partie zu bringen, die gerade zu erlahmen drohte. Besonders die ersten Jahre arten in Routine aus, da ich regelmäßig die gleichen Menüs abklappern muß. Doch sobald meine Wirtschaft in Schwung gekommen ist, eröffnen sich neue Möglichkeiten. Endlich kann ich versuchen, freie Nationen geschickt unter meine Fittiche zu bringen. Schön, daß ich dabei dreigleisig fahren darf: Schicke ich nun meine Diplomaten, Händler oder gar Soldaten? Lassen Sie sich also nicht von der recht drögen Kartengrafik abschrecken – mir ist ein Spiel mit Tiefgang viel lieber als eines, das nur schön aussieht.

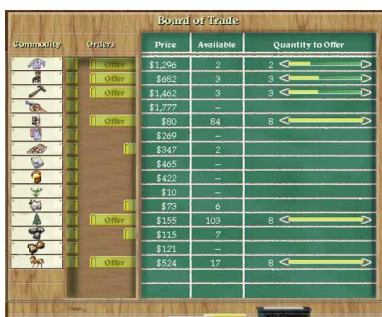


In der **Metropole**, dem Zentrum Ihres Reichs, haben Fabriken, der Bahnhof, Schulen, die Werft und eine Kaserne ihr Zuhause.

Arbeitskräfte. Sind ungelern- te Malocher noch leicht mit wenigen Gütern zu finanzieren, fordern Facharbeiter und Spezialisten schon mehr Aufwand. Dafür dürfen Sie letztere in der Universität zu Bauern, Förstern oder weiteren Ingenieuren ausbilden. Schickt man solche Experten in die freie Natur, errichten sie Silos oder lassen Eich- hörnchen heimatlos werden. Traurig für die wuscheligen Tiere, aber gut für Ihren Holznachschub...



Bretter, etwas Stoff – fertig ist das **Schiff**.



Kauf mich! Hier wird eifrig **geschachert**.

Von Zeit zu Zeit erfindet ein schlauer Kopf neue Technologien, die Sie für stolze Summen erwerben können. Mit einer verbesserten Gießerei lassen Sie beispielsweise mächtige Panzerschiffe vom Stapel.

## Der Rest der Welt

Die übrigen Nationen sind Ihnen anfangs neutral gesinnt, doch das ändert sich schnell. Zunächst hat Ihr Außenhandel hier gehörigen Einfluß. Zwischen den Spielrunden kaufen Sie nämlich begehrte Güter – oder bieten entbehrliche auf dem Weltmarkt an. Nur auf diese Weise läßt sich Geld verdienen, denn Steuern gibt es nicht. Die Menge der gehandelten Waren hängt wiederum von Ihrer Handelsflotte ab: Je mehr Pötte Sie haben, desto mehr Ihrer Güter schippen über die Weltmeere. Wenn Sie mit einem bestimmten Land besonders häufig handeln, sieht es Ihre Nation gleich mit viel freundlicheren Augen. Belegen Sie hingegen ein unbeliebtes Land mit einem Boykott, gibt's schnell Ärger.

Ihr diplomatisches Korps ist derweil nicht untätig. Mit seiner Hilfe errichten Sie Botschaften in anderen Nationen. Fortan kann man sich mit Friedensabkommen vor plötzlichen Angriffen absi-

chern. Eine Allianz verschafft Ihnen starke Freunde. Doch zu viele Verbündete sind mit Vorsicht zu genießen, da man schnell in Konflikte hineingezogen wird. Vor allem die 16 kleineren Staaten sind leicht zu beeinflussen. Sind sie Ihnen besonders wohlgesonnen, darf man bei ihnen »anklopfen« und höflich anfragen, ob sie nicht der eigenen Nation beitreten wollen.

## Krieg und Frieden

Krieg ist bekanntlich die Fortsetzung der Diplomatie – nur mit anderen Mitteln. Haben die Botschafter versagt oder sind Ihre Rohstoffe für einen Nachbarn zu verführerisch, trudelt eine Kriegserklärung ein. Gekämpft wird um einzelne Provinzen. Infanterie, Kavallerie, Kanonen und später auch Panzer treten auf



Einfache Menüs steuern die **Produktion**.

einem taktischen Schlachtfeld gegeneinander an. Abwechselnd zieht man dann rundenweise; jede Einheit darf einmal vorrücken und feuern.

