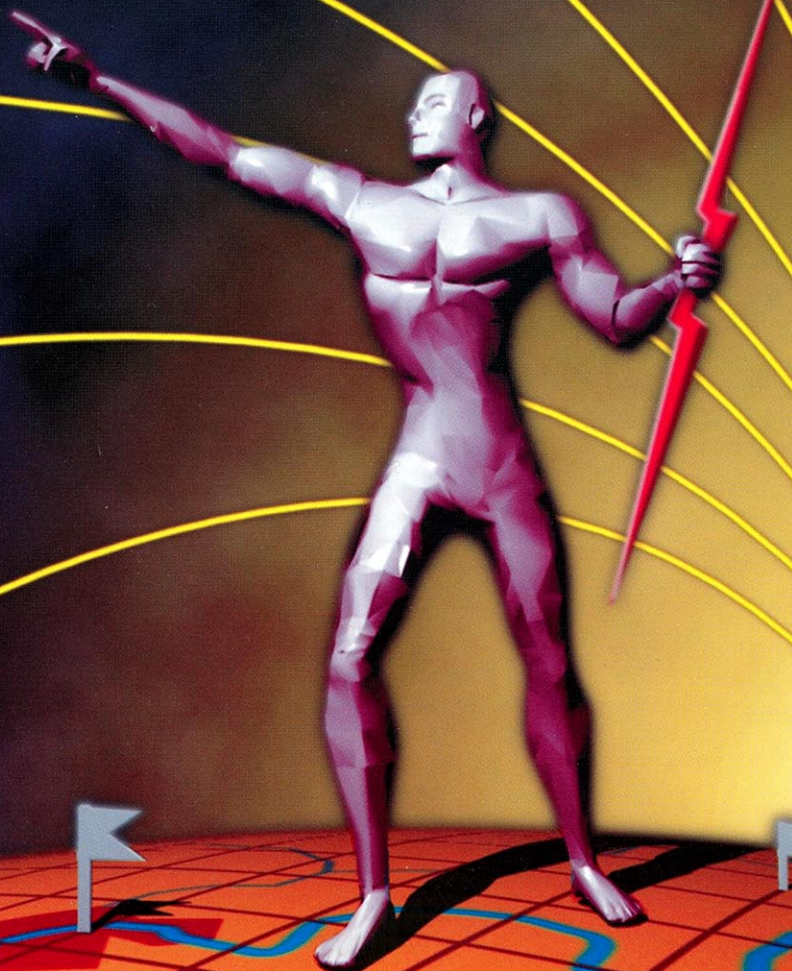


Peter Schmitz & Christian Schmidt

STRATEGIE UND ACTION

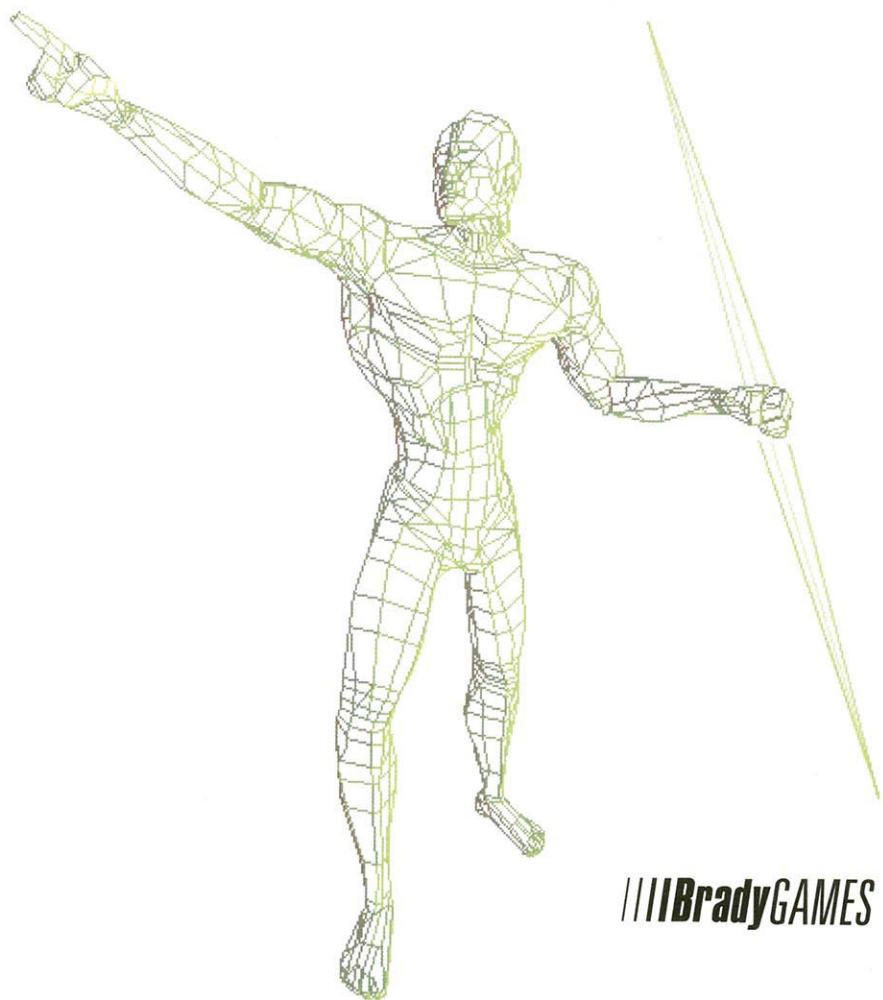


Erfolgstaktiken für
die besten Strategiespiele

////BradyGAMES

STRATEGIE UND ACTION

STRATEGIE UND ACTION



///BradyGAMES

Die Deutsche Bibliothek – CIP-Einheitsaufnahme

Schmitz, Peter:

Strategie & Action ; Erfolgstaktiken für die besten Strategiespiele / Peter Schmitz ; Christian

Schmidt. – Haar bei München : Markt und Technik, Buch und Software-Verl., 1995

(Brady games)

ISBN 3-8272-5012-9

NE: Schmidt, Christian.; Schmitz, Peter: Strategie und Action;

Schmidt, Christian: Strategie und Action

Die Informationen in diesem Produkt werden ohne Rücksicht auf einen eventuellen Patentschutz veröffentlicht. Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt. Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen. Trotzdem können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden. Verlag, Herausgeber und Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen. Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise auf Fehler sind Verlag und Herausgeber dankbar.

Alle Rechte vorbehalten, auch die der fotomechanischen Wiedergabe und der Speicherung in elektronischen Medien. Die gewerbliche Nutzung der in diesem Produkt gezeigten Modelle und Arbeiten ist nicht zulässig.

Alle Spieletitel sind geschützt für die jeweiligen Herstellerfirmen. Quellenangabe: Alle Bildschirmabbildungen und Programm-Codes sind den Spielen entnommen, auf die sie sich beziehen.

Fast alle Hardware- und Softwarebezeichnungen in diesem Buch sind gleichzeitig auch eingetragene Warenzeichen oder sollten als solche betrachtet werden.

»Windows 95« ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation, USA. »BradyGAMES« ist ein Imprint von Macmillan Computer Publishing, USA.

15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

98 97 96 95

ISBN 3-8272-5012-9

© 1995 by BradyGAMES, einem Imprint der Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH,

Hans-Pinsel-Straße 9b, D-85540 Haar bei München/Germany

Alle Rechte vorbehalten

Gestaltung & Titelbild: industria – Dieter Müller, München

Lektorat: Birgit Ellissen

Herstellung: Martin Horngacher

Druck: Offizin Andersen Nexö, Zwenkau

Dieses Produkt wurde mit Desktop-Publishing-Programmen erstellt

und auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt

Printed in Germany

KAPITEL 1 »AMERIKA«

Varianten und ähnliche Spiele	14
Grundzüge des Spiels	14
Der Spielablauf im Strategiespiel	14
Die Datenbank	18
Tips & Tricks	19
Persönliche Meinung zum Spiel	22

KAPITEL 2 »COLONIZATION«

Varianten von Colonization	24
Was ist Sache?	24
Die Steuerung der Kolonisten	27
Die Kolonisten	27
Die Indianer	30
Der Kontinentalkongreß	31
Tips & Tricks	36
Kommentar	37

KAPITEL 3 »COMMAND & CONQUER«

Varianten des Spiels	40
Grundidee	40
Spielablauf	41
Das Spielinterface	41
Spieltips	43
Kommentar	46

KAPITEL 4 »CRUSADE«

Varianten des Spiels	48
Um was es geht	48
Der Haupt- und die Optionsbildschirme	49
Der Start	50
Der Spielbildschirm	50
Aktionen der Einheiten	52
Die Einheiten	53
Die verschiedenen Siedlungen	56

Tips & Tricks	59
Die Codewörter für die Mehrspielerkarten	63
Kommentar	63

KAPITEL 5 »HIGH SEAS TRADER«

Varianten des Spiels	66
Grundidee	66
Spielablauf	66
Spieltips	69
Kommentar	72

KAPITEL 6 »MASTER OF MAGIC«

Varianten des Spiels	74
Wie wird man Magier?	74
Bedienung des Spiels	78
Zum Angriff!	83
Die verschiedenen Rassen	86
Militärische Einheiten	94
Die Städte	96
Die Magie	98
Entschuldigen Sie bitte, aber ...	99
Magische Stätten	101
Noch ein paar Tips & Tricks ...	102
Probleme, Probleme	103
... und die Meinung	103

KAPITEL 7 »PERFECT GENERAL II«

Ähnliche Spiele	106
Überblick	106
Ein schneller Start als Einführung	107
Der Spielbildschirm	109
Die Einheiten	111
Tips & Tricks	112
Und die Meinung	112

KAPITEL 8 »BATTLE ISLE III«

Varianten des Spiels	114
Die Vorgeschichte	114
Das Spiel	115
Schnellstart	115
Die neuen Bedienungselemente	116
Einige neue Einheiten	117
Taktische Hinweise	119
Die ersten Aufträge	119
Meinung	126

KAPITEL 9 »WARCRAFT: ORCS & HUMANS«

Ähnliche Spiele	128
Der Hintergrund	128
Der Spielbildschirm	129
Die Erkundungen	131
Die Einheiten	131
Die Gebäude	133
Cheats	135
Meinung	136

KAPITEL 10 »X-COM«

Varianten des Spiels	138
Grundidee	138
Spielablauf	138
Spieltips	141
Kampfeinsätze	144
Hilfe!?!	148
Cheats	150
Kommentar	150

VORWORT

LIEBE LESERINNEN, LIEBE LESER,

Dieses Buch ist unser zweites Buch aus dem Markt&Technik Verlag. Diesmal unter dem neuen BradyGAMES-Label. Abermals war es unser Ziel, einen Einblick in die Vielfalt an Spielen, die sich im Moment auf dem Markt befinden, zu geben. Hierbei geht es aber nicht nur um die blanke Vorstellung dieser Spiele, sondern auch um einige der besten Tips & Tricks, die sich mit fairen Mitteln (einige Hinweise) oder auch Schummeleien (Cheats) beschäftigen.

Zugegeben, Spielezeitschriften sind aktueller, aber sie beleuchten doch viele Spiele nur oberflächlich, denn die Zeilenzahl ist begrenzt. Das Medium Buch bietet hingegen die Möglichkeit, diese Spiele genauer zu betrachten und eine Meinung dazu abzugeben, die durch Gespräche mit anderen Spielern oder langes Selbsterproben zustandekommt. Als Nebeneffekt ist ein Buch nicht auf das Tagesgeschehen angewiesen, sondern kann sich um die echten Highlights kümmern.

Ein Wermutstropfen ist der Abgabetermin. Da hilft kein Jammern, man kann eben nicht auf alle Spiele warten. Täte man das, würde nie ein Buch über Spiele erscheinen. Damit man trotzdem noch einigermaßen aktuell sein kann, bleibt meist nur noch die Möglichkeit, auf Beta-Versionen (Spiele, die noch kleine Fehler haben) zurückzugreifen. Dies ist hier mit den Spielen *Battle Isle 3: Schatten des Imperators*

und *Command & Conquer* geschehen. Die Gerüchteküche machte diese Spiele schon im Sommer zu Bestsellern und nach den Beta-Versionen zu urteilen, liegen die Gerüchte damit genau richtig. Aber mehr dazu in den entsprechenden Kapiteln.

Die Freunde von Wirtschaftssimulationen kommen in *Strategie & Erfolg* auf ihre Kosten, das demnächst erscheinen wird. Leider paßt nicht alles in ein Buch, der Platz ist begrenzt ...

Sollten Sie mehr über *Command & Conquer* wissen wollen, dann möchten wir auf den in Kürze erscheinenden *Command & Conquer-Strategieführer* verweisen, mit dem begonnen wird, sobald die Vollversion des Spiels erhältlich ist.

Aber nun genug der Vorrede, wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Lesen und Spielen.

Würzburg, im September 1995

Peter Schmitz & Christian Schmidt

DANKSAGUNG

Ein Buch wie dieses läßt sich ohne die Hilfe und Mitarbeit vieler Leute nicht verwirklichen – und wenn es »nur« darum geht, woher man dieses oder jenes Spiel bekommt. Aus diesem Grund wollen wir uns an dieser Stelle bei allen denjenigen bedanken, die uns mit Rat, Tat und Hilfe zur Seite gestanden haben.

Allen voran gilt der Dank wieder einmal

Frau Ellissen vom **Markt&Technik Verlag**

Aber auch die folgenden Menschen wollen wir nicht vergessen:

Frau Manga von **Blue Byte**,

Frau Schäfer von **Bomico**,

Herr Richter von **Greenwood**,

Herr Michaelis von **Microprose**,

Frau Strack von **Selling Points**,

Herr Buro von **Virgin Interactive Entertainment**

Sowie: Günther & Reinhold für Tips, Tricks und Tests, die Leute von H.o.S.S. in Würzburg für die ganzen Adressen, wie üblich die User der ganzen Games-Foren auf CompuServe ...

... und Caro für die laaange Geduld.

Ihnen und Euch allen,

Vielen Dank!

Die Autoren

1

Kapitel

2

Kapitel

3

Kapitel

4

Kapitel

5

Kapitel

6

Kapitel

7

Kapitel

8

Kapitel

9

Kapitel

10

Kapitel

EINLEITUNG

Vorweg noch ein Wort zur Einteilung: Wie teilt man ein Buch über Spiele am besten ein?

- Man kann eine persönliche Hitliste aufstellen,
- man kann die Texte auch der Länge nach anordnen,
- man kann das Erscheinungsdatum nehmen,
- vielleicht auch die Namen der Spieleautoren oder Verlage, oder
- man ordnet nach dem Alphabet.

Wir haben uns für die letzte Möglichkeit entschieden. Das mag zwar nicht originell sein, ist aber einfacher und übersichtlicher als die originelleren Varianten. Aber nun zu den Spielen. *Amerika 1861-65* von Empire ist eine klassische Strategiesimulation über den Bürgerkrieg in den USA. Eine nette Option ist ein integrierter Taktik-Simulator, mit dem die Schlachten auch persönlich gespielt werden können. Sid Meiers *Colonization* von Microprose tritt eindeutig in die Fußstapfen seines Vorläufers *Civilization*. Nach der mühevollen Erstbesiedelung eines neuen Kontinents warten die Unabhängigkeitserklärung und ein erboster König samt seinen Truppen auf die Siedler des Spielers.

Command & Conquer von Virgin stellt eine Herausforderung in Echtzeit dar. Zwei rivalisierende Kräfte liefern sich einen Kampf um die Rohstoffe und weite Gebiete der Erde.

Greenwood führt den Spieler mit *Crusade* in ein Fantasy Universum mit Rittern und Zauberern, Burgen und Drachen. Im Auftrag des Königs gilt es, die Ordnung im Reiche wieder herzustellen.

Setzen Sie Segel und legen Sie Ihre Augenklappe an, wenn es in *High Seas Trader* von Impressions darum geht, die Weltmeere zu besegeln und immer neue Handelsrouten aufzubauen. Hindernisse wie Piraten, feindliche Kriegsschiffe und Passagiere mit seltsamen Wünschen sind inbegriffen.

Microprose fordert in *Master of Magic* einen Spieler, der in der Lage ist, sich in einer Welt wildester Fantasy zurechtzufinden. Treten Sie zum Kampf gegen andere Zauberer an, die sich mit Magie und Verbündeten anstrengen, ebenso wie Sie zum Master of Magic zu werden.

Perfect General II von QQP ist eine Militärsimulation der heutigen Zeit. Messen Sie sich in Simulationen mit anderen Spielern, wenn es auf präzises Timing und den überlegten Einsatz der Waffen ankommt. Eine gelungene Fortsetzung des Battle-Isle-Zyklus ist Blue Byte mit *Battle Isle 3: Schatten des Imperators* gelungen. Verbesserte Steuerung und Spielgeschwindigkeit sowie ein neues Outfit machen dieses Spiel zu einem Höhepunkt des Herbstes '95.

Ein weiteres klassisches Fantasy-Duell wird von Interplay in *Warcraft: Orcs & Humans* vorgestellt. Verteidigen Sie das idyllische Reich Azeroth gegen die Horden der Finsternis bzw. vertreiben Sie die Menschen aus diesem schönen Streifen Land ...



Bleiben als letztes noch die Aliens, die in *X-Com: Terror from the Deep* (Microprose) die Erde heimsuchen. Als Chef der X-Com stellen Sie die letzte Verteidigung der Menschen gegen die fremden, übelwollenden Wesen aus dem All dar.

All diese Spiele haben wir genau unter die Lupe genommen und auf Herz und Nieren geprüft, um Ihnen einen möglichst guten Eindruck von diesem Spiel zu verschaffen. Um die ganze Sache noch etwas übersichtlicher zu machen, haben wir eine (rein subjektive) Bewertung für jedes Spiel aufgestellt, die das Spiel nach *Spieldaß, Taktik, Strategie, Schwierigkeit* und *Gewalt* einteilt. Diese Bewertungen finden Sie am Anfang eines jeden Textes in einer Bewertungsskala, in der die Ziffer 5 den optimalen Wert darstellt.

Natürlich werden Sie mit manchen Wertungen von uns gar nicht übereinstimmen, während Sie andere wiederum völlig verstehen können, aber so ist das eben mit relativ subjektiven Wertungen. Wir haben jedoch versucht, den Grund für die Bewertung im jeweiligen Kommentar klar werden zu lassen, so daß alles zusammen hoffentlich eine gute Entscheidungshilfe für Ihren nächsten Spielekauf darstellt.

Einverstanden, genug drumherum geredet, fangen wir endlich an ...

1
Kapitel

2
Kapitel

3
Kapitel

4
Kapitel

5
Kapitel

6
Kapitel

7
Kapitel

8
Kapitel

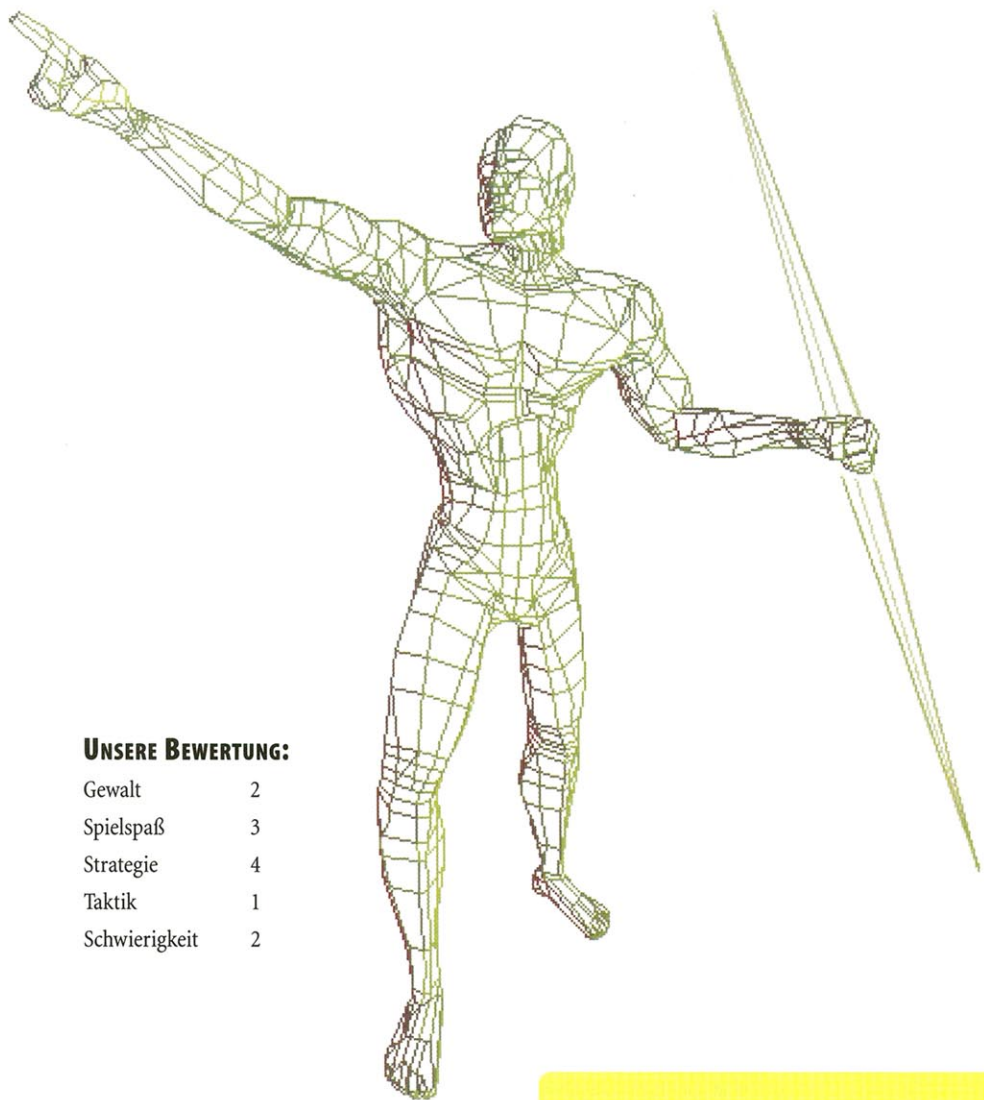
9
Kapitel

10
Kapitel

STRATEGIE & ACTION

1. KAPITEL

AMERIKA 1861-65



UNSERE BEWERTUNG:

Gewalt	2
Spielspaß	3
Strategie	4
Taktik	1
Schwierigkeit	2

VARIANTEN UND ÄHNLICHE SPIELE

Amerika 1861-65 hat einige geistige Vorväter. Es gibt eine Reihe von Brett- und Computerspielen, die sich mit dem Thema »Amerikanischer Bürgerkrieg« befassen. Die Besonderheit dieses Spiels ist die Verbindung eines Strategiespiels mit einem Taktik-Simulator und einer Datenbank, die Hintergründe und Besonderheiten des Bürgerkrieges beleuchtet. Auch wenn die Idee, einen realen Krieg in einem Spiel umzusetzen, nicht ganz unproblematisch ist, werden die Ereignisse durch die Datenbankfunktion beleuchtet und zum Teil auch erklärt, so daß nicht einfach nur die blanken Zahlen auf dem Bildschirm stehen.



GRUNDZÜGE DES SPIELS

Das Spiel beginnt im April 1861 und dauert maximal bis kurz nach der Präsidentschaftswahl im November 1864.

Sie haben zu Beginn die Möglichkeit, sich für eine Seite zu entscheiden: für den industriellen Norden oder den eher landwirtschaftlich orientierten Süden. Jede Seite bietet eigene Vor- und Nachteile. In beiden Fällen ist allerdings das Ziel ganz klar vorgegeben: Sie müssen einen Krieg führen und gewinnen. Als Besonderheit kann der Gegenpart entweder vom Computer oder via Nullmodemkabel von einem anderen Spieler übernommen werden.

Im allgemeinen wird das Spiel als Strategiesimulation laufen. Sie sitzen als Oberkommandierender in Ihrem Hauptquartier und erteilen den Einheiten die entsprechenden Befehle über Meldereiter und Telegraphen. Das hat zur Folge, daß nicht alle Befehle sofort

und auf der Stelle ausgeführt werden können und ein großer Teil der Verantwortung beim Befehlshaber des Verbandes liegt. Sie haben nicht nur die Verantwortung über die Bewegungen der Armee, sondern auch über die Aushebung und Ausbildung neuer Truppen und die Sicherung der Versorgung Ihrer Einheiten.

Die zweite Möglichkeit ist das Nachstellen historischer Schlachten und das Nachspielen derselben. Hier ist man allerdings auf vier Szenarien beschränkt, doch dazu später noch mehr.

Sollten in der strategischen Simulation größere Gefechte ausgetragen werden, dann können Sie optional die Führung dieser Schlacht in einer taktischen Simulation wie in der Schlachtennachstellung übernehmen.

DER SPIELABLAUF IM STRATEGIESPIEL

Entsprechend der allgemeinen Erwartung, läuft die Steuerung über die Maus und einige Bildschirme. Der Eröffnungsbildschirm bietet nicht sehr viel Unerwartetes. Sie dürfen die Seite und die Art Ihres Gegners – Rechner oder Mensch via Nullmodem – wählen und verschiedene Optionen wie Musik und anderes einstellen. Danach wird in einem eigenen Menü die Schwierigkeitsstufe gewählt. Sie können in neun verschiedenen Kategorien fünf Schwierigkeitsstufen einstellen. Das hört sich vielleicht kompliziert an, ist aber ganz einfach. Das Spiel läßt sich so nach Ihren Wünschen einstellen und konfigurieren. Wer die Versorgung der Truppen nur auf die einfache Weise vornehmen will, aber mit vielen verschiedenen Truppentypen spielen möchte, der kann hier die entsprechende Wahl treffen.

AMERIKA 1861-65



Der Strategiebildschirm bietet einen Kartenausschnitt des Ostens und des Mittelwestens der USA. Über der Karte befindet sich ein Balken, der den momentanen Spielstand anzeigt. Wer zuerst seine Siegmarkierung erreicht hat, zwingt den anderen zur Kapitulation. Unter der Karte ist eine Leiste mit fünf großen Feldern angebracht. Diese Felder symbolisieren Optionen, die durch Mausklick angewählt werden können. Von links nach rechts sind dies:

- Rückkehr ins Hauptmenü
- Zeitstand und Zeitvorlauf
- Musikeinstellungen
- Spiel speichern oder laden
- Karte zoomen oder Zoomeinstellung wieder verlassen

Über dem Zoomknopf ist ein Schalter, mit dem man zwischen den Befehlsmodi *Armee* und *Städte* wechseln kann. In der *Armee*-Einstellung kann man den Truppenverbänden Befehle erteilen und neue Ziele setzen, man kann seine Truppen anweisen vorzurücken oder zu verteidigen. In der *Stadt*-Einstellung können die Befehle zum Ausheben neuer Truppen und zum Bau von Gebäuden zur Kriegsunterstützung gegeben werden – wie Lazaretten oder der Ausbau der Bahnanlagen. Will man einen bestimmten Befehl geben, wechselt man gegebenenfalls in den entsprechenden Modus und wählt die gewünschte Einheit oder Stadt aus. Aber Vorsicht: In der großen Übersichtskarte findet man oft nicht die gesuchte Einheit, da Regimenter in der Regel aus Gründen der Übersichtlichkeit nicht auf dieser Karte dargestellt

1
Kapitel

2
Kapitel

3
Kapitel

4
Kapitel

5
Kapitel

6
Kapitel

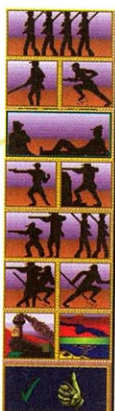
7
Kapitel

8
Kapitel

9
Kapitel

10
Kapitel

werden. Der letzte Schalter dient der Armeeorganisation. Hier kann man Truppen umverteilen oder die Kommandanten auswechseln. Außerdem kann man bestimmte Einheiten schnell durch die entsprechenden Funktionen auffinden und Verbände trennen oder auch neu zusammenstellen. Der letzte noch freie Bereich über die Truppenaufstellung ist unterschiedlich je nach Modus – Stadt oder Armee – belegt. Hier können die entsprechenden Befehle gegeben werden.



Die Befehle der Truppen

Sowohl in der Strategie- als auch in der Taktiksimulation gibt es den gleichen Befehlssatz für die Landeinheiten. Seestreitkräfte werden auf dem Weg über ein Zwischenmenü, in dem angegeben wird, wie viele Schiffe den Befehl ausführen sollen, mit denselben Aufträgen gesteuert. Jeder Einheit können die folgenden Befehle erteilt werden (von oben nach unten):

- **Vormarsch:** das standardmäßige Vorrücken an einen bestimmten Zielpunkt. Der betreffende Einheitenkommandant setzt seine Truppe mit dem schnellsten Beförderungsmittel in Bewegung.
- **vorsichtiger Vormarsch:** empfiehlt sich vor allem bei kleineren Einheiten, um ein Gebiet aufzuklären oder in unübersichtlichem Gelände. Es wird Wert auf die Sicherheit der Truppen und nicht auf Geschwindigkeit gelegt.
- **schneller Vormarsch:** Die Truppe versucht so schnell wie möglich, das Ziel zu erreichen. Es werden keine Aufklärer eingesetzt, und die Zahl der Zurückbleibenden ist hoch. Eine Option für den Notfall oder einen entscheidenden Vorstoß.
- **Rast:** einer der wichtigsten Befehle. In regelmäßigen Abständen müssen Sie den Truppen eine Rast gönnen, damit die Nachzügler wieder aufschließen können und sich die Moral der Armee wieder hebt. Nach einer Schlacht wird automatisch eine Rast befohlen, ein nicht immer glücklicher Befehl, wenn die Zeit wieder ein kritischer Faktor ist.
- **Stellung halten:** Die Einheit versucht unter allen Umständen, die derzeitige Stellung zu verteidigen. Dies kann unter Umständen an einem Paß oder einer Furt von großer Wichtigkeit sein. Auch kann ein Armeeteil versuchen, einen feindlichen Verband so lange aufzuhalten, bis Verstärkung eingetroffen ist.
- **Verteidigen:** Die Truppe verteidigt eine befestigte Stellung wie eine Stadt.
- **Abzug:** Die Einheit zieht sich geordnet mit Rückendeckung zurück.
- **Rückzug:** Die Armee zieht sich ohne besondere Vorsichtsmaßnahmen zurück, die Geschwindigkeit ist höher als beim Abzug.
- **Schneller Rückzug:** fast schon panische Flucht ...
- **Reise im Zug:** die Einheit beschlagnahmt Züge bzw. versucht dies wenigstens. Im Zweifelsfall marschiert die Truppe zum nächsten Bahnhof. Mit den Konföderierten sollte man sich diesen Befehl immer genau überlegen.
- **Reise per Schiff:** Es geht zum nächsten Fluß und dann per Schiff in die Nähe des Ziels und dann wieder zu Fuß weiter. Sollte die Reise per Schiff oder Zug durch einen Gegner unterbrochen werden, dann steigt die transportierte Einheit ab und geht zu Fuß weiter, bis die Gefahr vorüber ist.

Der Stadtausbau

Eisenbahnstation: Die Zahl im Bild des Bahnhofes zeigt an, wie viele Züge auf diesem Bahnhof stationiert sind. Je mehr Züge, desto schneller werden Ihre Truppen von einem Ort zum anderen verlegt. Für den Norden lohnt sich der Ausbau auf alle Fälle, der Süden braucht seine knappen Ressourcen eigentlich eher für die Aushebung neuer Truppen.

Rekrutierungsbüro: Ist in einer Stadt ein Rekrutierungsbüro, dann steigt die Zahl der Freiwilligen, die bereit sind, sich der Armee anzuschließen. Wieder ist dies im Norden ratsam, für den Süden aber ein Luxus, denn es gibt in der Regel weit mehr Freiwillige als Ausrüstung.

Trainingslager: Ein Trainingslager verkürzt die Zeit, die man zur Ausbildung einer Landeinheit benötigt um die Hälfte. Eine Investition, die sich in den industriellen Zentren und Großstädten lohnt.

Krankenhaus: Lazarette dienen der schnellen Versorgung Verwundeter. Je näher an der Front und je größer das Lazarett ist, desto besser sind die Heilungschancen der Verwundeten und desto schneller sind sie wieder einsatzfähig.

Gefangenenerlager: Nach jeder Schlacht wird ein Teil der Armee zur Eskorte der neuen Gefangenen. Je näher die Lager an der Front liegen, desto schneller sind die Truppen wieder einsatzfähig.

Versorgungslager: Ein Depot, das die Versorgung der Armeen unterstützt. In jedem Fall sollte angestrebt werden, ein dichtes Netz dieser Versorgungslager auf-

zubauen, um den Nachschub der Truppen zu sichern.

Versorgungstransporte: Mit diesen Trossen werden die Armeen versorgt. Je dichter das Netz und je mehr existieren, desto besser und schneller werden die Truppen versorgt.

Einheiten anwerben

Wir möchten hier nur kurz die Einheitentypen der höchsten Schwierigkeitsstufe vorstellen und manchmal etwas dazu sagen. Es gibt Bürgermilizen (schlechte Ausrüstung), Infanterie und Scharfschützen (die Elite). Wenn Ihnen Ihr Gegner genug Zeit läßt, gönnen Sie sich die Scharfschützen, deren Ausbildung lange dauert. Ein Camp kann hier spürbar helfen. Techniker sind die Pioniereinheiten. Sie erhöhen die Marschgeschwindigkeit ihrer Muttereinheit und erleichtern Belagerungen. Eisenbahntechniker sind nur im Norden auszuheben. Sie halten die Stahlrösser ständig auf Trab, was spürbar die Geschwindigkeit der Züge erhöht und die Logistik verbessert.

Bei der Reiterei gibt es Bürgerreiterei und Reiterei, wobei die Unterschiede mit denen der entsprechenden Infanterieeinheiten zu vergleichen sind. Daneben existieren noch die berittene Miliz und die berittene Einheit. Diese beiden Einheitentypen bewegen sich zu Pferde, steigen dann aber ab und kämpfen als Infanterie weiter. Diese Methode kann sehr effektiv sein, vor allem in unwegsamem Gelände. Zu Pferde lassen sich Gewehre nur bedingt einsetzen, was diese Einheiten ausgleichen. An Artillerie lassen sich vier verschiedene Einheiten ausheben: glattläufige Einheiten (effektiv auf kurze Distanz aber mit steigender Ent-

1

Kapitel

2

Kapitel

3

Kapitel

4

Kapitel

5

Kapitel

6

Kapitel

7

Kapitel

8

Kapitel

9

Kapitel

10

Kapitel



fernung immer ungenauer), leichte und schwere Artillerie mit gedrehten Läufen (zielgenauer auf die Distanz, nicht ganz so verheerend auf sehr kurze Reichweite) und Belagerungsartillerie (Mörser gegen Befestigungen). Auch hier gelten hohe Kosten und lange Ausbildungszeiten.

Schiffe waren sehr beliebt im Amerikanischen Bürgerkrieg. Die Simulation stellt folgende Arten von Schiffen zur Verfügung: Seeschiffe zur Blockade der Küsten, Flußschiffe und flußgestützte Panzerschiffe zur Kontrolle der Flüsse (z.B. Mississippi, Ohio), Panzerschiffe und Blockadebrecher, um die Handels-schifffahrt mit Europa aufrechtzuerhalten (gilt vor allem für den Süden).

Welche Arten von Einheiten Sie schließlich ausheben, liegt ganz in Ihrem persönlichen Ermessen. In der Tips & Tricks-Sektion steht dazu noch etwas mehr.

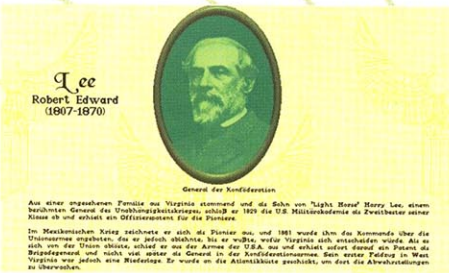
DIE DATENBANK

Die Datenbankbedienung ist sehr einfach. In Abschnitten befinden sich folgende Themeneinträge:

- wichtige Personen beider Seiten (Politiker und Generäle)
- Ausrüstungen des Krieges
- Taktiken der verschiedenen Einheiten
- Bilder und Fotos der Zeit
- wichtige Schlachten
- eine Chronik der Entwicklung des Krieges, des Ablaufs und der Folgen

- eine imaginäre Zeitung mit Berichten zu den Besonderheiten
- eine Musikbox mit Liedern der Zeit

Auf jeden Fall lohnt sich das Anschauen, damit man einen Einblick in die Geschehnisse bekommt.



TIPS & TRICKS

Egal, welche Seite Sie übernehmen, Sie sollten zuerst die Armeen vereinigen. Beginnen Sie dann mit einer stückweise Umstrukturierung der Truppe, indem Sie die gemischten Infanterie- und Artillerieeinheiten verändern. Bilden Sie aus der Artillerie eigene Brigaden. Sie gewinnen damit auf dem Schlachtfeld höhere Geschwindigkeiten der Fußsoldaten, und es eröffnen sich neue taktische Möglichkeiten, da eine Brigade die kleinste befehlbare Einheit ist.

Legen Sie aus ähnlichen Gründen die Kavallerie der einzelnen Divisionen in einer einzelnen Brigade zusammen. Die Einheit gewinnt deutlich an Kampfkraft und ist so in der Lage, eine eigenständige Operation durchzuführen. Die Geschwindigkeit der Reiterei ist auch auf dem Schlachtfeld ein wichtiger Faktor. Je größer diese Einheit ist, desto besser die Durchschlagskraft.

Ein Wort zu den Offizieren: Bisweilen bewirkt ein Wechsel in der Kommandostruktur wahre Wunder. Ein Offizier kann durch die letzten Gefechte verwundet oder sehr erschöpft sein. Durch eine Auswechslung kommt ein Mann mit unverbrauchter Energie und frischem Wind in die Einheit. Achten Sie aber darauf, welche Aufgabe die Armee durchführen soll, und wählen Sie einen passenden Offizier. Ein vorsichtiger Führer ist für Verteidigungsaufgaben ausgezeichnet geeignet, da sein taktisches Verhalten auf einen Stellungs Vorteil abzielt und er versucht, den Gegner hinzuhalten. Für eine Verfolgung in feindliches Gebiet ist ein solcher Charakter hinderlich, da er nicht versucht, einen Vorteil durch schnelle und gewagte Operationen zu erzielen. Der Schlüssel zum Sieg ist eine durchdachte und gut ausgebaute Logistik. Bauen Sie lieber ein paar Versorgungszüge mehr. Die Truppen brauchen die Verpflegung und die Munition, damit die Moral hoch und die Gewehre geladen und damit einsatzbereit bleiben. Unterschätzen Sie nicht den Verbrauch einer 80 000 Mann starken Armee. Wenn Sie eine Stadt erobern, dann sollte die erste Aktion der Bau einer Versorgungseinheit sein. Dann sollten Sie die Truppen wieder partiell ergänzen. Als Nordstaatler können Sie in der Regel in aller Ruhe eine neue Elitemeer im Hinterland aufbauen, also im Gebiet nördlich von New York. Wegen der schlechten Eisenbahnverbindungen in diesem Gebiet kommen die Truppen für schnelle Verstärkungen meist zu spät. Sammeln Sie sie also am besten in der Gegend von Newark.