## Jörg Langer



## Kein zweites Civi, aber trotzdem gut

Eins haben die Jungs von SSI nicht geschafft: Das große Vorbild **Civilization 2** zu übertrumpfen. Doch trotz der schlichten Grafik sollten gestandene Strategen **Imperialismus** eine Chance geben. Denn wer sich durch die zähen Anfangsjahre hindurchkämpft, wird mit einem komplexen, variablen Spiel belohnt – nie zuvor konnte ich einen so realistischen Handelskrieg führen, selten mußte ich so sehr auf Bündnisstrukturen achten. Außerdem ist das Szenario endlich mal ein anderes – 19. Jahrhundert statt dem xten Fantasyspiel finde ich sehr erfrischend.

Das Gefecht ist entschieden, sobald eine Armee vernichtet oder geflohen ist.

Auf Wunsch wird der Kampfausgang auch sofort berechnet; bei Seeschlachten geschieht das immer. In Multiplayer-Partien im Netz können sieben Spieler die Hauptstaaten steuern. Achten Sie aber darauf, daß die Startpositionen nicht zu weit auseinanderliegen, da Sie sonst erst sehr spät Kontakt zueinander bekommen. **md**

## Imperialismus

<b>Genre:</b>	Strategie	<b>Hersteller:</b>	Mindscape
<b>Anspruch:</b>	Fortgeschrittene	<b>System:</b>	Windows 95
<b>Sprache:</b>	Deutsch	<b>Anleitung:</b>	Deutsch
<b>Preis:</b>	ca. 100 Mark	<b>Festplatte:</b>	ca. 65 MByte
<b>Spieler:</b>	Einer bis sieben (im Netzwerk)		

	Minimum	Standard	Optimum
	486/100	Pentium 90	Pentium 133
	16 MByte RAM	16 MByte RAM	32 MByte RAM
	2fach CD	2fach CD	4fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Befriedigend



Machtkämpfe für geduldige Herrscher.

## Planetenklau mit Tiefgang

# Emperor of the

Sonnen sterben, Planeten vergehen, fünf Adelshäuser ringen um

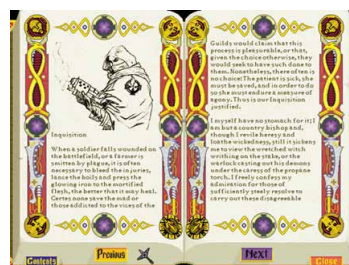


**H**alb *Civilization*, halb *Wüstenplanet*: In *Emperor of the Fading Suns* gehen der Menschheit buchstäblich die Lichter aus: Die Sonnen sterben, die Planeten verwandeln sich in Einöden. Der letzte Imperator wurde in der Minute seiner Krönung umgebracht, der folgende Bürgerkrieg stürzte das Reich ins Chaos. Nach langen Wirren sind gerade mal fünf Adelshäuser übriggeblieben. Eines davon übernehmen Sie. Ganz im Gegensatz zu den anderen machtgerigen Halunken wollen Sie aus garantiert lauterer Motiven alle ihre Konkurrenten plattmachen...

Erstmal entscheiden Sie sich für mehrere Vor- und Nachteile (etwa »mit der Kirche befreundet« oder »inzuchtgeplagt«). Da viele Technologien verloren gegangen sind, müssen Sie zu Beginn mit den wenigen verbliebenen Raumschiffen auskommen. Zumindest Bodentruppen gibt's genug, und so erobern Sie als erstes Ihren Stammplaneten von den Rebellen zurück. Die rund 40 Planeten sind durch Sternentore miteinander verbunden, jede Welt besteht aus einer vorgegebenen Hexfeldkarte mit verschiedenen Terrains.

## Patt auf Byzantium 2

Noch bevor Sie erste Kämpfe führen, lassen Sie Ihre Ingenieure neue Siedlungen gründen. Pro Hex dürfen Sie eine »Stadt« bauen – gemeint sind Fabriken, Schildgeneratoren, Forts et cetera. Auf Byzantium 2, dem ehemaligen Sitz des Imperators, herrscht derweil ein unsicheres Patt: Jedes der fünf Häuser besitzt dort eine gut verteidigte Botschaft, doch gekämpft werden darf erst, wenn sich einer der Fürsten zum Kaiser proklamiert. Das ist dem Regenten vorbehalten, der alle zehn Runden gewählt wird. Jedes Adelsgeschlecht sowie Händlergilde und Kirche verfügen über fünf Zepter und damit Stimmen. Die Gilde will einen bestimmten Geldbetrag anhäufen, um dann die Dritte Republik auszurufen. Die auf Alt-Terra ansässige Kirche möchte die Adelshäuser von sich abhängig machen.