Im Süden gibt es ähnliche Probleme, aber das mit der Elitemeer wird wohl leider nichts werden. Die wirtschaftliche Kraft der Städte reicht nicht, große Men-

1
Kapitel

2
Kapitel

3
Kapitel

4
Kapitel

5
Kapitel

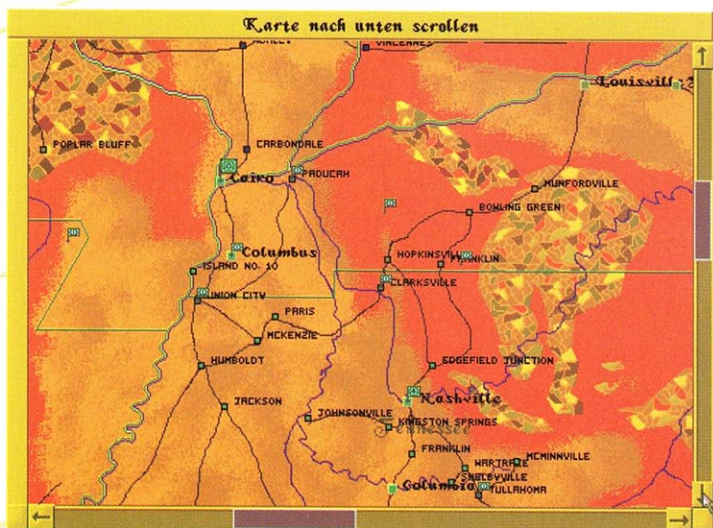
6
Kapitel

7
Kapitel

8
Kapitel

9
Kapitel

10
Kapitel



Strategisch wichtige Punkte am Beginn des Spiels

Für den Süden ist die Sicherung Cairos und Columbus im Westen Kentuckys von entscheidender Bedeutung und einer der wichtigsten Punkte. Gelingt es dem Norden, Cairo zu nehmen, dann ist der Weg der Schiffe nach Süden frei, und die Versorgung

gen an Scharfschützen auszuheben. Versuchen Sie also, mit schlechten Einheiten zurechtzukommen! Der Aufbau von Kavallerie ist durchaus möglich, und die Beweglichkeit ist der Vorteil des Südens – die landwirtschaftliche Struktur erlaubt eine große Zahl an Pferdezuchten. Verlassen Sie sich auf die Offiziere der Konföderation, die so manche Schlacht mit ihren überlegenen Fähigkeiten ausgleichen können.

Seestreitkräfte sind auch ein Domäne des Nordens, der auch hier einen Zeitvorteil gewinnt. Ausgeglichen sieht die Sache bei den Flußschiffen aus. Dieser Truppentyp hat durchaus seinen Wert. Wenn er auch nicht die Antwort auf eine Armee ist, dann kann eine Flußpatrouille im Hinterland des Feindes ein weiteres Vordringen verhindern, da der Nachschub dieser feindlichen Truppen extrem gefährdet ist. Mit dem Verlust der Städte gehen auch die Depots und Versorgungszüge verloren!

der konföderierten Truppen ist dadurch empfindlich gestört. Fällt auch noch Columbus, dann wird es ganz schwer, denn nun kann die Union am Mississippi entlang nach Süden marschieren und die Konföderation von der Seite aus aufrollen (das ist in der Realität passiert) oder über Nashville und Chattanooga durch Tennessee nach Georgia in das bescheidene Industriegebiet gelangen. Dann stirbt der Süden einen wirtschaftlichen Tod.

Unbedingt gehalten werden muß das Gebiet um Richmond, Petersburg und Lynchburg in Virginia. Gelingt hier der Durchbruch, dann ist der Weg nach Georgia wieder frei, da der Süden wahrscheinlich nicht in der Lage ist, mit frisch ausgehobenen Truppen die Invasoren aufzuhalten. Allerdings muß man auch die direkte Auseinandersetzung mit dem Gros der Army of the Potomac der Union verhindern, denn die Verluste einer solchen Schlacht können nur langsam wieder aufgefüllt werden. Um diese Unionsarmee zu stoppen, gilt es zu versuchen, sie zur Teilung zu zwin-

gen, oder man verbarrikadiert sich in Charlottesville. Wenn sich die Gelegenheit bietet, dann sollte man nicht zögern, nach Washington vorzustoßen. Die Verteidigung fällt dann leichter, und die Nachschubwege der Union werden empfindlich gestört.

Als Matchwinner kann sich Norfolk erweisen, das zu

Beginn neutral ist. Der Süden braucht die wirtschaftliche Macht dieser Stadt, der Norden hat bei einer Eroberung (über See!) einen Stützpunkt, der der Army of Northern Virginia (unter Lee) gewaltige Schwierigkeiten bereiten kann. Wendet Lee sich nach Osten, Richtung Norfolk, dann kann die Army of the Potomac nach Süden vorstoßen, bleibt Lee mit seiner Armee stehen, kann er zwar einen Vormarsch verhindern, ist aber immer der Gefahr eines Zwei-Fronten-Krieges ausgesetzt, der spätestens nach einem Jahr einsetzt, wenn eine Armee in Norfolk steht. Diese Zeit braucht der Norden schon, um ausreichenden Schiffsraum für den Transport zur Verfügung zu stellen.

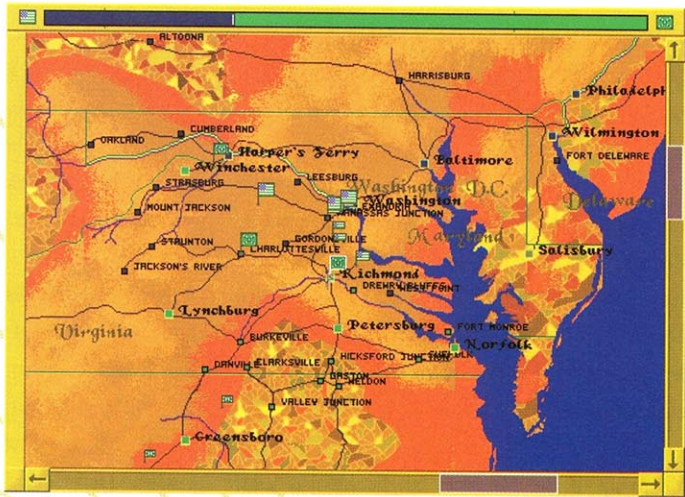
Die schwache Stelle des Nordens ist der Westen der Union. Die Achse St. Louis–Davenport–Winona stellt ein großes wirtschaftliches Potential dar, das der Süden gut gebrauchen kann und dessen Verteidigung nicht sonderlich gut ist. Das Risiko eines Vorstoßes ist für den Süden zwar enorm, aber »no risk no gain« (kein Risiko, kein Gewinn). Die Gefahr eines Durchmarschs zu den Großen Seen mit den Industriezen-

tren Chicago, Milwaukee, Detroit, Indianapolis, Toledo und Cleveland bringt den Norden an den Rand einer Niederlage.

Der Norden sollte so schnell wie möglich Lexington, Frankfort und Louisville im Norden Kentuckys besetzen. Das wirtschaftliche Potential ist zwar nicht unbedingt nötig, aber die Versorgung ist wichtig. Bauen Sie in dieser Gegend unbedingt das Eisenbahnnetz aus! Damit erhöhen Sie die Mobilität der Armeen.

Zum Einsatz der Armeen der Union

Die Army of the Potomac muß am Anfang Washington halten! Wenn Sie die Army of Northern Virginia stellen können, schön, aber sichern Sie im Zweifelsfall die Grenze. Die Army of the Cumberland ist zu klein, um eine durchschlagende Rolle zu spielen. Sie ist eher ein Florett als ein Schwert, setzen Sie sie also dazu ein, Löcher zu stopfen oder schnelle Vorstöße zu unternehmen. Die geringe Größe macht eine Verlegung per Eisenbahn einfach und schnell.



1
Kapitel

2
Kapitel

3
Kapitel

4
Kapitel

5
Kapitel

6
Kapitel

7
Kapitel

8
Kapitel

9
Kapitel

10
Kapitel

Die Army of the Ohio hat ein ähnliches Problem. Zu klein für einen längeren Feldzug, aber für ein Kommandounternehmen fast schon zu groß. Wechseln Sie mit der Army of the Cumberland in der Verteidigung des Westens durch, oder führen Sie eine der Armeen in das Hinterland, um sie auszubauen. Eine gewagte Möglichkeit ist die Verlegung nach Virginia! Dies setzt den Süden unter gewaltigen Druck, läßt aber den Westen offen. Das entstehende Rennen bietet aber für den Norden wegen der besseren Versorgungslage leichte Vorteile.

Die Army of the Missouri ist die kleinste aller Armeen. Sie zur Verteidigung gegen eine größere Einheit einzusetzen, ist eher ein Akt der Verzweiflung. Die geringe Größe erlaubt aber schnelle Vorstöße und die Jagd auf kleinere, abgespaltene Truppenteile. Setzen Sie diese Armee mit großer Vorsicht ein! Als Köder macht sie sich übrigens ausgezeichnet ...

Zum Einsatz der Armeen des Südens

Die Army of Northern Virginia ist das Sahnehäubchen der Armee. Leider ist sie in ganz Virginia verstreut. Nach der Umstrukturierung (siehe oben) ist sie aber eine schlagkräftige Truppe. Gehen Sie nicht in zu viele Schlachten, sonst verlieren Sie den Krieg, auch wenn die Schlachten gewonnen werden. Die Verluste lassen sich nur schwer wieder ausgleichen. Diese Armee hat eine ganz entscheidende Schwäche: Die Moral sinkt schneller als bei allen anderen, wenn man sich nach Norden bewegt. Dies läßt sich aus dem Selbstverständnis der Armee als Verteidigungsstreitmacht erklären. Ein Vorstoß über New York hinaus ist nicht machbar (meist auch nicht nötig ...).

Die Army of Tennessee muß schnellstmöglich zusammengezogen werden. Die Verteidigung Cairos hängt von diesen Truppen ab. Es ist eine schwache Verteidigung, aber was Besseres gibt es hier nicht. Auch hier lassen sich durchschlagende Erfolge nur erzielen, wenn man den Gegner dazu verleitet sich aufzuteilen.

Die Army of Trans-Mississippi hat die gleichen Probleme wie die Army of the Missouri im Norden. Aber diese Truppe kann den Durchbruch nach Norden und zu den Großen Seen schaffen, wenn die Verteidigung von Cairo hält. Ein Vorstoß in den Norden würde übrigens eine Menge Druck von der Army of Tennessee nehmen. Ein Einsatz im Osten ist schwierig, denn eine Verlegung per Bahn ist nicht möglich, und zu Fuß ist sie sehr langwierig. Die beste Idee scheint ein Sammeln der Armee in Columbus oder in der Nähe von Cairo zu sein.

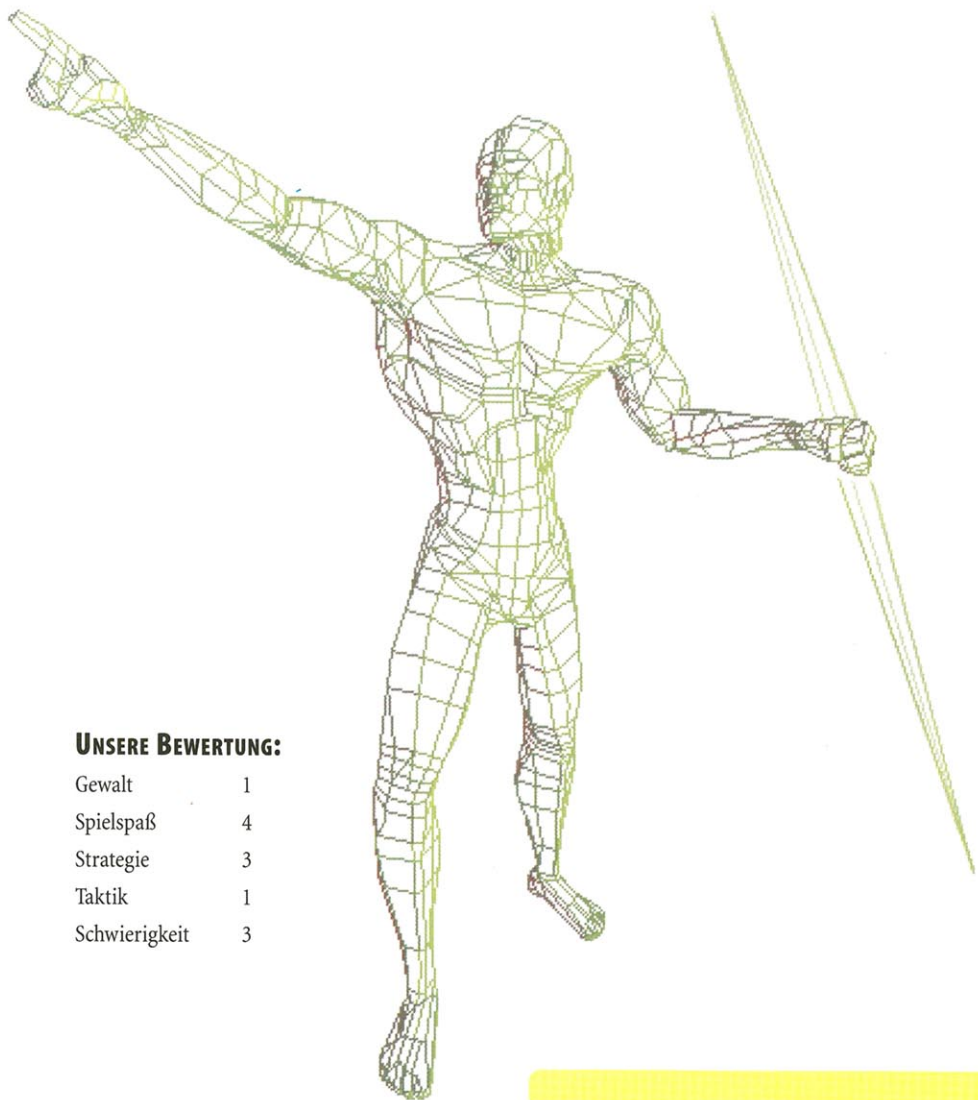
PERSÖNLICHE MEINUNG ZUM SPIEL

Die Aufarbeitung des Themas ist gelungen. Die Präsentation ist ordentlich und die Bedienung recht einfach und einsichtig. Leider ist der Computer nicht sonderlich stark. Er teilt seine Truppen zu häufig auf und ist damit verwundbar. Schade, daß auf diese Weise die Spielherausforderung gering gehalten wird. Auch auf höchsten Schwierigkeitsstufen war es kein Problem zu siegen, es war nur eine Frage der Zeit. Aber für weniger erfahrene Spieler ist dieses Spiel eine gute Einführung in das Genre der Strategiesimulationen.

Geschichtsinteressierte werden diesem Spiel auf jeden Fall noch etwas abgewinnen können.

2. KAPITEL

COLONIZATION



UNSERE BEWERTUNG:

Gewalt	1
Spießpaß	4
Strategie	3
Taktik	1
Schwierigkeit	3



VARIANTEN VON COLONIZATION

Wes Geistes Kind *Colonization* ist, erkennt man spätestens beim Blick auf die Spielfläche. Es sieht nicht nur so aus wie *Civilization*, es stammt auch vom selben geistigen Vater *Sid Meier*. Die Idee hört sich ähnlich an, man besiedelt einen Kontinent statt ein Volk zur Hochkultur zu bringen, aber bis auf die Steuerung ist nicht allzuviel gleich geblieben. Die bekannten und erprobten Bedienungselemente sind alle noch da, daher sollte der Umstieg leicht fallen.

WAS IST SACHE?

Die Hintergrundstory von *Colonization* ist die Besiedelung Amerikas und setzt mit der Entdeckung des Kontinents im Jahre 1492 ein. In der Folgezeit erhalten die Entdecker von vier verschiedenen Nationen die Gelegenheit, den neuen Kontinent zum höheren Ruhme Gottes und der Nation und zum Füllen des Staatssäckels zu besiedeln. Zwangsläufig entsteht dadurch eine Konkurrenzsituation, die durch die Anwesenheit der Eingeborenen, die Indianer, noch verschärft wird.

Zu Beginn des Spiels entscheidet der Spieler, welche Nation er übernehmen möchte, wobei jede der Nationen besondere Vorteile bietet:

Die Besiedelung Amerikas durch **England** erfolgte vor allem aus religiösen Gründen. Puritaner, Calvinisten und andere religiöse Randgruppen in England wie Katholiken strebten nach einem Leben in religiöser Freiheit (Katholiken waren z.B. alle Staatslaufbahnen in England verboten). England stellt daher mehr Auswanderer im Laufe des Spiels als die anderen Nationen. Es werden mehr »Kreuze« produziert, doch dazu später mehr.

Frankreich besiedelte das Gebiet um die »Hudson Bay« in Quebec, Kanada und das Gebiet um die Mississippi-Mündung, ein Gebiet, das Louisiana genannt wurde. Frankreich stellte viele Pelzjäger und baute bewußt nur kleine Siedlungen. Dadurch reagierten die Indianer auf die Franzosen gemäßigter als auf die Kolonisten anderer Nationen. Die Unruhe unter den Indianern steigt gegenüber den Franzosen langsamer als bei Engländern, Holländern oder Spaniern. Auch Friedensangebote seitens der Siedler haben eine höhere Chance, akzeptiert zu werden.

Das genaue Gegenteil stellt **Spanien** dar. Gerade erst von der Besetzung der Mauren aus eigener Kraft befreit, hatte die spanische Nation einen tiefen Glauben an die Katholische Kirche, leere Kassen und eine Generation jetzt arbeitsloser Söldner und Krieger als Folge des Religionskrieges. Das Ziel der Spanier in der neuen Welt war die Bereicherung der Konquistadoren. Wegen der militärischen Ausbildung und Tradition erhalten die Spanier einen Angriffsbonus, wenn sie gegen die Indianersiedlungen vorgehen. Nutzt man den Vorteil der Spanier aus, verschlechtern sich aus verständlichen Gründen die Beziehungen zu den Indianern.

Holland suchte als Nation der Seefahrer und Händler neue Waren und Märkte, was in der neuen Welt alles vorhanden war. Das Geschick der Holländer im Handeln kommt durch die Stabilität der Warenpreise in Amsterdam zum tragen. Darüber hinaus erholen sich die Kurse der Waren schneller als an den Börsen der anderen Staaten. Durch bessere Vorbereitung und finanziellen Rückhalt ist auch die Startausrüstung der Holländer besser.

Die Aufgabe des Spielers besteht nun darin, eine funktions- und überlebensfähige Gesellschaft aufzubauen und dann vor dem Jahr 1800 die Unabhängigkeit zu erklären und den folgenden Unabhängigkeitskrieg mit Erfolg zu beenden. Doch vor die Unabhängigkeitsfeier hat *Sid Meier* noch einige Hindernisse gesetzt, die es zu überwinden gibt.

DER AUFBAU DER KOLONIEN

Die Kolonien bestehen aus Städten, die sich mit Siedlern aus Europa und in Amerika Geborenen füllen. Im Laufe der Zeit wächst die Kolonie, indem man bestehende Produktionsstätten ausbaut (von der kleinen Hausbrennerei zur Rumfabrik) und neue Gebäude errichtet. Dazu benötigt man in der Regel einen Schreiner, der die Gebäude errichtet, Holz, das ein Holzfäller heranschafft, und gegebenenfalls noch Werkzeuge, also Eisenwaren, die der Schmied herstellt oder die man importiert. Natürlich kann der Schreiner erst das Holz fällen, dann die Werkzeuge schmieden und schließlich das Gebäude bauen, aber erstens dauert das ewig, und zweitens ist er beim Holz schlagen schlechter als ein gelernter Holzfäller. So verzahnt sich die gesamte Industrie in *Colonization*. Da die Städte nicht beliebig groß werden können oder zumindest nicht in jeder Stadt alle Ressourcen vorhanden, muß man auch ein Transportsystem errich-



1
Kapitel

2
Kapitel

3
Kapitel

4
Kapitel

5
Kapitel

6
Kapitel

7
Kapitel

8
Kapitel

9
Kapitel

10
Kapitel

ten, um den Warenfluß und damit die Wirtschaft in Gang zu halten. Die Waren können dann in der alten Welt oder an die Indianer verkauft werden. Mit dem erzielten Erlös lassen sich fehlende Güter in Europa beschaffen.

Leider gibt es einige Hindernisse: Das Land ist nicht unbewohnt. Indianer waren schon vorher da und haben eine andere Vorstellung vom Leben als die Europäer. Der Bau von Straßen und die intensive Bodennutzung, besonders durch die Anlage von Äckern, beunruhigen die Indianer. Das schnelle Wachstum der Bevölkerung und der Städte verschlimmern diese Entwicklung nur noch. Militär wird als Bedrohung betrachtet und mit Aggression seitens der Indianer beantwortet, aber die anderen Nationen erzwingen meist eine effektive Verteidigung.

Die anderen Nationen versuchen unablässig, die eigenen Gebiete zu übernehmen und schrecken oft nicht vor einem Militäreinsatz zurück. Auch politische Erpressung ist ein Werkzeug, den Ruhm der eigenen Nation zu steigern und die Staatskasse zu füllen.