Die »Archive« beschreiben in blumigen Worten **Truppen und Technologien**.



Wenig aufregend ist der **Weltall-Modus**. Jedes Reich kann nur eine Flotte (max. 20 Schiffe) über jedem Planeten haben.



Die **Schlachten** laufen in mehreren Phasen ab; direkt beeinflussen können Sie sie allerdings nicht.

Im Vorfeld der Wahlen wird natürlich kräftig geschachert. Durch Diplomatie und Drohungen gewinnen Sie andere Parteien für sich (oder vergaulen sie). Wer zum Regent gewählt wird, darf drei wichtige Ministerposten verteilen, einen davon an sich selbst: Kommandant von Stigmata (wehrt die fiesen Symbioten ab), Flottenadmiral (hält die neugierigen Vau-Aliens in Schach) und Geheimdienstchef (hat auf je-



Unser mit zahlreichen Fabriken zugebauter **Heimatplanet** wird gut bewacht; soeben heuern wir einen Assassinen an.

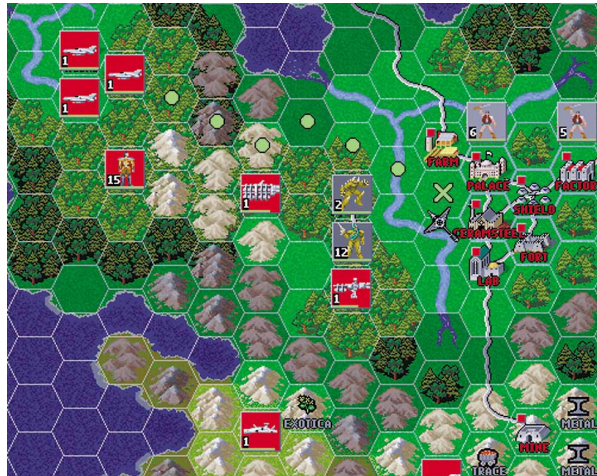
# Fading Suns

die letzte Galaxie und die Inquisition brennt Städte nieder.

dem Heimatplaneten Spio-  
ne). Natürlich kann niemand  
die Amtsinhaber hindern, ihr-  
e eigentlich nur geliehenen  
Truppen für eigennützige  
Zwecke einzusetzen...

## Forschung und Krieg

In neu gebauten Laboratori-  
en erforschen Sie Truppenty-  
pen und andere Nettigkeiten.  
Aber Vorsicht: Die Kirche er-  
klärt alle paar Runden eine  
bestimmte Technologie für  
verboten, und wacht mit er-  
barmungslosen Inquisitoren  
über die Einhaltung des  
Banns. Die brennen unvertei-  
digte »ketzerische« For-  
schungszentren einfach nie-  
der. Verteidigte auch, aber  
dann folgt zusätzlich noch



Unsere roten Truppen verfolgen die grauen Symbioten-Aliens.

die hochoffizielle Kriegser-  
klärung der Kirche...

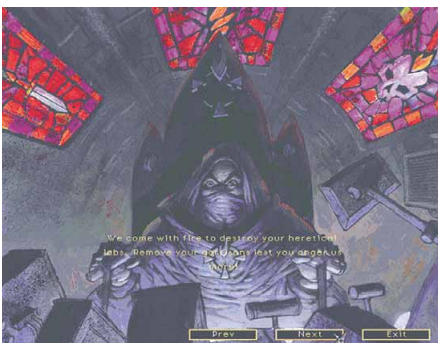
Die Kampfeinheiten teilen  
sich in diverse Typen wie  
Infanterie, Panzer und Schif-  
fe auf, allein

von den Fuß-  
soldaten gibt  
es ein gutes  
Dutzend Va-  
rianten wie  
etwa »Che-  
mo-Soldaten«,  
Special Forces  
und »Stern-  
kämpfer«. Die  
13 Ressour-  
cen des Spiels

werden von entsprechenden  
Anlagen gefördert oder von  
Fabriken hergestellt, bei Eng-  
pässen hilft der örtliche Gil-  
denstützpunkt gegen teure  
Knete aus. Wahlweise ist je-  
der Planet autark: Fehlen für  
ein Bauvorhaben bestimmte  
Vorräte, müssen sie um-  
ständlich herangeschafft wer-  
den. Einfacher geht's mit  
dem »Allgemeinen Warenla-  
ger« – alle Ihre Vorräte wer-  
den galaxisweit in einem  
Pool verwaltet.



Im **Diplomatiemenü** schnüren Sie  
komplexe Verhandlungspakete.