Und als letztes möchte Seine Hoheit der König auch, daß sich seine Investition in der Neuen Welt auszahlt, also führt er Steuern und Abgaben ein, die den Gewinn des Handels schmälern. Verweigert man die Zahlung der Steuern und feiert im Stil der »Boston Tea Party« (Kolonisten in Boston warfen als Reaktion auf eine Teesteuer als Indianer verkleidet eine Ladung

Tee ins Meer, dies war der Auftakt zum amerikanischen Unabhängigkeitskrieg), wird man mit einem Embargo der entsprechenden Waren bestraft. Man kann diese Waren in der alten Heimat also weder kaufen noch verkaufen.

Entweder droht also die gesellschaftliche und wirtschaftliche Isolation von der Heimat oder der wirtschaftliche Kollaps, da wegen der hohen Steuern nichts mehr geht. Erleichterung bringt hier die **Unabhängigkeit**.



DIE STEUERUNG DER KOLONISTEN

Wer *Civilization* kennt, wird keine Schwierigkeiten haben. Auch für »neue Spieler« ist die gut durchdachte Bedienung kein Problem. Der Bildschirm teilt sich in drei Bereiche auf: ein Fenster mit einem großen Kartenausschnitt, ein Balken mit Menüs und auf der rechten Seite eine kleine Gesamtkarte und relevante Spielinformationen wie Datum, Kassenstand und Angaben zum Ort, in dem man sich gerade befindet. Durch Klicken mit der linken Maustaste öffnet man ein Menü, in dem sich gewünschten Befehle befinden (auch eine Hot-Key-Belegung ist vorhanden, in die

man sich langsam aber sicher einarbeiten wird). Die rechte Maustaste öffnet die *On Line Hilfe* bzw. die Bibliothek, und man kann Informationen über das Terrain oder Einheiten abrufen. Natürlich sehen Sie nur die Teile der Neuen Welt, die Ihre Einheiten bereits erkundet haben, und auch den Informationen über die Städte der anderen Nationen sollten Sie nicht immer uneingeschränkt vertrauen, denn auch die wachsen und werden ausgebaut. Wenn Sie also nicht von Zeit zu Zeit nachsehen, könnte es sein, daß da eine böse Überraschung auf Sie wartet.

DIE MENÜLEISTE

Unter dem Menüpunkt *Spielmenü* sind alle Optionen zur Spielsteuerung wie Soundeinstellungen und Sicherungsoptionen untergebracht.

Der Menüpunkt *Ansicht* enthält alle Operationen, die die Karte betreffen, wie eine automatische Suchoption für bestimmte Kolonien oder die Einstellung der Kartengröße über eine Zoomoption.

Im *Befehle*-Menü werden alle zulässigen Befehle der Einheiten aufgelistet. Dies reicht von Befestigen über Bauen bis Warten. Natürlich kann nicht jede Einheit jeden Befehl ausführen.

Der Punkt *Berichte* enthält schließlich zehn verschiedene Berichte zu allen Aspekten der Kolonien. Informationen zum Terrain sind ebenso vertreten wie Berichte über die Indianer oder die Wirtschaftssituation.



Handel gestattet die Festlegung von Handelsrouten, um den Warenverkehr zu automatisieren. Beispiel: Ein Wagenzug bringt Erz von Roanoke nach Jamestown, von dort die daraus gewonnenen Werkzeuge nach Plymouth, wo sie zu Waffen weiterverarbeitet werden, die wieder nach Roanoke transportiert werden. Dies geschieht automatisch, und man kann die ständig sich wiederholenden Abläufe automatisieren.

Schließlich werden in der *Colonipädie* eine Bibliothek und Hilfsfunktionen zur Verfügung gestellt, die Informationen über Einheiten oder Landstriche bieten.

DIE KOLONISTEN

DAS WACHSTUM DER KOLONISTEN

Die Bevölkerung kann auf zwei Arten wachsen: durch Zuwanderung oder durch Geburten in der Neuen Welt. Ein neuer Kolonist wird geboren, wenn eine Stadt über 200 Einheiten Lebensmittel verfügt, die dann gegen einen Kolonisten eingetauscht werden. Dabei handelt es sich in jedem Fall um einen freien Siedler.

1
Kapitel

2
Kapitel

3
Kapitel

4
Kapitel

5
Kapitel

6
Kapitel

7
Kapitel

8
Kapitel

9
Kapitel

10
Kapitel

STRATEGIE & ACTION



In Europa tauchen von Zeit zu Zeit Auswanderer auf, die mit einem Schiff nur noch in die Neue Welt gebracht werden müssen. Die Geschwindigkeit ihres Auftauchens hängt von der Anzahl an »Kreuzen« ab, die die Kolonien produzieren. Verstehen Sie dies einfach als ein Maß für das Bekanntwerden der Religionsfreiheit in Europa. Aus dem Rekrutierungspool lassen sich Siedler anwerben, bevor sie freiwillig an den Docks auftauchen. Eine finanzielle Starthilfe wird die Bedenken gegen einen Neuanfang in Amerika schnell vertreiben.

Die zweite Option, Siedler zu gewinnen, ist die Besteckung der königlichen Universität. Man zahlt einen bestimmten Betrag und erhält im Gegenzug einen Siedler mit besonderen Fähigkeiten, also einen Prediger oder Soldaten oder auch einen Handwerker, den man in den Kolonien dringend benötigt. Leider ist diese Option nicht ganz billig.

DIE AUSBILDUNG DER KOLONISTEN

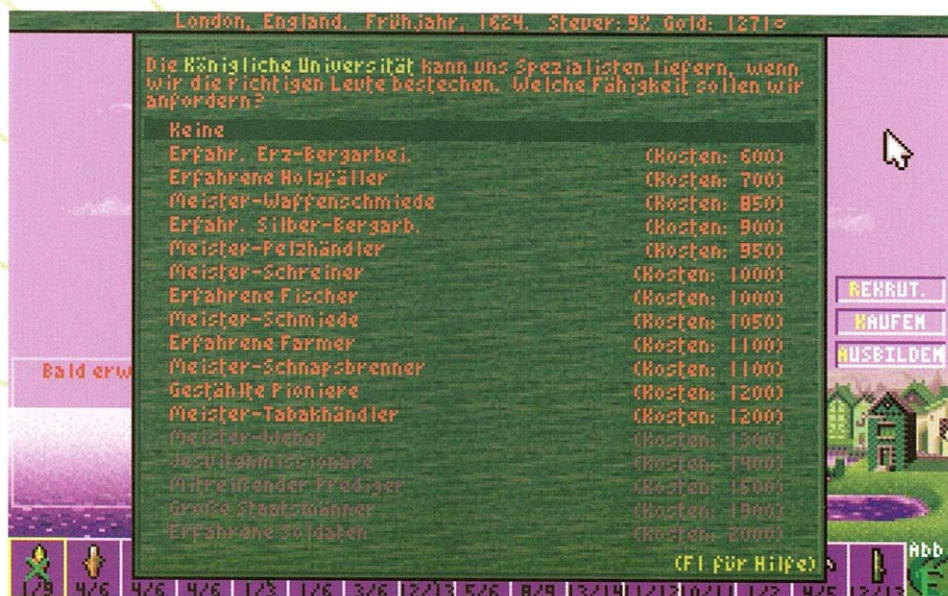
Die Kolonisten in *Colonization* lassen sich grob in zwei Gruppen unterteilen: Spezialisten und Leute, die einfach ihre Arbeit machen. Die Spezialisten erreichen in ihrem Arbeitsgebiet eine höhere Arbeitsleistung: Ein Schreiner produziert normalerweise sechs Hämmer, eine »Aushilfe« nur drei. Es liegt also im Interesse der Kolonie, die Fähigkeiten der Siedler zu schulen und weiterzuentwickeln. Dies kann auf zwei Arten geschehen: Erstens kann bei einer »Aushilfe«

irgendwann der Knoten platzen, d.h. er lernt das Gewerbe durch ständiges Üben, oder er wird in einer Schule oder einem College entsprechend ausgebildet.

Der Aufwand richtet sich dabei nach dem Beruf. Farmer oder Schreiner können in Schulen ausgebildet werden, Soldaten und Schmiede benötigen ein College, und Große Staatsmänner starten ihre Karriere in einer Universität. Die Ausbildung läuft wie folgt ab: Aus einem Kleinkriminellen wird ein Verdingter Knecht, aus dem ein freier Siedler wird, der dann einen Beruf erlernen kann. Welcher Siedler ausgebildet wird, kann man nicht festlegen, man bestimmt nur den Lehrer. Also kann es vorkommen, daß ein Schreiner einen Verdingten Knecht zum freien Siedler macht, obwohl er eigentlich einen freien Siedler zum Schreiner ausbilden sollte.

KOLONISTEN MIT WICHTIGEN FÄHIGKEITEN

Hier werden nicht alle Handwerker aufgeführt, aber über den Nutzen und die Einsatzmöglichkeiten einiger Einheiten sollte doch geredet werden. Das Hauptärgernis bei der Rekrutierung neuer Einheiten ist, daß man auf die Auswahl aus dem Pool der Auswanderer keinen Einfluß hat. Dies ändert sich erst mit dem Kontinentalkongreß (siehe unten). Inzwischen muß man mit dem auskommen, was man hat. Handwerker werden immer gerne gesehen, freie Siedler gelten als akzeptabel, aber Verdingte Knechte und Kleinkriminelle sind hinderlich. Bilden Sie bei den Indianern bevorzugt die Knechte aus. Freie Siedler lassen sich in Schulen schneller ausbilden. Kleinkriminelle werden gerade in hohen Schwierigkeitsstufen zu einem ernsthaften Problem. Abhilfe schafft der Kongreß oder folgender Trick: Machen Sie die Jungs zu Soldaten oder Missionaren. Ein anderes Einsatzge-



Es gibt eigentlich nicht, da die Arbeitsleistung jeglicher Beschreibung spottet. Sie sind nicht nur ungebildet wie die Knechte, sondern auch noch unwillig. Als Missionare sind sie im Auftrag des Herrn unterwegs und als Soldaten versuchen sie sich zu verteidigen. Missionare stellen die Botschafter zu den Indianern dar. Wenn Sie die Reaktion der Indianer beeinflussen wollen, dann geht das nur mit den Gesandten des Herrn. Später können Sie zwar mit Informationen versorgen, sie haben aber keinen Einfluß auf die Politik der Eingeborenen.

Später sind die einzigen, die als Diplomaten auftreten können. Dies ist ein definitiver Nachteil gegenüber dem Gegner, denn bei diesem sind alle Einheiten in der Lage, diplomatische Aktionen durchzuführen.

Die Kolonialarmee wird erst mit Beginn des Unabhängigkeitskrieges gebildet. Die Truppen kennen sich

besonders gut mit dem Gelände der Neuen Welt aus. Zu Beginn des Krieges wird eine Anzahl der Miliz und Armee in den Status der Kolonialstreitkräfte erhoben. Die Einheiten sind ausgezeichnet, wenn sie richtig eingesetzt werden. Für Verteidigungsaufgaben sind sie definitiv zu schade, da dabei ihre Hauptstärke verlorengeht: Bei Gefechten in der Wildnis erhält der Gegner keinen Verteidigungsbonus wegen des Geländes, sondern die Kolonialtruppen den entsprechenden Wert als Bonus! Dies ist die Folge der Guerillataktiken und der Geländekenntnis. Allerdings funktioniert das nur, wenn die Truppen nicht aus Städten heraus angreifen oder Siedlungen belagern. Die Truppen sind extrem kostbar, also überdenken Sie jeden Einsatz ganz genau. Artillerie dient nur zur Verteidigung oder zum Angriff auf Befestigungen. Im Feld oder wenn die Einheit überfallen wird, geht ein großer Teil ihrer Effektivität verloren.

1
Kapitel

2
Kapitel

3
Kapitel

4
Kapitel

5
Kapitel

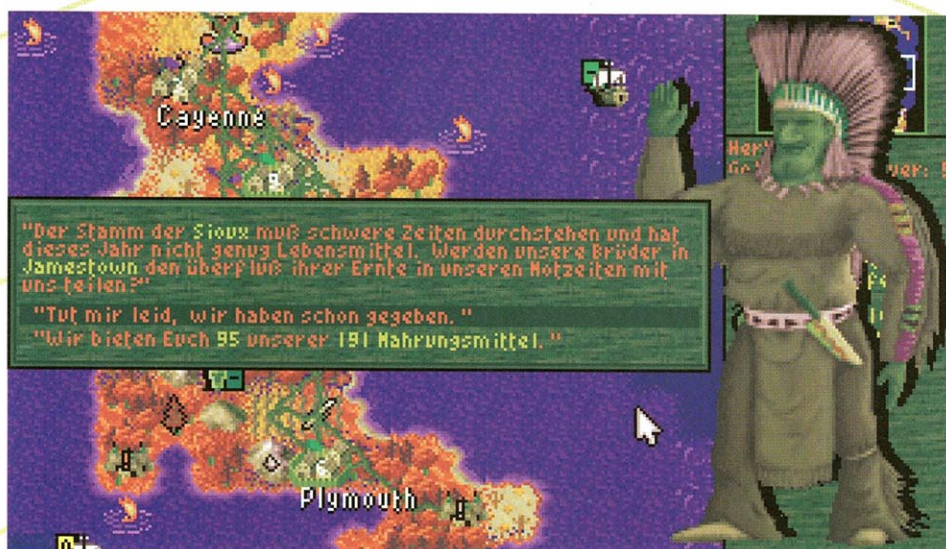
6
Kapitel

7
Kapitel

8
Kapitel

9
Kapitel

10
Kapitel



DIE INDIANER

In *Colonization* gibt es verschiedene Stämme von Indianern. Natürlich konnten nicht alle Völker der Neuen Welt hier erwähnt werden. Vielmehr steht jeder Stamm für eine ganze Gruppe mit ähnlichem Verhalten und ähnlichen Eigenschaften. Siehe Tabelle mit den wichtigsten Merkmalen oben. Diese Einschätzung stimmt nicht immer zu 100%. Vor allem bei der

Plünderung kann die Beute schwanken. Aber als Hilfe zur Einschätzung sollten die Angaben ausreichen. Wenn Sie nicht den Spanier spielen, sollten Sie immer um ein freundschaftliches Klima mit den Indianern bemüht sein. Es handelt sich um Handelspartner und potentielle Verbündete. Erwidern Sie die Geschenke der Indianer mit Gegengeschenken, und nehmen Sie beim Verkauf Ihrer Waren an die Eingeborenen auch

Stamm	Siedlungsart	Lebensweise	Beute bei Plünderung
Araukaner	Dorf	freundliche Bauern	mittel
Azteken	Stadt	kriegerische Bauern	hoch
Inka	Stadt	hochentwickelte Bauern	hoch
Tupi	Lager	Jäger und Sammler	sehr niedrig
Cherokee	Dorf	friedliche Bauern	niedrig
Irokesen	Dorf	fortschrittliche Jäger	niedrig
Sioux	Lager	nomadische Krieger	niedrig
Apachen	Lager	nomadische Krieger	mittel



einmal schlechtere Preise in Kauf. Die verbesserten Beziehungen lohnen sich auf jeden Fall. Drücken Sie bei Überfällen eines kriegerischen Stammes auch mal ein Auge zu.

Pferde können Sie an die Indianer weitergeben. Die Indianer sind in der Folgezeit auch gerne wieder bereit, Ihnen Pferde zu verkaufen. Nehmen Sie aber auf alle Fälle Abstand vom Waffenhandel. Die Indianer verlieren daraufhin vor Ihren Truppen den Respekt, und die Zahl der Übergriffe wird zunehmen. Auch steigt die Kampfkraft der Indianer in hohem Maße. Rum ist eine zweischneidige Sache: Man kann behaupten, daß die Hemmschwelle der Indianer sinkt und dadurch die Gefahr eines Überfalles steigt. Aber so eindeutig wie bei den Waffen ist dieser Zusammenhang nicht. Einen klaren und eindeutigen Hinweis auf die Auswirkungen des Alkohols auf die Eingeborenen müssen wir Ihnen also schuldig bleiben.

Senden Sie auf jeden Fall Verdingte Knechte oder freie Siedler zur Ausbildung in die Siedlungen der Indianer. Gewisse Fertigkeiten lassen sich nur von den Indianern erlernen, und auf alle Fälle wird die Ausbildungszeit erheblich verkürzt.



DER KONTINENTALKONGREß: DIE POLITISCHE STIMME DER NEUEN WELT

Zahlreiche Ideen wurden in der Neuen Welt durch Philosophen, Politiker oder auch einfach nur praktisch denkende Menschen vorgebracht und haben sich dann durchgesetzt. Die Väter dieser Ideen kommen auch in unserem Szenario vor. Sie bringen ihre Ideen im sogenannten Kontinentalkongreß ein, der im Laufe der Zeit durch die Produktion von Freiheitsglocken beständig wächst. Aber es dauert immer länger bzw. anders ausgedrückt: Es erfordert von Sitzung zu Sitzung des Kontinentalkongresses mehr Freiheitsglocken. Nur in diesen Sitzungen kann ein neues Mitglied seine Ideen in die Gesellschaft einbringen. Leider sind nicht alle Ideen auf einmal verfügbar, sondern es steht immer ein »Gründungsvater« in einer von fünf Kategorien zur Wahl. Damit Sie sich schnell einen Überblick verschaffen können, stellen wir hier die Auswirkungen der Ideen vor.

1

Kapitel

2

Kapitel

3

Kapitel

4

Kapitel

5

Kapitel

6

Kapitel

7

Kapitel

8

Kapitel

9

Kapitel

10

Kapitel

STRATEGIE & ACTION

HANDELSANGELEGENHEITEN

Adam Smith war ein bedeutender britischer Wirtschaftstheoretiker. Mit seinem Beitritt wird es möglich, Fabriken (die letzte Industrieausbaustufe) zu bauen. Die Folge ist eine Erhöhung der Produktion in den Kolonien, sobald die entsprechenden Einrichtungen gebaut sind. Seine Nominierung für den Kontinentalkongreß lohnt sich erst in der Mitte des Spiels, wenn schon größere Ansiedlungen vorhanden sind. Sie ist wichtig, um die wirtschaftlichen Voraussetzungen für die Unabhängigkeit zu schaffen.

Jakob Fugger hatte als Kaufmann im frühen 16. Jahrhundert die deutsche Wirtschaft und den Handel fest in seiner Gewalt. Mit seinem Beitritt werden alle Handelsboykotte aufgehoben, ohne daß Steuern nachgezahlt werden müssen. Auch hier gilt: Erst ab der Mitte des Spiels lohnt sich seine Fähigkeit, denn danach kann wieder die Boykottregelung greifen, und es geht alles wieder von vorne los. Seine Nominierung verschafft also nur kurzfristig Erleichterung und etwas zusätzliche Zeit.

Peter Minuit hat den Indianern Manhattan Island abgekauft und dort Neu Amsterdam, das heutige New York gegründet. Indianer stellen keine Geldforderungen mehr, wenn man ihr Land bewirtschaftet. Man kann sich wesentlich billiger ausbreiten. Aber: Die Indianer werden immer noch durch die Nutzung der Länder gestört. Minuits Einsatz lohnt sich vor allem zu Beginn des Spiels, um die knappen Finanzen zu schonen, denn die Alternative Landraub statt Landkauf verärgert die Ureinwohner über alles.

Peter Stuyvesant ist der wohl wichtigste Vertreter der Handelsabteilung. Mit seinem Beitritt wird der Bau von Zollstationen ermöglicht, die auch mit boykottierten Waren handeln können. Außerdem werden die Waren in Amerika abgeholt, und man spart sich den Transport der Waren über das Meer und damit Zeit. Ein stetiger Fluß an Geld versorgt die Kolonien, und die Steuerforderungen des Königs können so ganz elegant unterlaufen werden.

Jan de Witt erlaubt den Handel mit Siedlungen anderer Nationen, wenn Sie sich mit ihnen nicht im Kriegszustand befinden. Auch die Berichte und Statistiken über diese Nationen werden zuverlässiger, Kaufleute schnappen auf ihren Reisen so einiges an Informationen auf. Auch hier gilt: Seine Wahl lohnt sich erst ab der Mitte des Spiels, denn vorher haben Sie alle Hände voll zu tun mit dem Überleben Ihrer Siedler. Der Handel muß da noch warten.

ERKUNDUNG UND ENTDECKUNG

Francisco de Coronado war einer der bedeutendsten Entdecker. Er erkundete weite Teile Neu Mexikos und fand den Grand Canyon. Seine Erfahrung als Kundschafter sorgt dafür, daß auf der Karte alle Städte mit ihrer Umgebung angezeigt werden. Die Aktualisierung ist mit eingeschlossen. Diese Eigenschaft sollte nicht unterschätzt werden, denn auf diese Weise hat man immer ein Auge auf die Entwicklung der anderen Nationen und kann deren wirtschaftliche Leistungsfähigkeit einschätzen. Im Kriegsfall wissen Sie dann, wo der Gegner seine Achillesferse hat.

Henry Hudson entdeckte die nach ihm benannte »Meeresbucht« in Ostkanada. Sie wurde zum Zentrum der »Hudson Bay Company«, der größten Pelzhandelsgesellschaft der damaligen Zeit. Sein Beitritt verdoppelt die Erträge aus der Pelztierjagd. Dies macht ihn zu einem idealen Startpartner, denn Felle bringen mittelmäßigen Gewinn mit sehr wenig Aufwand.

La Salle unterstützt den Ausbau ihrer Siedlungen. Er veranlaßt den kostenlosen Bau einer Palisade, wenn eine Siedlung eine Gesamtbevölkerung von drei Kolonisten erreicht hat. Dies erhöht die Verteidigungsfähigkeit und spart wertvolle Zeit beim Ausbau der Dörfer. Seine Fähigkeit lohnt sich immer.

Fernao de Magellan umsegelte als erster Europäer die Welt und bewies so den stursten Menschen, daß die Erde eine Kugel ist. Mit seinem Beitritt erhöht sich die Bewegungsreichweite aller Schiffe, und die Fahrzeit vom westlichen Rand der Karte wird auch verkürzt. Sein Beitritt kann gerade am Anfang, wenn noch keine Zollhäuser existieren, die Fahrzeit nach Europa um einen Zug verkürzen. Auch die Möglichkeit, eventuellen Feinden einfach davonzusegeln, sollten Sie nicht unterschätzen.

Hernando de Soto gilt als rücksichtsloser Eroberer und Plünderer. Alle Einheiten erhalten den erweiterten Sichtradius der Späher, und alle Gerüchte über verborgene Städte sind wahr, wenn er dem Kongreß beiträgt. Als Spanier lohnt sich der Einsatz sofort, für die anderen ist die Nützlichkeit vom Spielverlauf abhängig.

MILITÄRISCHES

Herman Cortez unterwarf Mexiko und vernichtete die Azteken. Mit seinem Beitritt erhöht sich die Beute aus den Vernichtungsfeldzügen gegen die Indianer. Außerdem erhalten Sie eine kostenlose Galeone, um die Schätze transportieren zu können (der König verzichtet auf die Miete). Als Spanier sollte Cortez unbedingt so schnell wie möglich angeheuert werden. Alle anderen Nationen benötigen ihn nur bei geplanten Feldzügen.

Francis Drake war eine Freibeuterlegende, der die spanischen Schatzschiffe jagte und Englands Finanzsäckel tüchtig füllte. Darüber hinaus leistete er gelegentlich Siedlern in der Neuen Welt Beistand. Sein Einsatz erhöht die Kampfkraft der Kaperschiffe, die so den Handel und den Aufbau fremder Kolonien effektiv und nachhaltig stören können. Seine Berufung lohnt sich, sobald man genügend Geld für ein oder zwei Kaperschiffe hat.

John Paul Jones revolutioniert Ihre Seestreitkräfte. Sie erhalten mit seinem Beitritt eine kostenlose Fregatte, die Ihnen bei der Sicherung der Handelswege oder zur Störung der gegnerischen Schifffahrt unschätzbare Dienste leisten kann. Auch die zusätzliche Transportkapazität sollten Sie nicht unterschätzen. Solange Ihre Kasse keine großen Sprünge gestattet, ist er immer ein gute Wahl für den Beitritt zum Kongreß.

Paul Revere schaffte es während des amerikanischen Unabhängigkeitskrieges, Freiwillige zu organisieren, die sich beim Nähern englischer Truppen zu den Waffen bewegten und wieder an ihre Arbeit gingen, sobald diese wieder verschwanden. Sein Beispiel

1

Kapitel

2

Kapitel

3

Kapitel

4

Kapitel

5

Kapitel

6

Kapitel

7

Kapitel

8

Kapitel

9

Kapitel

10

Kapitel

STRATEGIE & ACTION

inspiriert Ihre Kolonien, sogenannte »Minute Men« zu stellen. Die Siedler ergreifen in Siedlungen ohne stehende Miliz im Verteidigungsfall die gelagerten Waffen und besetzen selber die Palisaden, um sich zu verteidigen. Vor allem am Anfang lohnt sich der Einsatz, denn man verfügt nur über wenige Siedler.

George Washington war als Oberbefehlshaber der amerikanischen Truppen im Unabhängigkeitskrieg ein Motivationskünstler und Meister in der Truppenausbildung. Jede nicht erfahrene oder in einem anderen Gewerbe ausgebildete Militäreinheit, die einen Kampf gewinnt, wird sofort befördert. Damit steigt der Ausbildungsstand Ihrer Kolonisten erheblich. Als Nebeneffekt erhöht sich dauerhaft die Kampfkraft der Armee durch Erfahrung. Ein Einsatz, der sich zu jeder Zeit lohnt.

POLITIK

Simon Bolivar, der Namenspatron Boliviens, war maßgeblich am Erreichen der Unabhängigkeit weiter Teile Südamerikas beteiligt. Er organisierte und führte die Aufstände, die zur Loslösung dieser Staaten von Spanien führten. Sein Beitritt erhöht die Zahl der »Söhne der Freiheit« um 20%. Damit steigt der Rückhalt der Separatisten in der Bevölkerung, und das Produktionsniveau wird aller Wahrscheinlichkeit nach auch gehoben. Je früher sein Beitritt erfolgt, desto besser ist die Basis zur Erklärung der Unabhängigkeit.

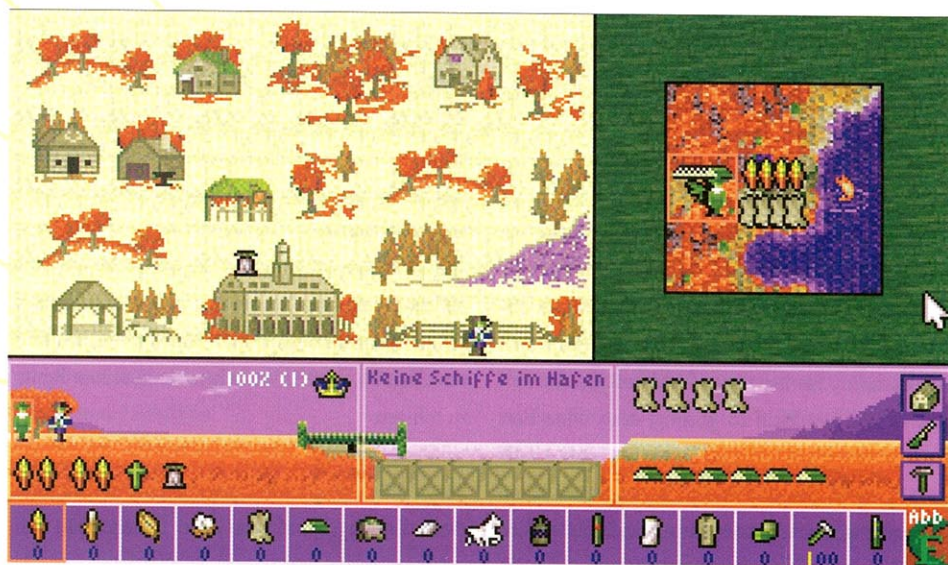
Benjamin Franklin, ein bedeutender Wissenschaftler und Staatsmann des jungen Amerika, schafft es, die Kolonien von den Spannungen der Nationen der Alten Welt zu lösen. Mit seinem Beitritt haben die

Kriege in Europa keinen Einfluß mehr auf die Beziehung zu den Kolonien anderer Mächte. Und fremde Nationen sind immer bereit, gegen Bezahlung Frieden zu schließen. Ab der Mitte des Spiels lohnt sich sein Einsatz unbedingt. Man sichert den Frieden, den man zur Weiterentwicklung seiner Wirtschaft benötigt.

Thomas Jefferson gestaltete die Verfassung der USA. Mit seinem Beitritt erhöht sich die Produktion der Freiheitsglocken um 50%. Damit werden auch häufiger Sitzungen des Kontinentalkongresses einberufen. Je eher er also gewählt wird, desto schneller erfolgt die politische Entwicklung.

Thomas Paine, ein englischer Philosoph, der nach Philadelphia auswanderte und dessen Schriften maßgeblich zur Erklärung der Unabhängigkeit der USA und zur Französischen Revolution beitrugen. Mit seinem Beitritt erhöht sich die Produktion der Freiheitsglocken um den gegenwärtigen Steuersatz. Seine Berufung sollte also nicht erfolgen, solange der Steuersatz noch unter 20 oder 25% liegt.

Pocahontas war eine Stammesführerin der Powhattan Indianer. Ihre Heirat mit einem Engländer trug maßgeblich zur Entspannung der Beziehungen zwischen der englischen Kolonie Jamestown und den Indianern bei. Ihre Berufung in den Kongreß setzt alle Spannungen mit den Indianern auf Null, und die Beziehungen verschlechtern sich nur noch halb so schnell. Der richtige Zeitpunkt ihrer Wahl ist gekommen, wenn ein Indianerkrieg kurz bevorsteht. Ihre Nominierung kann aber auch am Anfang sinnvoll sein, denn die verringerte Unruhe bei den Indianern gestattet eine kontinuierliche Entwicklung der Siedlungen.



RELIGION

Jean de Brebeuf war Missionar in Kanada bei den Huronen. Sein Beitritt erhöht die Erfahrung der Missionare und damit deren Effektivität. Da die Missionare großen Einfluß auf die Beziehungen aller Nationen zu den Indianern haben, ist seine Fähigkeit nicht zu unterschätzen.

William Brewster galt als Führer der Pilgerväter, die mit der »Mayflower« in Amerika landeten. Sein Beitritt zum Kongreß überläßt Ihnen die Wahl, welcher Kolonist aus dem Rekrutierungspool zur Auswanderung bereitsteht. Außerdem entsenden die Höfe in Europa keine verdingten Knechte und Kleinkriminellen mehr in die Kolonien. Damit wird die Entwicklung Ihrer Kolonie beschleunigt (die zeitaufwendige Ausbildung entfällt), und Sie haben mehr Einfluß auf die Einwanderer. Sein Nutzen ist um so größer, je höher der Schwierigkeitsgrad ist, mit dem Sie spielen. Je früher sein Beitritt erfolgt, desto besser.

Bartolome de Las Casas war als Missionar und Fürsprecher der Indianer bekannt. Sein Beitritt gestattet es den Konvertiten (Indianer, die sich einer Kolonie anschließen), als freie Siedler in die Kolonien aufgenommen zu werden. Der Effekt dieser Maßnahme kommt erst mit fortschreitender Missionierung zum Tragen.

William Penn schuf mit Pennsylvania eine religiöse Kolonie der Quäker in Nordamerika. Sein Beitritt erhöht die Produktion an Kreuzen um 50%, und steigert damit die Zahl der Auswanderer in der Alten Welt. Außer gegen Ende lohnt sich sein Einsatz immer. Steht der Krieg direkt bevor, dann hat er leider kaum noch einen Effekt.

Juan de Sepulveda hatte einige seltsame Vorstellungen über die Rechte und Fähigkeiten der Indianer. Durch seinen Beitritt zum Kongreß erhöht sich die Wahrscheinlichkeit, daß Indianer konvertieren, als

1
Kapitel

2
Kapitel

3
Kapitel

4
Kapitel

5
Kapitel

6
Kapitel

7
Kapitel

8
Kapitel

9
Kapitel

10
Kapitel

STRATEGIE & ACTION

direkte Folge seiner »Überredungskünste«. Sein Einsatz sorgt damit für ein beschleunigtes Wachstum der Kolonien.

TIPS & TRICKS

DER AUFBAU DER ERSTEN KOLONIE

Die Lage der ersten Kolonie kann das Spiel entscheidend beeinflussen. Wichtig sind die folgenden zwei Bodenschätze: Sie benötigen Wald und ein fischreiches Gebiet. Der Wald ist wichtig, denn ohne Holz können Sie die Kolonie nicht ausbauen, und gerade am Anfang ist das ein Hemmnis, das später kaum wieder wettgemacht werden kann. Dabei muß es sich nicht um ein extrem holzreiches Gebiet handeln. Die Fischgründe sichern mit einem eingewanderten Fischer die Lebensmittelversorgung der Siedler, wenn erst ein Hafen gebaut ist. Lassen Sie daher sofort einen Siedler mit der Holzgewinnung beginnen. Ist genug Holz im Lager, sollte der Hafen gebaut werden. Der nächste Bau wird dann in aller Regel das Sägewerk sein, um die Produktion weiterer Gebäude zu beschleunigen. Sind weitere Ressourcen vorhanden, um so besser. Ein Berg oder Sumpf (Eisen) ermöglicht die Ansiedlung von Industrie ohne lange Transportwege.

Achten Sie beim Bau weiterer Kolonien darauf, nicht das Wachstum der eigenen durch zu enge Bauweise zu behindern. Jede neue Kolonie sollte über besondere Bodenschätze verfügen oder eine ausgezeichnete Handelslage haben.

Der Einsatz der Pioniere im Straßenbau ermöglicht eine schnelle Verbindung zwischen den Städten. Auch

der landwirtschaftliche Ausbau durch Rodung und Pflügen lohnt sich am Anfang in kleinem Maße. Warten Sie mit dem groß angelegten Ausbau, bis Sie über genügend Geld oder Werkzeuge verfügen. Heben Sie sich im Zweifelsfall die Werkzeuge für den Bau weiterer Gebäude auf.

Achten Sie auf eine ausreichende Verteidigung der Städte. Sieht ein Gegner, daß eine Siedlung schlecht verteidigt ist, wird er versuchen, sie in seinen Besitz zu bringen.

Bauen Sie zu Beginn lieber mehrere kleine als eine große Siedlung. Die Besorgnis der Indianer hält sich in Grenzen.

ZUM MILITÄR

Setzen Sie Ihre Truppen sparsam ein, und vermeiden Sie Risiken. Bilden Sie immer Gruppen aus mehreren Einheiten, um die Gefangennahme der Einheiten zu vermeiden. Die verlorene Ausrüstung bei einer Flucht läßt sich ersetzen, voll ausgebildete Soldaten oder Kolonialtruppen dagegen sind nur schwer oder gar nicht zu ersetzen. Schützen Sie die Artillerie, indem Sie an den Flanken, die dem Feind zugewandt sind, Dragoner oder Soldaten laufen lassen.

Wenn sich ein Krieg nicht vermeiden läßt, dann bilden Sie Trosse, die in der nächsten befreundeten Stadt mit Pferden und Waffen warten, um die Truppen wieder auszurüsten. Leider ist diese Option nicht im Feld einsetzbar, aber man kann nicht alles haben.

Der Ausbau der Befestigungen ist wichtig. Bevor Sie den Unabhängigkeitskrieg beginnen, sollten die

wichtigsten Städte über eine Festung und zwei oder drei befestigte Artillerieeinheiten verfügen, zusätzlich zu den normalen Truppen, um eine Einnahme durch die königlichen Einheiten zu verhindern.

Noch ein Wort zum Unabhängigkeitskrieg: Achten Sie auf Sympathisanten der königlichen Streitkräfte, und ziehen Sie aus einem vermeintlich sicheren Gebiet nicht alle Truppen ab, sonst verlieren Sie die verteidigungslosen Städte an Rebellen! (Natürlich rebellieren die gegen die Rebellion ...).

Produzieren Sie Freiheitsglocken soviel Sie können. Das steigert die Produktion und verschafft dem Unabhängigkeitskrieg eine solide Basis. Im Krieg sollte die Produktion fast noch erhöht werden, denn ab einer bestimmten Menge an Glocken greifen andere europäische Mächte auf seiten der Rebellen in den Krieg ein und bringen ersehnte Verstärkungen in die Neue Welt.

Oft ergreifen auch die Indianer im Krieg Partei. Jetzt rächt sich ein schlechtes Verhältnis zu den Eingeborenen. Je ärgerlicher diese auf Sie sind, desto eher greifen sie auf seiten des Königs in den Kampf ein. Besteht hingegen ein friedliches Verhältnis zwischen den Indianern und Ihnen, dann sind die Indianer geneigt, auf Bitten durch einen Missionar, auf Ihrer Seite an dem Krieg teilzunehmen. Wenn Sie sich mit einem anderen Siedler angelegt haben, dann ziehen Sie die Sache bis zum Ende durch! Erobern Sie seine Städte, und vertreiben Sie ihn aus Amerika! Das ist nicht einfach, erleichtert aber die Zukunft. Bemühen Sie sich jedoch auf jeden Fall, erst eine friedliche Lösung anzustreben.

Im Falle eines Indianerkrieges versuchen Sie, das Hauptdorf (die Siedlung mit dem Stern) zu erobern. Damit endet der Krieg automatisch, und Beziehungen zu diesem Stamm werden wieder auf Null gesetzt. Da es für jede vernichtete Indianersiedlung einen Punktabzug gibt, läßt sich der Schaden so begrenzen, da nur eine Siedlung vernichtet wurde und nicht ein ganzes Volk.

Halten Sie Ihre Städte halbwegs zusammen, und vermeiden Sie Inselreiche. Im Falle eines Krieges ist die Gefahr, daß ein Truppentransporter versenkt wird, zu hoch. Damit verlieren Sie nicht nur ein Schiff, sondern auch alle Einheiten, die sich an Bord befanden. Auch Warentransporte werden durch Piraten erschwert und dienen auf diese Weise dem Ausbau der gegnerischen Kolonien.

Übertreiben Sie es nicht mit dem Erobern anderer Schiffe. Als Pirat kümmert Sie die Nationalität der anderen Schiffe nicht, aber einen schlechten Ruf bekommen Sie trotzdem.

KOMMENTAR

Man kann lange diskutieren, welches Spiel besser ist, *Colonization* oder *Civilization*. Beide haben einen besonderen Reiz. In einem kann man sich aber einig sein: Wem das eine gefällt, der mag auch das andere. Die Schwierigkeiten bei *Colonization* liegen ganz klar auf der wirtschaftlichen Seite, und beim Einsatz der Truppen muß man mehr nachdenken. Die Vorgänge im Spiel sind komplexer, und nach einer längeren Spielpause benötigt man immer ein bißchen Zeit, um sich in das Spiel wieder »einzuarbeiten«.