Die **Inquisitoren** kommen Sie besuchen,  
um verbotene Labors zu zerstören.

Jörg Langer



## Ein Lecker- bissen für Kenner

Bei *Emperor of the  
Fading Suns* habe ich  
endlich mal wieder das

Gefühl, in einer »echten« Welt zu spielen.  
Die Kirche verbietet eine Technologie –  
schnell schicke ich ihr eine Landkarte vom  
Nachbarn, auf der dessen Laboratorien zu  
sehen sind. Feindschaften fallen nicht vom  
Himmel, wohl aber die Assault Landers  
eines enttäuschten Verbündeten. Bis hin  
zu den Vorräten und Wahlstimmen wird  
fast alles als bewegbares Spielobjekt  
anstelle schnöder Zahlen dargestellt. Die  
Details sind immens – wo sonst kann ich  
bestimmen, welche von fünf Sektoren auf  
einem Planeten vorherrschen soll?

Allerdings artet eine Partie bald in harte  
Arbeit aus. Selbst wer mit »Universal  
Warehouse« spielt, kommt um umfangrei-  
ches Truppen- und Vorräteverschieben  
nicht herum. Die Computergegner sind  
nicht die allerschlauesten. Meist dauert es  
geraume Zeit, bis sich ein Krieg gegen  
andere Häuser entwickelt, und dann ist  
man meistens selbst der Angreifer. Der  
Endkampf auf Byzantium 2 entschädigt für  
alle Mühen – Ungeduldige werden aber gar  
nicht erst soweit kommen.

## Emperor of the Fading Suns

**Genre:** Strategiespiel  
**Anspruch:** Fortgeschrittene und Profis  
**Sprache:** Englisch  
**Preis:** ca. 110 Mark  
**Spieler:** Einer bis fünf (abwechselnd an einem PC oder per Email)

**Hersteller:** Segasoft  
**System:** Windows 95  
**Anleitung:** Englisch  
**Festplatte:** 30 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 133	Pentium 166
8 MByte RAM	16 MByte RAM	16 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	8fach CD
DirectX 3.0	DirectX 3.0	DirectX 3.0

Grafik		Befriedigend
Sound		Gut
Bedienung		Gut
Spieltiefe		Sehr gut
Multiplayer		Befriedigend

Komplexe SF-Strategie für Ränkeschmiede.



Unser Dorf soll schöner werden

# Beasts & Bumpkins

Das Wort »Bumpkin« kann man mit »Landei« übersetzen. Genau dafür scheint Worldweaver Productions uns zu halten.



n Spähtrupp hat Zombies aufgescheucht.

Die Dorfler munkeln im Dunkeln.



Martin Deppe



**Versucht krampfhaft, witzig zu sein**

Hape Kerkelings Lied lügt: »Witzschkeit« hat sehr wohl Grenzen. Der eine oder andere Spruch der Bumpkins mag beim ersten Hören noch ein Lächeln hervorrufen. Doch mein dicker Geduldsfaden ist beim 27. Stöhnen à la »oooooh, das ist gut!« endgültig zerrissen. Das Spiel springt zwischen zwei Stühle: Zu infantil für jemanden, der mal ins Genre schnuppern will, und zu hektisch für Jüngere, die der Holzhammerhumor vielleicht nicht stören würde. Schade, denn ich finde durchaus nette Ideen, etwa die Jahres- und Tageszeitwechsel oder die Jagd nach magischen Pilzen, Kelchen und Tränken.

Eine kleine Dorfgemeinschaft versucht verzweifelt, ihre alte Heimat zurückzugewinnen. Doch zunächst müssen Sie sich um profane Dinge kümmern: Ohne Mampf gibt's nun mal keinen Kampf! Den bekommt man früh genug, denn sobald Ihre Untertanen das dörfliche Kopfsteinpflaster hinter sich lassen, treffen sie schnell auf hungrige Wölfe oder gar aggressive Nachbarvölker. Allerdings pöppeln magische Pilze und Heiltränke angeschlagene Wanderer wieder auf, und herrenlos herumliegende Goldschätze füllen Ihr Konto. Manche Pilze sind zwar schön bunt, aber auch schön tödlich.

Während Sie munter Ihr Dorf ausbauen, geht der Zahn der Zeit nicht spurlos an seinen Bewohnern vorbei. So durchlebt Ihr Volk die vier Jahreszeiten, die sich noch einmal in Tag und Nacht unterteilen. Die Untertanen altern dabei rasant, schon nach etwa 20 Spielminuten sind sie vom Kind zum Greis ergraut und hauchen ihr Leben schließlich aus. Das kann eine ansonsten glorreich verlaufende Mission jäh beenden: Wenn eine Horde brünstiger Burschen kein paarungsfähiges Weibchen mehr entdeckt, ist's mit dem Nachwuchs nun mal Essig.