1
Kapitel

2
Kapitel

3
Kapitel

4
Kapitel

5
Kapitel

6
Kapitel

7
Kapitel

8
Kapitel

9
Kapitel

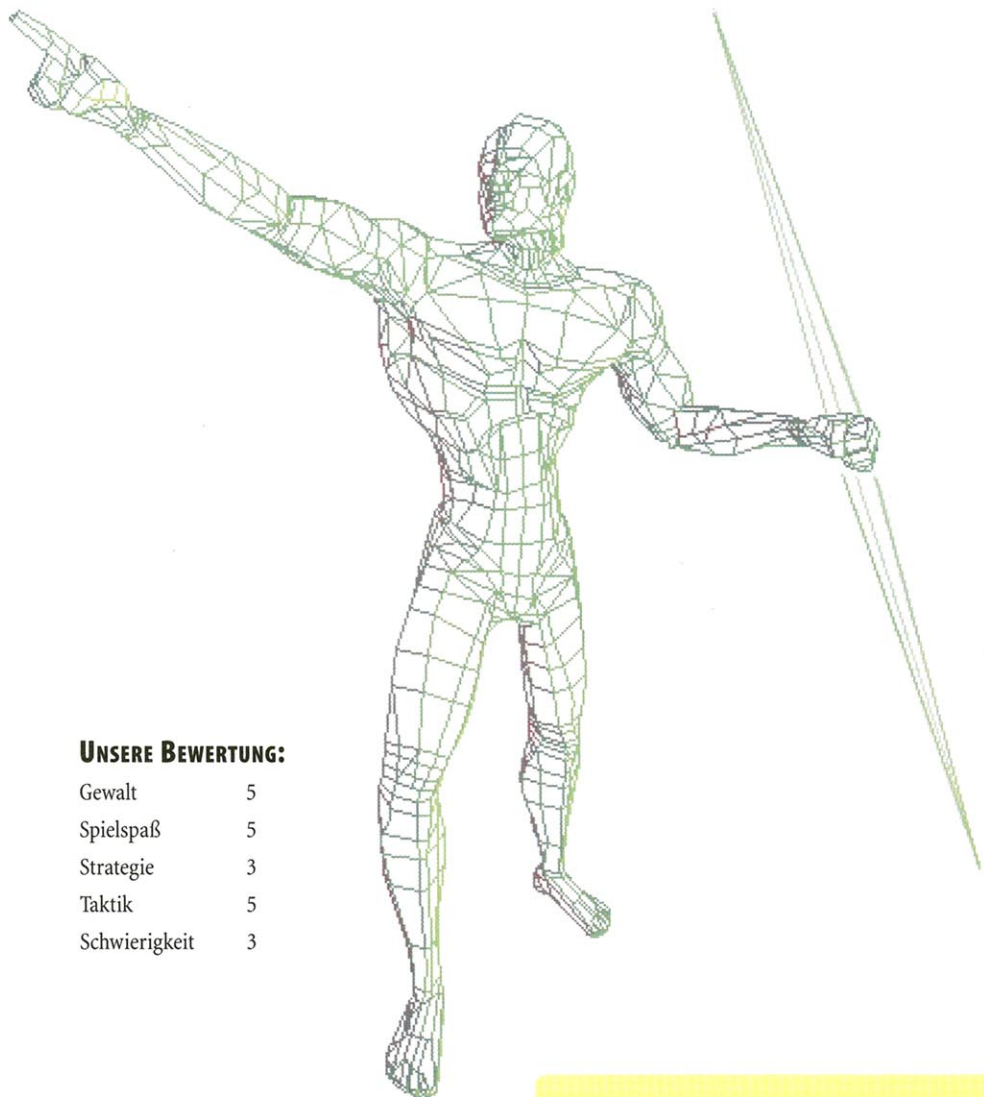
10
Kapitel

Colonization ist kein Fünf-Minuten-Spiel, sondern eine packende Herausforderung, die zwar durchsichtig aber dennoch ziemlich komplex ist. Die fünf Schwierigkeitsstufen verdienen diesen Namen wirklich, denn beim Computer sind deutliche Qualitätsunterschiede festzustellen.

In einer ewigen Bestenliste sollte dieses Spiel auf jeden Fall erwähnt werden, und in der Sammlung eines Strategiespielefans darf es auf keinen Fall fehlen.

3. KAPITEL

COMMAND & CONQUER



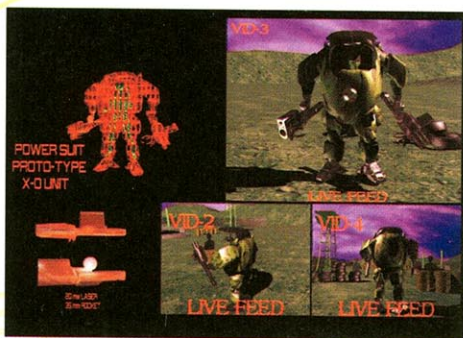
UNSERE BEWERTUNG:

Gewalt	5
Spielspaß	5
Strategie	3
Taktik	5
Schwierigkeit	3

VARIANTEN DES SPIELS

Eigentlich ist es kein Geheimnis, wer der Vorgänger von **Virgins** neuestem Strategiespiele-Hit *Command & Conquer* ist. Wer es noch nicht weiß, der wird es beim ersten Hinsehen merken, denn die Patenschaft des (schon etwas betagten) **Virgin**-Hits *DUNE 2* ist nicht zu übersehen.

Neben dieser »Familienähnlichkeit« reiht sich *Command & Conquer* übrigens hervorragend in die Riege der actionhaltigen Echtzeit-Strategiespiele ein, was in der Regel ein Garant dafür ist, daß es einem während des Spielens nicht langweilig wird.



ZUR INFORMATION

Auf einen Punkt sollten wir Sie gleich zu Beginn dieses Abschnittes hinweisen: Die hier besprochene *Command & Conquer*-Version ist eine Betaversion der US-Ausgabe dieses Spieles. Wenn alles so läuft, wie es im Augenblick aussieht, dann werden Sie diese Variante von *Command & Conquer* niemals in deutschen Geschäften kaufen können.

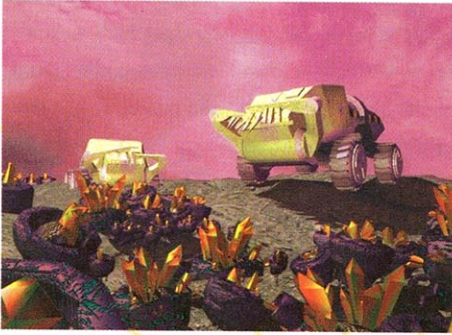
Der Grund dafür ist zum einen der relativ hohe »Gewaltpegel« des Spiels und zum zweiten, dadurch bedingt, die Aufmerksamkeit der wachsamen Hüter

des Jugendschutzgesetzes. Da **Virgin** also damit rechnen muß, daß das Spiel in dieser Version binnen kürzester Zeit auf den Index wandern würde (und damit nur noch an Personen über 18 Jahre verkauft werden dürfte), haben sie sich entschlossen, eine zweite Version speziell für Deutschland zu entwickeln. In dieser »entschärften« Version werden dann keine »Menschen« mehr Ihren Befehlen gehorchen, sondern Kampfroboter und Computer. Die deutsche Version von *Command & Conquer* war zum Zeitpunkt der Entstehung des Buches leider noch nicht verfügbar. Da sich aber an den Missionen und den Eigenschaften der einzelnen Truppen nichts mehr ändern dürfte, haben wir beschlossen, in diesem Buch die US-Version vorzustellen. Wir hoffen, Ihnen mit diesem kurzen Text nicht nur einen ersten Eindruck von diesem hochklassigen Strategiespiel vermitteln zu können, sondern auch einige brauchbare Tips für den Einstieg und die ersten Missionen. Für ausführlichere Hints und Spiel tips zur **deutschen Version** verweisen wir auf den in Kürze (voraussichtlich im Oktober '95) erscheinenden *Command-&Conquer*-Strategieführer des Markt&Technik-Verlages.

GRUNDIDEE

Es klingt schon fast hollywoodreif, aber bei *Command & Conquer* geht es wieder einmal um den großen Kampf »Gut gegen Böse«. In diesem speziellen Fall sind die **Guten** die **GDI** (*Global Defense Initiative*), und die **Bösen** sind **Die Bruderschaft des Nod**. Bei den geht es nur um eines (wenn wir mal ehrlich sind), um Macht. Genauer gesagt, um die Kontrolle aller Abbaustätten eines neuen Minerals namens **Tiberium**, das wertvoller als Gold und Platin ist.

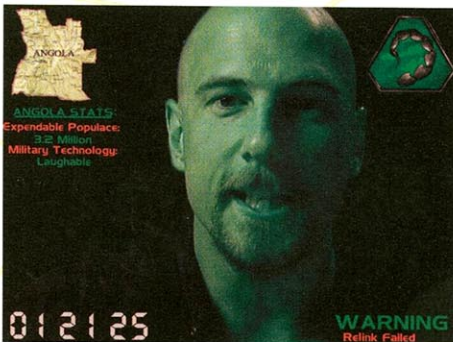
COMMAND & CONQUER



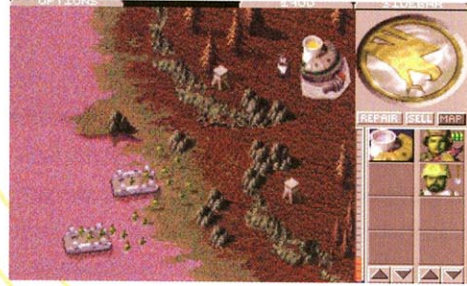
Zu Beginn entscheiden Sie sich für eine der beiden Seiten (»Gut oder Böse, das ist hier die Frage...«). Dann geht es darum, in jeweils 15 Missionen langsam aber sicher die Oberhand und damit die Kontrolle über die Erde zu gewinnen. Ob Sie lieber die UNO und die Generäle der GDI oder den fiesen NOD-Führer Cane an der Spitze sehen wollen, bleibt Ihnen überlassen.

SPIELABLAUF

Haben Sie, nach dem wirklich sehenswerten Intro, erst einmal die Seiten gewählt, geht es gleich weiter zu Ihrem ersten Briefing. Beim Briefing erhalten Sie entweder von Cane oder vom Oberkommandierenden der GDI höchstpersönlich in allen Einzelheiten Ihren Auftrag geschildert.



Danach geht es gleich weiter mit der ersten Mission. Zunächst können Sie sich Ihr Einsatzgebiet noch nicht aussuchen (GDI startet in Europa, NOD in Afrika), aber im Verlauf des Spiels können Sie auswählen, welche Missionen Sie durchkämpfen möchten.



DAS SPIELINTERFACE

Das Interface ist bei *Command & Conquer* schnell erklärt. Den größten Teil des Bildschirms nimmt die Karte des Einsatzgebietes ein, über die Sie Ihre einzelnen Einheiten steuern können. Am oberen Bildrand sehen Sie drei Anzeigen, wovon die linke und die rechte Menüpunkte sind. Die mittlere ist die Anzeige für die Ihnen im Moment zur Verfügung stehende Geldmenge, für die Sie entweder Einheiten oder Gebäude bauen beziehungsweise reparieren können.

Options bringt Sie in ein Menü, in dem Sie Spielstände sichern, laden und Spielkontrollen einstellen können und über das sich auch die aktuelle Mission abbrechen lässt.

Sidebar lässt an der rechten Seite des Bildschirms ein Kontrollfeld erscheinen, über das Sie eine ganze Reihe von Spieloptionen steuern können.

1
Kapitel

2
Kapitel

3
Kapitel

4
Kapitel

5
Kapitel

6
Kapitel

7
Kapitel

8
Kapitel

9
Kapitel

10
Kapitel



Unter dem Symbol Ihrer Gruppierung sehen Sie drei kleine Schaltflächen (*Repair*, *Sell* und *Map*). Mit *Repair* können Sie eigene Gebäude reparieren lassen, sollten sie, z.B. durch einen Angriff, beschädigt werden. Der Mauszeiger verwandelt sich dann in einen Schraubenschlüssel, mit dem Sie auf das zu reparierende Gebäude klicken. Aber Vorsicht, Reparaturen sind nicht billig und können nur dann durchgeführt werden, wenn Sie genügend Geld in der Kasse haben. Mit *Sell* können Sie eigene Gebäude verkaufen, falls diese nicht mehr benötigt werden. Sie bekommen dadurch einen kleinen Teil der Produktionskosten wieder zurück. Mit *Map* schließlich können Sie sich eine Karte der gesamten Spielumgebung anzeigen lassen, wenn das mit dem Satelliten endlich funktionieren würde ...

Die darunterliegenden Schaltflächen mit den farbigen Bildern zeigen Ihnen, welche Einheiten (rechts) und welche Gebäude (links) Sie im Augenblick bauen können. Sollten Sie hier nur graue Felder sehen, dann können Sie logischerweise noch nichts bauen.



STEUERUNG DER EINHEITEN

Die Steuerung der verschiedenen Einheiten ist bei *Command & Conquer* erfreulich einfach geregelt.

Wenn Sie nur ein Fahrzeug oder einen Soldaten bewegen wollen, dann klicken Sie diese spezielle Einheit mit der Maus an. Jetzt erscheint um die Einheit herum ein weißer Kasten, der anzeigt, daß sie bereit ist, Befehle zu empfangen. Über der Einheit sieht man einen kleinen farbigen Balken, der grün, gelb oder rot sein kann. Dieser Balken gibt mit seiner Länge und der Farbe den Zustand der entsprechenden Einheit an. **Grün** heißt: »größtenteils unbeschädigt«, **gelb** heißt »leichter bis mittlerer Schaden«, und **rot** heißt »schwere bis sehr schwere Schäden«. Spätestens, wenn die Einheit in den roten Bereich kommt, sollten Sie sie aus dem Gefecht abziehen oder sich darauf einstellen, daß Sie demnächst eine Einheit weniger haben.

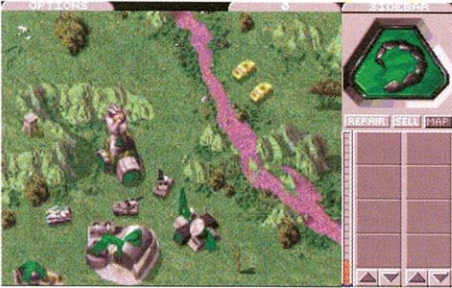
Ist die Einheit markiert, können Sie ihr Befehle erteilen. Sie können ihr z.B. den Befehl geben, sich an eine bestimmte Stelle auf der Karte zu begeben. Dafür klicken Sie einfach auf die gewünschte Stelle, und die Einheit setzt sich in Bewegung, falls sie die Stelle erreichen kann.

Sie können Einheiten auch den Befehl geben, feindliche Einheiten anzugreifen. Dazu klicken Sie direkt auf den Gegner, den diese Einheit beschießen soll (der Mauszeiger verwandelt sich dabei in ein rotes Zielkreuz).

Als letztes können Sie Einheiten noch den Befehl geben, in Gebäude zu gehen oder zu fahren (z.B. Ingenieure in feindliche Strukturen, Erntemaschinen in die Raffinerien oder Fahrzeuge in die Reparaturanlagen). Wenn dies möglich ist, verwandelt sich der Mauszeiger (bei markierter Einheit) in drei nach

unten gerichtete Dreiecke, sobald er sich über dem Gebäude befindet.

Wenn Sie einige wenige Einheiten steuern wollen, können Sie diese übrigens gezielt auswählen, indem Sie die **SHIFT-Taste** gedrückt halten, während Sie die einzelnen Einheiten anklicken. Wenn Sie viele Einheiten zu einer großen Gruppe zusammenfassen wollen, dann klicken Sie einfach mit der Maus irgendwo links oberhalb der Gruppe, auf die Karte, halten Sie die Maustaste gedrückt, und ziehen Sie ein Rechteck auf, bis sich alle Einheiten innerhalb dieses Rechtecks befinden. Dann lassen Sie die Maustaste los, und Sie haben alle Einheiten markiert.



SPIELTIPS

ZU DEN EINHEITEN

- Erntemaschinen suchen sich in der Regel selbst das am nächsten gelegene Tiberium-Feld aus, um es abzuernten. Dabei gehen sie allerdings ziemlich unvorsichtig vor, so daß es Ihnen passieren kann, daß Ihr Ernter vor lauter Arbeitswut plötzlich mitten im Feindesland steht und ihm der Gegner gerade den Lack verbeult. Achten Sie also darauf, daß der Ernter bei Feindkontakt wirklich nur da arbeitet, wo er soll...



- Kampfeinheiten, die Sie auf ein bestimmtes Ziel angesetzt haben, können manchmal ziemlich kopflos reagieren. Sie laufen z.B. blindlings dem angegebenen Ziel nach, auch wenn ihre Kollegen, nicht weit von ihnen entfernt, unter schwerem Beschuß stehen. Falls Sie die Einheit über eine größere Entfernung herangerufen haben, kann es sein, daß sie plötzlich auf halbem Weg stehen bleibt, weil ihr Ziel bereits von einer anderen Einheit zerstört wurde. Geben Sie ihr dann einfach ein neues Ziel.
- Fernkampf-Einheiten sind eine sehr gefährliche Waffe, die Sie mit Bedacht einsetzen sollten. Fast alle Fernkämpfer (z.B. Trikes, Bazooka-Schützen oder schwere Panzer) sind äußerst verwundbar, wenn es Nahkampf-Einheiten, wie z.B. die Mini Gunner, schaffen, sich an sie heranzurobben. Schützen Sie also Ihre Fernkämpfer, indem Sie sie immer in der zweiten Reihe halten und einen Schutzgürtel um sie legen.

1
Kapitel

2
Kapitel

3
Kapitel

4
Kapitel

5
Kapitel

6
Kapitel

7
Kapitel

8
Kapitel

9
Kapitel

10
Kapitel

STRATEGIE & ACTION

- Handgranaten-Werfer sollten Sie mit äußerster Vorsicht einsetzen, da eine explodierende Granate nicht zwischen Freund oder Feind unterscheidet und schon so mancher von den eigenen Mannen mit ins Gras gebissen hat.
- »Manchmal braucht man sie für was ganz Bestimmtes ...« Diesen Spruch sollten Sie sich merken, denn bei manchen Missionen kann es sein, daß Sie eine Einheit für einen ganz bestimmten Zweck benötigen und sie nicht vorzeitig einsetzen oder »verheizen« dürfen. Ein *Mobile Construction Yard* kann man z.B. dazu verwenden, eine neue Produktionsstätte zu bauen. Wenn man sie fahren läßt, dann ergeben sich plötzlich für das Fußvolk des Gegners ziemlich düstere Perspektiven ...
- Natürlich können Sie gegnerische Gebäude vernichten, wenn sich Ihnen die Gelegenheit bietet, aber der wahre Strategie läßt diese Strukturen von einem seiner Ingenieure einnehmen und verkauft jedes eingenommene Gebäude sofort wieder, um seinen Kontostand etwas aufzubessern.

ZU DEN MISSIONEN

Um Ihnen einen kleinen Überblick über die Spielaktik bei *Command & Conquer* zu geben, haben wir uns entschlossen, jeweils die ersten beiden Missionen für jede Seite kurz vorzustellen und einen kleinen Lösungstip zu geben.

Fiese Tricks

- Erntemaschinen und alle anderen wirklich großen Fahrzeuge haben eine höchst gemeine Eigenschaft. Man kann nämlich mit ihnen gegnerische Fußsoldaten überrollen und damit ganze Platoons auf einmal auslöschen ... keine Sorge, der Gegner macht das auch.





GDI 1

Aufgabe: Nehmen Sie den Strandabschnitt ein, und bauen Sie einen Brückenkopf.

Lösungstip: Halten Sie Ihre Männer so weit wie möglich von den schweren Panzern an der Küste entfernt, bis diese von Ihrem Schnellboot zerstört worden sind. Dann wenden Sie sich mit Ihren Männern gen Norden, bauen eine Basis auf und suchen herumstreuende NOD-Einheiten. (Achtung, sie können auch aus dem Süden, vom Strand kommen.)

GDI 2

Aufgabe: Zerstören Sie die NOD-Basis in Ihrem Gebiet.

Lösungstip: Gleich zu Beginn werden Sie massiv angegriffen, ziehen Sie Ihre Fahrzeuge aus dem Kampfgebiet weg, da sie das Hauptziel des Angriffs sind. Die Basis liegt ganz im Norden und ist mit Sandsäcken gut geschützt. Außerdem rollt der gegnerische Ernter über jeden Fußsoldaten, der sich blicken läßt. Lassen Sie das MCY zusammengeklappt. Bauen Sie einen ganzen Schwung Mini-Gunner, und schicken Sie diese, zusammen mit den restlichen Fahrzeugen und dem MCY, direkt nach Norden (nicht

Nord-Westen!). Sobald Sie den ersten Angriff des Gegners überstanden haben, sollten Sie einen Engineer auf den Weg gen Norden schicken, der dann die Tiberium-Raffinerie des Gegners einnimmt (der Ernter kann sehr nützlich sein, wie auch das MCY). So verfahren Sie auch mit den restlichen Gebäuden.



NOD 1

Aufgabe: Eliminieren Sie alle GID-Einheiten in Ihrem Gebiet.

Lösungstip: Schicken Sie Ihre Einheiten in zwei Teilen nach Süden (links und rechts von der Bergkette). Vereinigen Sie sie am südlichen Ende der Bergkette wieder, und bewegen Sie sich weiter nach Westen. Am Fluß angekommen, werden Sie auf harten Widerstand stoßen, der aber zu brechen ist. Im Dorf hinter dem Fluß müssen Sie nach GDI-Männern in Zivil suchen (einer steht auf dem Plateau nördlich des Dorfes!) und auch diese ausschalten.