Erwachsene Dorfbewohner ackern zunächst als Bauern;



Zur Erntezeit herrscht im Dorf hektische Betriebsamkeit.

in Gilden lassen sie sich aber zu Soldaten, Baumeistern oder gar Zauberern fortbilden. Bauern sind im Frühling und im Herbst besonders gefordert, da man dann Weizen sät, respektive erntet.

## Achtung blind!!

Der wird in der Bäckerei zu duftenden Brötchen verarbeitet. Kühe fungieren gerne als Milchspender und vermehren sich eifrig, wenn Sie ihnen eine saftige Weide unter die Hufe plazieren. Genehmigt sich ein Untertan Backwerk oder einen Milchdrink,

lingelt es in der Gemeindekasse. **Beasts & Bumpkins** gibt sich penetrant witzig, doch gegen diese Art Humor ist selbst Didi Hallervorden ein Brüller. So kündigen die Damen Ihren Wunsch nach einem Schäferstündchen ständig lautstark an (»jaaaa, ich weiß genau, worauf ich jetzt Lust habe!«) – gefolgt von lusternen Brummlauten der Männer. Ihre Soldaten kommen lediglich in einer Standardausführung daher. Kämpfe fallen daher auch recht simpel aus – Armee zusammenziehen und drauf! **md**

## Beasts & Bumpkins

**Genre:** Echtzeit-Strategie  
**Anspruch:** Einsteiger  
**Sprache:** Deutsch  
**Preis:** ca. 90 Mark  
**Spieler:** Einer

**Hersteller:** Worldweaver Productions  
**System:** Windows 95  
**Anleitung:** Deutsch  
**Festplatte:** 36 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 75 8 MByte RAM 2fach CD	Pentium 90 16 MByte RAM 4fach CD	Pentium 120 32 MByte RAM 8fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden



Durchschnittskost mit Holzhammerhumor.

## Wasserschlachten

# Waterworld – The Quest for Dryland

Ist der Urlaub ins  
Wasser gefallen? Sind Sie  
den verregneten  
Sommer leid? In Water-  
world finden Sie  
ein trockenes Plätzchen.



Die Videos stammen zum Teil aus **unveröffentlichtem Filmmaterial** des Kinostreifens.

## Michael Schnelle



### Eine der besseren Filmum- setzungen

Filmumsetzungen sieht der erprobte Redakteur stets mit äußerst gemischten Gefühlen entgegen. Leider hat die alte Gleichung: »Teure Lizenz = lahmes Spiel« auch heute noch häufig Gültigkeit. Waterworld ist eine der rühmlichen Ausnahmen. Intelligent Games hat für Interplay ganze Arbeit geleistet. Durch das variable Spieltempo verliert man trotz weitertickender Uhr seine Kämpfe nie aus den Augen und erkennt, wann die Munition ausgeht oder wer das letzte Medkit am nötigsten braucht.

### Fröhlicher Ringelreihen

Allerdings sind die Wegfinde-Routinen nicht ganz ausgefeilt. So konnte ich zwei Gegner beobachten, die fröhlich Ringelreihen miteinander tanzten. Und die gelegentliche Neigung meiner Mannen, fliehenden Gegnern ungeachtet aller Gefahren blind zu folgen, sabotiert manch überlegte Taktik. Weil man aber sieht, wie das eigene Team langsam wächst, aus Grünschnäbeln beinharte Veteranen werden und sich die Waffenkammer füllt, ist man stets für die nächste Schlacht motiviert.

### Das gelobte Land

Für einen der größten Flops in Hollywoods Filmhistorie steht **Waterworld**. Teure Kulissen und Sturmschäden trieben die Kosten in die Höhe. Satte 170 Millionen Dollar verschlang Kevin Costners Megaproduktion und spielte nur einen Bruchteil davon wieder ein. Vielleicht haben die Designer von Interplay deshalb nur das Szenario für die Versoftung ausgeborgt. Denn den Mariner (die Hauptfigur im Film) ließen sie außen vor.

Auf einer winzigen Nußschale mitten im Nirgendwo fristen Sie und ein paar wackere Getreue ein karges Dasein. Das ändert sich, als Sie in den Besitz einer Karte gelangen, die den Weg zu einer schwimmenden Stadt weist. »Ha, das könnte unser neues Heim werden«, denken Sie sich, »wenn sich die derzeitigen Bewohner zur Aufgabe ihres Stützpunktes überreden lassen.« Und so machen Sie sich mit drei

Kumpanen auf, die schwankende Festung zu erobern.

### Mit Mann und Maus

In gewohnter **Command & Conquer**-Manier bewegen Sie Ihr Team über Leitern und Stege. Dabei sind die zukünftigen Helden äußerst wehrhaft und verteidigen sich selbständig gegen heranrückende Angreifer. Die Recken schlagen auch schon mal etwas über die Stränge und verfolgen fliehende Gegner übermütig – nicht immer zu ihrem eigenen Vor-



Der **Kriegsherr** und seine Jungs haben ein paar **Gefangene** befreit.



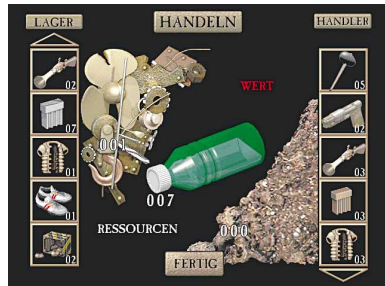
Grafisch ändert sich in Waterworld von **Level zu Level** nur sehr wenig.

teil. Unterwegs findet man Erzreste, Maschinenteile und Wasservorräte, die sich bei einem Händler gegen neue Waffen und vor allem Munition eintauschen lassen.



Rüsten Sie die **starke Truppe** vor dem Kampf aus.

Wasser, Ersatzteile und Erz **tauschen** Sie gegen Waffen und Munition ein.



## Eine Frage der Ausrüstung

Nach gewonnener Schlacht erweitert sich Ihr Team stets um ein paar neue Mitglieder. Diese Neulinge müssen Sie natürlich mit Schwertern, Granaten, Armbrüsten oder gar Flammenwerfern ausrüsten, je nachdem, was Sie sich von den erbeuteten Handelsgütern leisten können. In späteren Missionen lässt sich Ihre Mannschaft vor dem Gefecht in kleinere

Teams aufsplitten. So lenken Sie mit einem Trupp ein MG-Nest ab, während ein Himmelfahrtskommando versucht, von hinten die Stellung zu stürmen. Zwischen den Einsätzen wird die Rahmenhandlung in

sehr professionell gemachten Videosequenzen weitergesponnen. Dabei griff man auf bislang unveröffentlichtes Material aus dem Film und einige speziell für das Spiel am Original-Set gedrehte Szenen zurück. **mic**

## Waterworld

**Genre:** Strategie  
**Anspruch:** Fortgeschrittene und Profis  
**Sprache:** Deutsch  
**Preis:** ca. 90 Mark  
**Spieler:** Einer

**Hersteller:** Interplay  
**System:** MS-DOS  
**Anleitung:** Deutsch  
**Festplatte:** 56 MByte

Minimum	Standard	Optimum
486 DX2/66 8 MByte 2fach CD	Pentium 100 16 MByte 4fach CD	Pentium 133 16 MByte 4fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden



Fans des Films werden nicht enttäuscht.

## Zum Kugeln

# Swing

Denkspiele sind passé? Von wegen!

Das kurzweilige »Swing« tritt mit dieser Homepage an »4 gewinnt« den Gegenbeweis an.

Der erste Blick lässt mal wieder einen Tetris-Clone vermuten, doch in **Swing** steckt mehr Eigenständiges, als man zunächst denkt. Die an Smarties erinnernden Kugeln plumpsen nicht automatisch auf das Spielfeld, sondern müssen mit einem Elektroschlitten abgeholt werden. Ziel ist es, mindestens drei

gleichfarbige Steine in eine horizontale Reihe zu bugsieren. Ist das geschafft, explodiert die Formation samt aller angrenzenden Bälle der gleichen Farbe. Als Belohnung bekommen Sie dann einen Punktebonus. Erreicht einer der acht Stapel dagegen die Decke, heißt es »Game Over«.

Klingt einfach, wären da nicht die ganz besonderen Gemeinheiten von **Swing**. Die machen aus der schlichten Spielidee einen echten Gehirnzwirler, weshalb man das fehlende Zeitlimit dankbar zur Kenntnis nimmt. Sind es zum Beispiel anfangs nur vier verschiedene Farben, deren geschickte Platzierung keine große Mühe macht, wächst die Palette nach und nach.