1
Kapitel

2
Kapitel

3
Kapitel

4
Kapitel

5
Kapitel

6
Kapitel

7
Kapitel

8
Kapitel

9
Kapitel

10
Kapitel

NOD 2

Aufgabe: Zerstören Sie alle GDI-Gebäude und Einheiten.

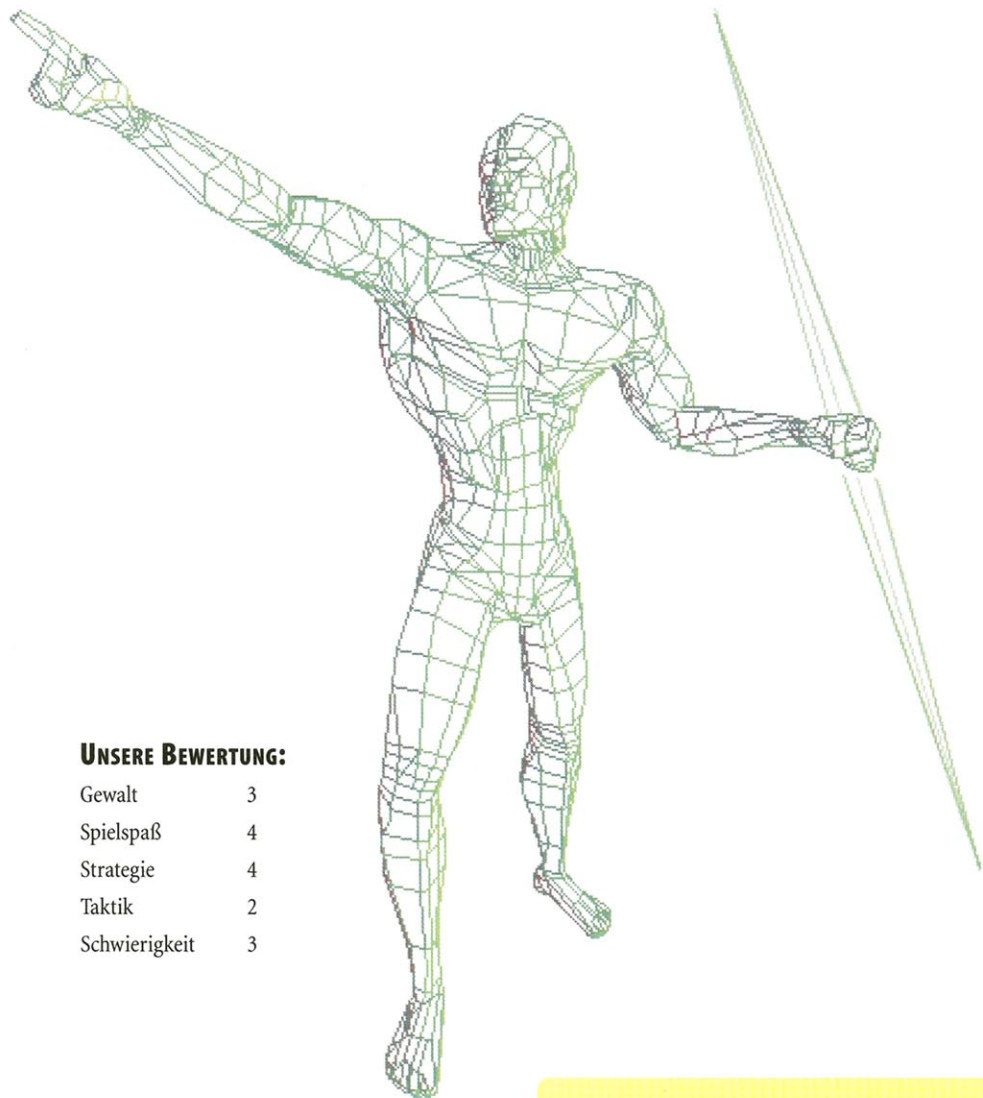
Lösungstip: Das mit dem Zerstören müssen Sie nicht sooo ernstnehmen. Es reicht auch, wenn Sie die Gebäude durch Engineers übernehmen lassen und dann verkaufen (lohnt sich nur beim Construction Yard und der Raffinerie). Ziehen Sie mit allen Männern entlang der Straße Richtung Westen, und stürzen Sie sich auf jede GDI-Einheit, die Ihnen über den Weg läuft. Nehmen Sie das MCY ein Stück mit, und platzieren Sie es in der Nähe der feindlichen Basis. Sollten die GDI-Einheiten weitgehend beseitigt sein, können Sie sich auf die Basis stürzen (ein Tip: zuerst die Baracken zerstören!).

KOMMENTAR

Command & Conquer ist wirklich eines der spannendsten und kurzweiligsten Strategie- und Taktik-Spiele dieses Jahres. Sieht man einmal von dem sehr hohen Gewaltpegel ab, der in der deutschen Version hoffentlich etwas gesenkt wird, dann hat man ein über Stunden packendes und spannendes Spiel vor sich. *Command & Conquer* bietet Anfängern einen guten Einstieg in strategisches und taktisches Denken, fordert aber in den späteren Missionen auch von Strategie-Profis das letzte Quentchen Kreativität und Konzentration.

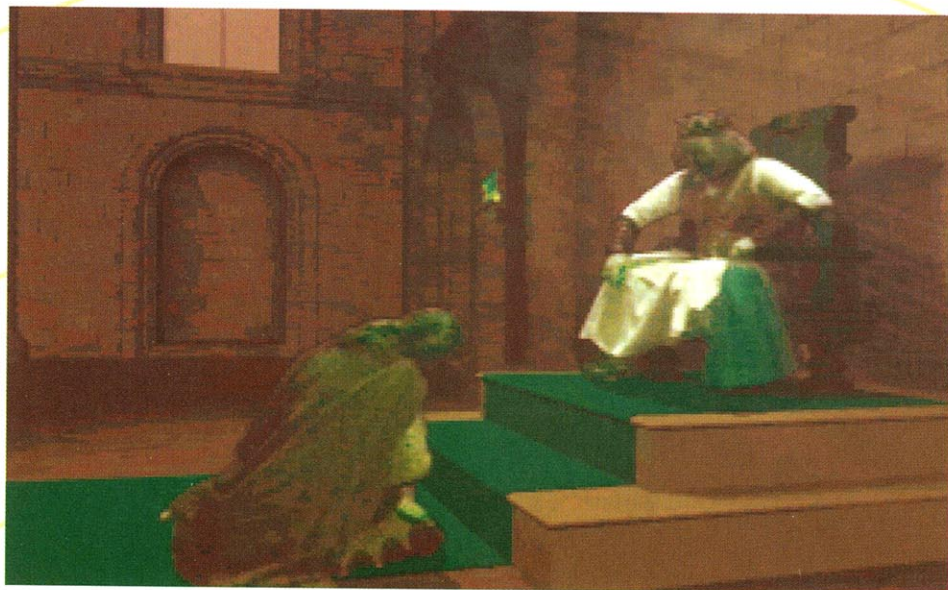
4. KAPITEL

CRUSADE



UNSERE BEWERTUNG:

Gewalt	3
Spielspaß	4
Strategie	4
Taktik	2
Schwierigkeit	3



VARIANTEN DIESES SPIELS

Es lassen sich sicher einige Varianten finden, denn fast jedes Spiel, in dem es um Eroberungen einer Welt geht, ist ähnlich. Auch *Master of Magic* hat ähnliche Grundzüge, wenn auch die Gewichtungen andere sind. In *Crusade* von Greenwood Entertainment übernehmen Sie die Rolle eines Ritters, der ein Gebiet erobern soll.

Als Optionen können Sie eine ganze Campaign oder auch verschiedene Szenarien durchspielen. Als besonderes »Schmankerl« ist ein Editor für verschiedene eigene Szenarien beigefügt, mit dem sich neue Herausforderungen erstellen lassen. Auch eine Weitergabe dieser selbstgeschriebenen Werke an Freunde und Bekannte ist möglich.

UM WAS ES GEHT

Bei *Crusade* wird zwischen dem *Campaign-Modus* und dem *Battle-Modus* unterschieden. Im Campaign-Modus übernimmt man die Rolle eines Ritters, der von seinem König mit einem Feldzug zur Sicherung der Grenzen beauftragt wird. Im Laufe dieses Feldzuges muß man alte Gebiete verteidigen und neue Gebiete erschließen. In Videosequenzen werden Sie in der Rolle des Ritters vom König in Ihren Auftrag eingeführt. Danach begeben Sie sich zu den neuen Besitzungen und helfen bei den »kleineren Problemen« dort aus. Die Missionen bauen zumindest inhaltlich aufeinander auf.

Etwas anders sieht die Sache im Battle-Modus aus. Hier kann man aus den vorgefertigten Szenarien wählen (die Codewörter für die Spiele stehen unten im Text). Man spielt dann gegen einen bis drei Gegner, die entweder von menschlichen Mitspielern oder

vom Computer übernommen werden. Falls ein menschlicher Gegner zur Verfügung steht, kann man auch über Modem und Nullmodemkabel gegeneinander spielen.

DER HAUPT- UND DIE OPTIONS-BILDSCHIRME



Der Inhalt dieser Bildschirme ist eigentlich schnell erklärt und zusammengefasst. Im *Hauptmenü* haben Sie die Möglichkeiten, das Spiel zu starten, Verbindungen über Modem herzustellen, den Szenarioeditor aufzurufen oder neue Level zu im- oder exportieren. Gespeicherte Spiele können natürlich auch wieder aufgerufen werden. Hinter den *Optionen* verbergen sich eine Reihe von übersichtlichen und leicht verständlichen Menüs, mit denen sich die Rahmenbedingungen festlegen lassen. Mitgelieferte Szenarien können Sie in der Regel nur mit einem Trick verändern: Laden Sie das Szenario in den Editor, und speichern Sie es unter neuem Namen wieder ab. Die Bedingungen können nun von Ihnen beliebig verändert werden. Sie benötigen dabei die gleichen Editoren, mit denen die beigelegten Szenarien geschrieben wurden.

Der Einheiten-Editor

Im Einheiten-Editor lassen sich alle Truppen und Objekte, also auch die Untergründe verändern. Wenn Ihnen die Flüsse nicht idyllisch genug sind oder das Meer zu einfallslos ist, dann können Sie sich hier eine Landschaft nach eigenem Geschmack zusammensetzen. Auch die Truppen können hier von allen sechs

Seiten begutachtet und gegebenenfalls auch verändert werden. Das Menü ist eigentlich selbsterklärend, aber ein eigenes Handbuch im Spiel erläutert noch einmal genau alle Funktionen.

DER SZENARIO-EDITOR

Hier haben Sie die Gelegenheit, sich richtig auszutoben! Ob Sie eine skurrile Mondlandschaft oder eine

Abart von Tolkiens Auenland erschaffen wollen, der Editor lässt Ihnen freie Hand. In der Regel werden zunächst die Grobstrukturen von Ihnen festgelegt und dann die kosmetischen Korrekturen vorgenommen, damit der Hex-Charakter des Spiels nicht so deutlich hervortritt.

Sie verteilen Städte und Einheiten, ziehen Straßen und Wege und lassen Flüsse und Meere entstehen. Auch eine schnelle Herausforderung unter Freunden ist mit dem Zufallsgenerator kein Problem. Nur noch schnell die Einheiten verteilen, und los geht's. Die Karte ist dann in der Regel zwar nicht so hübsch, aber dafür selten ... Sollte sich die Karte bewähren, können die »Schönheitsfehler« ja später noch beseitigt werden.

1

Kapitel

2

Kapitel

3

Kapitel

4

Kapitel

5

Kapitel

6

Kapitel

7

Kapitel

8

Kapitel

9

Kapitel

10

Kapitel



Wem die Herausforderungen der Designer nicht mehr ausreichen, der baut sich selber Szenarios oder tauscht sie mit anderen Spielern aus.

DER START

Wählen Sie die Option *Einzelspieler*, dann wird das Level, dessen Codewort auf der Anzeige steht aufgerufen. Der Computer übernimmt die anderen Spieler. Die Option *Mehrspieler* verteilt nur die noch freien Plätze an den Computer, die anderen bleiben den Spielern überlassen. Die Defaulteinstellung des Codewortes ist *Festung*, der Start des *Campaign-Modus*. Wenn Sie ein anderes Level spielen wollen, dann klicken Sie die Codeanzeige an und geben einfach das entsprechende Wort ein. Mit der Auswahl der Spielerzahl startet das Spiel.

An diesem Punkt teilt sich das Spiel für einen Moment in zwei verschiedene Richtungen auf. Im *Battle-Modus* ist es möglich, einen Charakter für jeden Spieler zu wählen, im *Campaign-Modus* kann man nur die Eigenschaften und Werte des Spielers verändern. Die Videosequenzen sind damit festgelegt.

Suchen Sie sich zunächst ein Video aus, das Ihnen zusagt. Dann erscheint ein Bildschirm, in dem Sie die Werte der Person verändern können. Der Ablauf des Spiels wird von den Werten der Feldherrn beeinflusst. Um das Spielgleichgewicht zu wahren, haben Sie die Möglichkeit, entsprechend Ihrer Vorlieben 140 Punkte auf vier Eigenschaf-

ten zu verteilen. Die Punktzahlen der Gegner richten sich nach der unter den Optionen eingestellten Schwierigkeitsstufe ... Sagen Ihnen die Einstellungen zu, dann werden Sie im *Campaign-Modus* vom König in Ihren Auftrag eingeführt. Im *Battle-Modus* bleiben Sie sich selbst überlassen.

DER SPIELBILDSCHIRM

Bei *Crusade* wird der Spielbildschirm in vier Teile unterteilt. Der Hauptteil wird von einem Kartenausschnitt eingenommen, der das aktuelle Geschehen zeigt. Die obere Leiste enthält einen Tageszeitanzeiger, der nur dann wichtig ist, wenn eine Zeitoption eingeschaltet ist, also die Zugzeit begrenzt wurde. Daneben befindet sich ein Portrait des Spielers, der gerade am Zug ist und ein Schild in der Farbe seiner Einheiten. Die Schalter daneben betreffen die Spieloptionen und die Speicheroptionen. In den Spieloptionen können die Einstellungen verändert werden. Wenn zum Beispiel gähnende Langeweile aufkommt, während gerade das 27. Gespann durch die Wüste »zuckelt«, dann stellt man die Anzeige der Züge des Gegners eben einfach ab.

Unter der Karte befindet sich eine Reihe von Schaltern, mit denen man die folgenden Operationen durchführen kann: Die Karte blendet eine kleine Übersichtskarte in den Bildschirm ein, damit man die Übersicht nicht verliert. Klickt man mit der linken Maustaste einen Bereich der kleinen Karte an, dann wird dieser Bereich auf der Hauptkarte gezoomt dargestellt.



Mit Betätigung des nächsten Schalters kann man Truppen ausheben. Dies ist nicht überall möglich und im übrigen auch eine Geldfrage. Bedenken Sie, daß Ihre Truppen am Ende des Monats (in der Regel einen bis sieben Tage lang) Sold sehen möchten. Können Sie nicht zahlen, landen Sie im Schuldturm und haben leider verloren. Überdenken Sie also alle Entscheidungen, die neue Truppen betreffen.

Bündnisse dürfen Sie in Mehrspielerkarten natürlich auch schließen. Es gibt zwei Arten von Abmachungen, die Sie mit einem anderen Feldherrn treffen können: das Bündnis gegen einen Dritten und einen Nichtangriffspakt. Die maximale Dauer eines Vertrages sind drei Wochen. Der Ablauf ist immer gleich. Sie entscheiden, ob Sie ein Bündnis oder einen Pakt vorschlagen wollen und wem Sie die Abmachung vorschlagen. Dann bestimmen Sie einen Botschafter, eine Ihrer Einheiten. Diese Einheit sollte schnell sein, damit der Vorschlag nicht ewige Zeiten auf dem Weg zum Vertragspartner braucht. Die Einheit bekommt einen Diplomatenstatus und wird von fremden Ein-

heiten nicht angegriffen, kann aber auch selbst nicht in Gefechte eingreifen. Der Rechner steuert die Einheit auf schnellstem Weg zum Hauptsitz des potentiellen Partners und unterbreitet den Vorschlag. Die Bewegungsreichweite der Einheit wird für die Dauer der Mission verdoppelt. Lehnt der Angesprochene den Vertrag ab, dann kann er mit der Einheit weiter verfahren, wie es ihm beliebt. Sie sollten also nicht unbedingt Elitetruppen losschicken, um Verhandlungen zu führen. Die Auswirkungen eines abgeschlossenen Vertrages sind folgende: Ein Nichtangriffspakt setzt kriegerische Handlungen für die Dauer des Vertrages aus. Angriffe zwischen den Truppen finden nicht statt. Bei einem Bündnisvertrag können die Truppen zusätzlich die Städte des Partners betreten. Auch Informationen werden ausgetauscht, und die Getreidetrosse versorgen auch Partnereinheiten.

In einem mittelalterlich angehauchten Spiel darf Robin Hood natürlich nicht fehlen. Hier können Sie ihn und seine Männer in Form von *Wachpatrouillen* anheuern. Diese verstecken sich in einem Waldstück und warten, daß der Gegner seine Truppen vorbeizieht ...

1
Kapitel

2
Kapitel

3
Kapitel

4
Kapitel

5
Kapitel

6
Kapitel

7
Kapitel

8
Kapitel

9
Kapitel

10
Kapitel

STRATEGIE & ACTION

Die weiße Fahne steht für *Kapitulation*. Sie geben damit auf und ergeben sich einem Gegner. In der *Campaign* werden Sie dem König ausgeliefert, der Sie behandelt wie alle in Ungnade gefallenen Untertanen: Er schickt Sie zum »Zwecke der Enthauptung« zum Henker ...

Haben Sie alle Befehle erteilt, dann betätigt der Knopf mit dem Notizblock die *Zugweitergabe*, und die anderen Spieler führen ihre Züge aus. Die »Säule« rechts neben der Karte enthält wichtige und nette Spielelemente. Ganz oben sehen Sie das *Datum*. Am Ende jedes Monats wollen Ihre Truppen den fälligen Sold haben, sorgen Sie also für einen entsprechenden Goldvorrat. Jeder Feldherr gibt am Anfang jedes neuen Monats seine Meinung zum Spielstand in Form einer kurzen Videosequenz ab.

Die *Bilder der Spieler* zeigen mit ihrem Gesichtsausdruck die momentane Situationseinschätzung des jeweiligen Feldherrn an. Beachten Sie diese Minen besonders bei diplomatischen Initiativen. Jemand, der meint, er sei auf der Siegerstraße, wird wohl einen Nichtangriffspakt ablehnen bzw. sich nicht auf ein Bündnis einlassen.

Der *Helm* steht für den Truppenstatus. Hier können Sie abrufen, welche Truppen schlecht versorgt sind, wo es Verletzte gibt und ähnliches.

Die *Sichel* führt Sie in die Gemächer des Druiden, Ihr engster Berater. Er gibt Auskunft über den aktuellen Stand der militärischen Lage, die Bündnisse und den Gesundheitszustand des Spielers. Sollte es damit nicht zum besten stehen, ist der Druide bereit, gegen

entsprechende Bezahlung ein Mittel zu mischen.

Die aktuellen *Statistiken* können Sie über den Bilanzen-Schalter aufrufen.

Eine wichtige Schnellübersicht über *Korn und Ausgaben* bietet der letzte Menüschalter. Hier können Sie auch Korn verkaufen, wenn Sie dringend Geld benötigen.

Scroll/Ausblendtasten: Das Scrollen lässt sich auch über diese Tasten durchführen. Das Plus- oder Minus-Zeichen vergrößert bzw. verkleinert den Kartenbereich durch Aus- oder Einblenden der Kopf- und Fußleiste.