## Schwere Brocken

Einen messerscharfen Verstand erfordert das tückische Gewichtsproblem. Eine Zahl auf jedem Ball gibt an, wie schwer er ist. Am Boden stehen vier kippfreudige Waagen, die ständig die Gesamtlast anzeigen, die auf den beiden Schalen ruht. Kehrt eine fallende Kugel das bisherige Gewichtsverhältnis um, schnellt der gegenüberliegende Stein nach oben und landet auf einem anderen Schweremesser. Das führt bisweilen zu unangenehmen Kettenreaktionen, kann aber auch für beson-



Drei Sterne in einer Reihe lösen den **Bildschirmfeger** aus.

ders trickreiche Manöver genutzt werden. Da der Spielablauf trotzdem recht schnell durchschaut wäre, sorgen knapp 30 Extras für Abwechslung. Meist haben sie positive Auswirkungen; manche beseitigen unerwünschten Kugelmüll, andere färben das halbe Spielfeld in die gleiche Farbe um. Auf einige könnte man dagegen getrost verzichten. Sie bilden zum Beispiel nur durch Bomben abzubauen Steinmauern oder hüllen einen Teil der Steine in tiefes Schwarz und verbergen damit die echten Farb- und Gewichtswerte.

Ungewöhnlich viel Aufwand für ein Denkspiel steckte Software 2000 in das



Der **Infobildschirm** erklärt jedes Extra.

Mehrspieler-Vergnügen. Zu zweit am Splitscreen oder bis zu acht im Netzwerk schieben Sie ihren Konkurrenten grinsend ein paar Gemeinheiten über den Screen und zerstören so deren mühsam aufgebaute Strategie. Neben dem eigenen Spielfeld sehen Sie auf dem Monitor noch andeutungsweise Ihre Nachbarn beim Werkeln. **mg**

Ein **Split-screen-uell** kurz vor dem Ende.



## Michael Galuschka



### Eine runde Sache

Nach einem anstrengenden Tag bringt eine Partie **Swing** meinen Geist wieder so richtig

in Schwung. Spätestens ab der achten Farbsorte ist die nötige Würze im Kugelstapeln, mit einer Extraprise Pfeffer in Form von zahlreichen Spezialbällen. Irgendwann wird es mir fast zuviel des Guten: Dutzende verschiedener Kugeln auf dem eher kleinen Spielfeld unterzubringen, gerät selbst für gewiefte »Swinger« zu einem aussichtslosen Unterfangen. Bis dahin haben Sie sich aber prächtig unterhalten, zumal das fehlende Zeitlimit keine Hektik aufkommen lässt. Der gelungene Netzwerkmodus macht **Swing** sicher zum Dauergast in Büro- und Schulnetzwerken.

## Swing

Genre:	Denkspiel	Hersteller:	Software 2000
Anspruch:	Einsteiger	System:	DOS, Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 40 Mark	Festplatte:	35 MByte
Spieler:	Einer, zwei (Splitscreen), bis acht (Netzwerk)		

Minimum	Standard	Optimum
486/66	Pentium 90	Pentium 133
8 MByte RAM	16 MByte RAM	16 MByte RAM
2fach CD	2fach CD	4fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut



Entspannende Unterhaltung, die Grips fordert.

# Earth 2140 Mission Pack 1

Der Krieg zwischen UCS und ED geht weiter.



Earth ist trotz variablem Schwierigkeitsgrad immer noch schwer.

**D**ie TopWare-Designer waren den Sommer über fleißig und haben jetzt schon ihr erstes Mission Pack zu **Earth 2140** fertig. Stattliche

50 Missionen lang (verteilt auf acht Kampagnen) kämpfen Sie wieder in Echtzeit mit Panzern jeder Gewichtsklasse, Minenlegern und sonstigen Roboteinheiten um die Vorherrschaft im Jahr 2140. Netzwerker (und neuerdings auch Besitzer eines Modems) dürfen auf 20 neuen Karten zeigen, was sie können. Das Hauptprogramm wird bei der Installation einer Frischzellenkur unterzogen, weshalb Sie nun (auch bei den alten Schlachten) unter drei Schwierigkeitsgraden wählen können.

**mic**

## Michael Schnelle

Den einzelnen Missionen fehlt noch der letzte Designschliff. Manche Levels sind selbst für Profis kaum zu schaffen. Da hilft auch der regulierbare Schwierigkeitsgrad wenig.

Dafür sind die Explosionen schick und der Soundtrack motivierend. Wer Spaß am Hauptprogramm hatte, wird nicht enttäuscht sein.

## Earth 2140 Mission Pack 1

**Genre:** Strategie  
**Anspruch:** Profis  
**Sprache:** Deutsch  
**Preis:** ca. 30 Mark  
**Spieler:** Einer bis zwei (Modem), bis 6 (Netzwerk)

**Hersteller:** TopWare  
**System:** MS-DOS  
**Anleitung:** Deutsch  
**Festplatte:** 70 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 60	Pentium 90	Pentium 133
16 MByte	16 MByte	16 MByte
2fach CD	4fach CD	4fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend



Solide Echtzeit-Action mit kleinen Macken.

Königreich zu gewinnen!

# Birthright – The Gorgon's Alliance

Ein Imperium liegt in Schutt und

Asche; nur Sie können es wieder vereinen.



Auf der Karte werden neue Feldzüge geplant.

**T**ja, da hat der gute König Michael aber echt Pech gehabt. Warum mußte er sich auch ausgerechnet in **Birthright** mit dem finsternen Gorgon anlegen? Und nun liegt sein schönes Reich in Scherben, satte 33 Nachfolger streiten um den verwaisten eisernen Thron.

## Herrsche und teile

Am Anfang will von Ihnen und Ihrer kleinen Provinz noch niemand Notiz nehmen. Das ändert sich, wenn Sie beginnen, Armeen bei den Nachbarn vorbeizu-



In den Gewölben finden Sie wertvolle magische Artefakte.

schicken. So manchem kann man den einen oder anderen Landstrich abnehmen. Andere reagieren knatschig, lassen sich aber mit einem kleinen Tribut versöhnlich stimmen. Auch Sie müssen mit Geld wirtschaften, die Söldner bezahlen und schützende Festungen unterhalten. Um nicht das eigene Volk durch zu hohe Solidaritätszuschläge zur Rebellion zu treiben, errichten Sie Transitwege zwischen Städten, in denen Handeldgilden bestehen. Damit füllt sich die Staatskasse. Neben Geld spielen Regentschaftspunkte eine wichtige Rolle. Die Nähe Ihrer Blutlinie zum ehemaligen Herrschaftshaus bringt Ihnen jede Spielrunde ein paar Zähler ein. Damit können Sie fast jede Aktion zu Ihren Gunsten beeinflussen. Attentate auf verfeindete Potentaten klappen häufiger und Verhandlungen führen öfter zum Erfolg.

fakten. Werden Sie in Kämpfe verwickelt, steuern Sie die Helden nach Runden oder in Echtzeit. Anders die Schlachten der Armeen: Auf einem drei mal fünf Felder großen Plan postieren Sie ihre Truppen, die sich daraufhin in pseudo-dreidimensionaler Landschaft ins Gefecht schicken lassen. Wem das Vollspiel zu komplex ist, der übt an einer Basisvariante. Jeweils 30 Einzelszenarien eröffnen sich dem puristischen Kellerforscher oder dem eingefleischten Schlachtenlenker. **mic**

## Tiefgang

Wollen Sie sich nicht nur auf Ihr strategisches Geschick verlassen, können Sie auch mit einem zuvor angeheueren Abenteuertrupp Gewölbe durchstöbern. Aus 3D-Dungeonperspektive durchstreifen Sie Burgen und Keller auf der Suche nach Arte-



Die Schlachten erinnern an ein Brettspiel.

## Michael Schnelle



### Zu brettspiellastig!

Trotz ultraknappen Handbuch und leselastigem Tutorial erwartete ich mir von **Birthright** eine knackige Strategiesimulation aus dem »Advanced Dungeons&Dragons«-Universum. Vielleicht hätte mich der Hinweis auf das zugrunde liegende Brettspiel ein wenig mißtrauisch machen sollen.

Die Verwandtschaft zur Pappvorlage ist nicht zu übersehen. Das Spielbrett (Landkarte) muß umständlich über die Tastatur gescrollt werden und die schlichten Menüs lassen etliche wichtige Zusatzinfos vermissen. Fans, denen es nichts ausmacht, sich in die komplexe Spielmechanik einzuarbeiten, werden an **Birthright** die Spieltiefe und die vielen versteckten Details schätzen lernen. Sollten Sie Zugänglichkeit den Vorzug vor dem AD&D-Szenario geben, sind Sie mit **Heroes of Might&Magic 2** besser bedient.

## Birthright – Gorgon's Alliance

Genre:	Strategie	Hersteller:	Sierra
Anspruch:	Profis	System:	MS-DOS
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 99 Mark	Festplatte:	10 bis 256 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk/Internet)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 75	Pentium 133	Pentium 166
8 MByte RAM	16 MByte RAM	32 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	4fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Befriedigend

Nur für geborene Taktiker.