AKTIONEN DER EINHEITEN

Soll eine Einheit einen Befehl ausführen, dann stellen Sie den Mauszeiger auf die entsprechende Einheit und halten die linke Maustaste gedrückt. Es öffnet sich nun ein »Untermenü« in der Nähe der Einheit, mit Symbolen für die jeweils möglichen Befehle. Bei *Bewegungen* werden die nicht erreichbaren Felder mit einem Grauschleier abgedeckt. Ähnlich verhält es sich bei Angriffen.

Jede Einheit erhält in jeder Runde 15 »Aktionspunkte«, über die frei verfügt werden kann. Bewegungen verbrauchen Aktionspunkte in Abhängigkeit vom Truppentyp und dem Gelände, über das die Einheit läuft. Jeder Angriff kostet die angreifende Truppe mindestens drei Aktionspunkte (Fernkampf ist etwas teurer). Die Kampfkraft hängt neben den direkten

Kampfwerten der Truppe (Ritter sind besser als Bauern), auch von der Moral und dem Gesundheitszustand ab. Nach jedem Angriff werden in einer Übersicht die Verletzten und Toten angezeigt, und der Angreifer hat die Möglichkeit, den Kampf abzubrechen oder fortzusetzen, wenn er noch Aktionspunkte übrig hat.

Die Taktik, die Ihre Truppen in einem Gefecht verwenden sollen, können Sie im Menü über die Einheit festlegen. Sie können *Offensiv*, *Defensiv* oder *Standard* (ausgeglichen) einstellen.

DIE EINHEITEN

Crusade stellt das Zusammenspiel verschiedener Einheiten in den Vordergrund. Es gibt nicht zehn oder zwölf ähnliche Einheiten, sondern deutliche Unterschiede zwischen den einzelnen Truppen. Dafür sind die speziellen Einheiten in der Regel nicht im Kampf einzusetzen, da sie wehrlos sind.

Alle Truppen werden in die Rassen Menschen und Kreatur unterteilt. Sie kämpfen zwar Seite an Seite nebeneinander, aber bestimmte Orte dürfen nur von bestimmten Rassen betreten werden, doch dazu mehr unter den Orten. Auch das Ausheben neuer Truppen ist nicht immer und überall möglich (es sei denn, Sie haben im Szenario die entsprechende Option eingeschaltet). In der Regel gilt dies für alle bereitgestellten Szenarien.

DIE KÄMPFER

An klassischen Krieger gibt es fünf verschiedene Typen. Sie repräsentieren die mittelalterliche Militärstruktur. Diese fünf Typen sind:



Bauern (Mensch)

Bauern repräsentieren die leichte Infanterie oder die Miliz, also die Landbevölkerung, die im »Verteidigungsfall« zu den Waffen greift, um das Land zu verteidigen. Sie werden auf den Bauernhöfen ausgehoben und ziehen dann in die Welt hinaus. Die Truppen haben eine geringe Kampfkraft und keinen Fernkampf, sind aber dafür sehr billig.



Soldaten (Kreatur)

Soldaten sind Männer, die in der Stadt in der Kunst des Kampfes unterrichtet und ausgebildet wurden. Sie sind bessere Kämpfer als die Bauern und auch von der Panzerung, also der Verteidigung her überlegen. Spezielle Fähigkeiten haben sie nicht, aber der Preis ist annehmbar.



Ritter (Mensch)

Die Ritter sind die Elite der Krieger. Sie haben wegen der Pferde (in der Animation leider nicht zu sehen) eine Bewegungsweite, die nur noch von Gespannen übertroffen wird. Die Kampfkraft der Ritter ist nur mit »durchschlagend« zu bezeichnen. Die Panzerung hält sehr viel ab, macht die Ritter aber dennoch nicht unverwundbar. Als echte klassische Ritter verfügen diese Einheiten natürlich nicht über einen Fernkampf, denn die Lanzen haben einiges an Gewicht. Wegen der aufwendigen Ritterausbildung und wohl auch mangels Rekruten (es gibt nicht beliebig viele Adelige) lassen sich im Spiel keine neuen Ritter mehr ausheben.

1
Kapitel

2
Kapitel

3
Kapitel

4
Kapitel

5
Kapitel

6
Kapitel

7
Kapitel

8
Kapitel

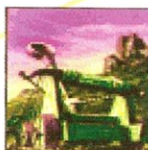
9
Kapitel

10
Kapitel



Schützen (Kreatur)

Die Armbrustschützen sind die wohl kompletteste Kampftruppe in *Crusade*. Sie wissen sich im Kampf Mann gegen Mann zu behaupten und zeigen noch einen guten Fernkampf, der zwei Felder weit reicht. Natürlich können sich dagegen nur andere Fernkämpfer wehren ... Der Preis ist nicht hoch, und richtig eingesetzt, können die Schützen mit »Hit and Run«-Taktiken den Gegner schwächen und zermürben. In jedem Dorf bzw. in jeder Stadt können Sie diese Einheiten ausbilden lassen.



Katapulte (Mensch)

Ein Katapult ist die Waffe, die für Belagerungen und Bombardierungen benötigt wird. Katapulte verfügen über einen überlegenen Fernkampf und die zugehörige Reichweite (zwei oder drei Felder weit), besitzen aber keine Verteidigung im Nahkampf ... Zur Verteidigung oder zum langsamen Vorrücken lassen sie sich hervorragend einsetzen. Wegen der geringen Geschwindigkeit werden schnelle Vorstöße fast unmöglich gemacht.



Zauberer (Mensch)

Die Magier gehören zwar nicht zu den klassischen Kriegseinheiten, aber sie sind in der Lage, den Gegner anzugreifen und auch im Fernkampf Schaden anzurichten. Als besondere Eigenschaft können sie einen Paralysezauber einsetzen, der den Gegner bewegungslos und damit verteidigungsunfähig macht. Dieser Spruch ist allerdings, was seine Erfolgsaussichten betrifft, auch mit einem gewissen Risiko

verbunden. Je höher die Erfahrung der Magier, desto wahrscheinlicher gelingt der Zauber. Auch Magier haben eine aufwendige Ausbildung zu absolvieren, so daß diese Einheit nicht neu ausgehoben werden kann.

TRANSPORTER

Jede Transporteinheit kann bis zu fünf Fremdeinheiten aufnehmen und transportieren. Allerdings sinkt mit der Zuladung auch die Geschwindigkeit der Einheit. Für je acht Fremdeinheiten steigt die Zahl der benötigten Bewegungspunkte pro Feld um eins an.



Schiffe (Mensch)

Eigentlich sind die Schiffe eher Transportmittel, sie können sich aber mit Katapulten auch recht gut wehren. Sie haben zwar nur eine geringe Reichweite, aber dafür ist der Schaden, den sie im Fernkampf anrichten nicht unerheblich. Schiffe können andere Truppen transportieren, was die Bewegung der Einheit entscheidend beschleunigen kann. Auch Meere und Seen lassen sich so überwinden. Denken Sie aber daran, daß Schiffe, die an der Küste liegen, von herkömmlichen Landeinheiten angegriffen werden können. Schiffe können nicht »geheilt« werden. Auch eine Reparatur in der Stadt ist nicht möglich.



Flugdrachen (Kreatur)

Stellen Sie sich einen B-52-Bomber vor, den Sie mit einem Transportflugzeug kreuzen. Das Ergebnis dürfte fast dieselben Eigenschaften haben. Drachen sind in der Lage, Feuer zu spucken (also die ganz klassische Variante), und das auch noch auf die Distanz von drei Feldern. Im Nahkampf funktioniert dies

natürlich auch. Die Drachen fungieren auch als Truppentransporter und sind damit in der Lage, Einheiten über Berge und Seen zu bringen, bis ins Hinterland des Feindes hinein. Kommen wir zum Nachteil: Drachen sind nicht unverwundbar. Man muß also nicht Jung-Siegfried aufbieten, um sie zu besiegen. Drachen lassen sich nicht einfach ausheben, denn die Brutzeiten dauern wohl doch zu lange. Als letztes wirkt es sich noch nachteilig aus, daß Drachen nur in einem Drachenhort geheilt werden können und nicht irgendwo anders. Seien Sie also im Umgang mit diesen Wesen immer besonders vorsichtig.

UNTERSTÜTZUNGSEINHEITEN

Diese Einheiten können nicht kämpfen. Sie sollten also immer für eine Verteidigung sorgen. Die einzelnen Szenarien sind so angelegt, daß man in der Regel nicht ohne diese Einheiten auskommt. Die speziellen Fähigkeiten sind zu wichtig, um sie einfach unbeachtet zu lassen.



Lazarett (Mensch)

Das Lazarett gestattet die Heilung der Truppen im Feld. Sie müssen nicht in die nächste größere Siedlung gezogen werden, um dort zu heilen (außerdem arbeitet die M.A.S.H.-Einheit sehr schnell und ist billiger als die Quacksalber in der Stadt). Es sieht einfach zu komisch aus, wenn ein Lazarettzelt durch das Gelände zieht, aber wenn Sie ein besseres Ikon haben, können Sie es ja austauschen. Da das Lazarett wehrlos ist, übernehmen unverletzte Mitglieder der zu versorgenden Truppe den Wachdienst.



Späher (Kreatur)

Kundschafter im Auftrag der Armee. Sie hören das Gras wachsen und warnen die anderen Truppen vor Hinterhalten, vorausgesetzt, Sie haben ihnen gesagt, wo sie suchen sollen. Späher marschieren durch jedes Gelände und erforschen Gebirge und Wälder nach Schätzen und Fallen. Da sie sehr schnell sind, eignen sie sich auch vorzüglich als Botschafter.



Spion (Mensch)

Ist die Option eingeschaltet, daß Sie über den Gegner keine Informationen bekommen, dann können Ihnen die Spione sicher aus der Klemme helfen. Eine »Einheit« Spione besteht immer aus nur aus einem einzelnen Spion. Dieser ist wehrlos, und sein Job gestaltet sich daher nicht ungefährlich. Lassen Sie also immer Truppen in der Nähe, um diese Mitarbeiter verteidigen zu können. Die Informationen werden aber nicht ständig aktualisiert, denn der gute Mann hat noch mehr zu tun ...



Pioniere (Mensch)

Pioniere bauen Brücken oder reißen sie wieder ein. Nur so sind Sie in der Lage, Truppen auf die andere Flußseite zu bringen, wenn Sie nicht über Drachen oder Schiffe verfügen. Auch der Gegner läßt sich so wunderbar auf der anderen Seite halten (meist genau in Reichweite der Katapulte ...). Schiffe können unter Brücken nicht hindurchfahren, also ist der Pionier die einzige Hoffnung auf freie Fahrt. Leider sind Pioniere nicht in der Lage, sich selbständig zu verteidigen.

1

Kapitel

2

Kapitel

3

Kapitel

4

Kapitel

5

Kapitel

6

Kapitel

7

Kapitel

8

Kapitel

9

Kapitel

10

Kapitel



Arbeitstrup (Kreatur)

Wer anderen eine Grube gräbt und dann noch einen Wall aufschüttet, der ist ein Mitglied des Arbeitstrupps. Die Wälle, die vom Arbeitstrup angelegt werden, können nur von Arbeitern oder Drachen überquert werden. Sie machen also ganz einfach einen Durchgang dicht. Bei einer Fernkampfeinheit hinter dem Wall muß sich der Gegner schon etwas einfallen lassen, um hier durchzukommen. Auch Arbeiter sehen keine Veranlassung, sich mit Waffen abzuplagen.



Gebirgsjäger (Kreatur)

Diese Einheit schlägt eine Schneise in einen Berg und baut einen Pfad, so daß Truppen ungehindert hindurchziehen können. Dies gilt aber für Truppen aller Parteien. Auch die landwirtschaftlich nutzbare Fläche wird vergrößert. Wie üblich sind diese Einheiten wehrlos, und die Arbeitsgeschwindigkeit hängt von Mannschaftsstärke, Moral und Versorgungslage ab.



Gespanne (Mensch)

Diese Fuhrwerke bringen das Korn von den Siedlungen zu den Truppen oder ins Schloß. Sie sind zur Versorgung der Truppen unbedingt notwendig. Achten Sie immer darauf, daß die Truppen von den Gespannen auch erreicht werden können. Auf See und im Gebirge ist keine Versorgung möglich und die Truppen verhungern.

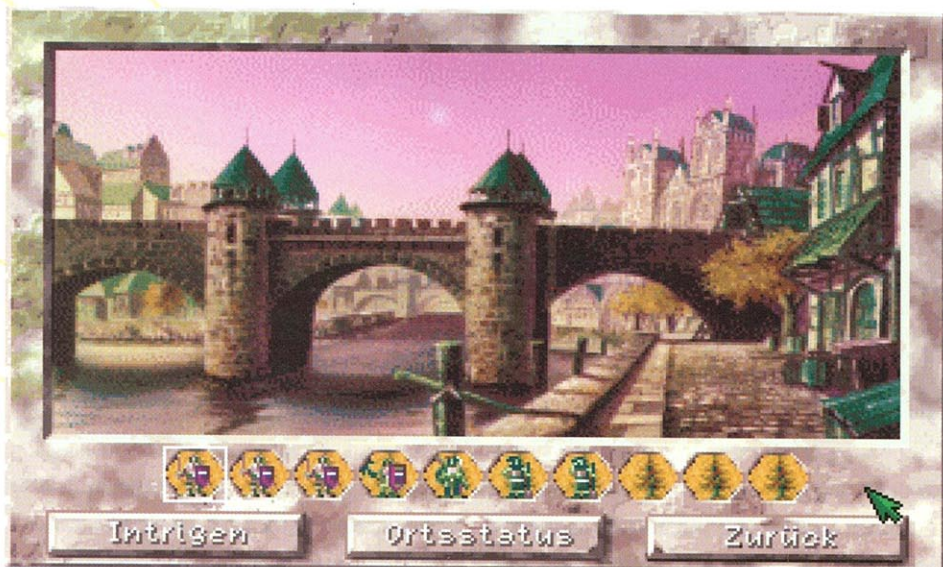
SPIELERUNABHÄNGIGE TRUPPEN

Es gibt zwei Einheiten, die nur vom Computer geführt werden und nicht von einem Spieler gesteuert werden können. Diese Einheiten sind *Räuber* und *Pestbefallene*. Räuber sind hinter dem Korn her, das andere Truppen mit sich führen. Ihre Kampfkraft ist etwas niedriger als die der Fußsoldaten. Pestbefallene sind ein besonderes Problem. Kämpft eine Ihrer Truppen gegen Pestkranke im Nahkampf oder zieht auch nur an diesen vorbei, dann besteht die Gefahr, daß sich Ihre Truppen anstecken. Die Krankheit wird dann durch die Gespanne in der gesamten Armee verteilt. Ist eine Einheit infiziert, dann halten Sie alle Gespanne fern (durch manuelle Steuerung der Gespanne im Optionsmenü), ziehen Sie die Einheit in einen Felsendom (siehe Siedlungen), oder vernichten Sie sie durch Katapulte oder Schützen. Dies senkt zwar die Moral, rettet aber den Rest der Armee.

DIE VERSCHIEDENEN SIEDLUNGEN

Dieses Spiel läßt sich nur gewinnen, wenn man die Kontrolle über die wichtigen Siedlungen gewinnt. Klar, man gewinnt, wenn man alle Festungen des oder der Gegner erobert hat, aber das gelingt nur, wenn man die Orte hat, um seine Truppen auszubilden und neue Truppen auszuheben.

Leider dürfen nicht alle Wesen jeden Ort betreten, deswegen sind die Rassen in der Auflistung der Truppen auch angegeben. Auch ist der Platz in den Ortschaften beschränkt. Dies gilt für die Menge an Einheiten, nicht an Leuten. Es ist also möglich, zwei gleiche Truppen vor der Stadt zu vereinigen und dann als eine Truppe in die Stadt zu ziehen.



Betreten dürfen Ihre Truppen die eigenen Orte und Neutrale Orte, wenn Sie dort noch nicht unangenehm aufgefallen sind, wie durch einen Angriff auf die Stadt. Felsendome haben da eine ganz besondere Eigenart, die fühlen sich auch für die Siedlungen in der Umgebung verantwortlich.

MÖGLICHE AKTIONEN

Betreten Sie den Ort durch Drücken der linken Maustaste, und es erscheint die Ansicht der teilweise recht idyllisch gelegenen Häuseransammlungen. Die hier stationierten Truppen werden auf den Feldern unter dem Bild angezeigt. Wenn Sie mit diesen Truppen eine Aktion ausführen wollen, dann können Sie das durch Aufrufen des Aktionsmenüs tun. *Ortsstatus* enthält Angaben zur Produktion und Verteidigungsfähigkeit der Siedlung. Interessant wird die Sache unter dem Punkt *Intrigen*. Sie können einen Saboteur engagieren, der versucht den Gegner durch »niedere Mittel« zu behindern. Das mag zwar unritterlich sein,

aber im Krieg ist jedes Mittel erlaubt. Folgende Intrigen stehen zur Auswahl und werden ausgeführt, wenn man das nötige Kleingeld auf den Tisch legt ...

- *Gerüchte verbreiten* (ca. 75 Taler): Unter den feindlichen Truppen werden Gerüchte verbreitet, die dem Ansehen des betroffenen Ritters schaden. Seine Führungsqualitäten und sein Charisma sinken.
- *Gold stehlen* (ca. 100 Taler): Triviale »Vermögensumverteilung« zwischen zwei Kriegskassen.
- *Fallen bauen* (ca. 150 Taler): Eine gegnerische Einheit wird in einen Hinterhalt gelockt, es kommt zu Toten und Verletzten.
- *Brand legen* (ca. 200 Taler): Durch ein Feuer im gegnerischen Hauptquartier werden sämtliche Kornvorräte und ein Teil des Goldes vernichtet.
- *Bündnisse sabotieren* (ca. 250 Taler): Hier können Sie dafür sorgen, daß störende Bündnisse vorzeitig aufgelöst werden.

1
Kapitel

2
Kapitel

3
Kapitel

4
Kapitel

5
Kapitel

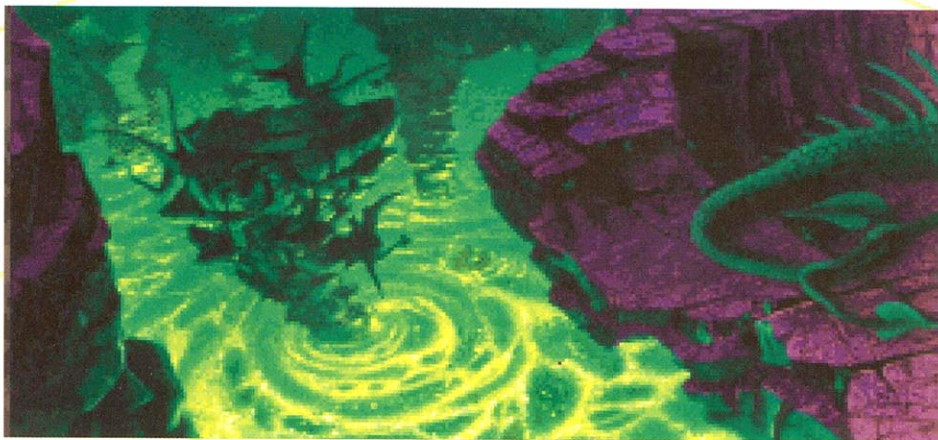
6
Kapitel

7
Kapitel

8
Kapitel

9
Kapitel

10
Kapitel



Die Ausführung dauert in der Regel ein bis drei Tage. Sie erhalten Meldung über den Ausgang der Operation. Der Erfolg hängt natürlich von Ihrem Glück und dem Glück des Gegners ab ...

DIE ARTEN DER SIEDLUNGEN

Die Moral der Männer steigt, je länger sie sich in einer Ortschaft aufhalten. Wie schnell die Moral steigt, hängt von der Ortschaft ab. Auch die Ausbildung ist in den Orten möglich. Hier gilt: Wo Truppen ausgehoben werden, können sie auch ausgebildet werden. In Burgen können alle Einheiten, bis auf die drei Ausnahmen Ritter, Zauberer und Drachen, ausgebildet werden. Folgende Siedlungen kommen in *Crusade* vor:

- **Bauernhof:** Bauernhöfe liefern Korn an die Truppen und den Kornspeicher im Schloß. Sie zahlen keine Steuern, die werden in den größeren Ortschaften mit verrechnet. Hier ist auch der einzige Ort, an dem Sie Bauern ausheben können (was eigentlich nicht verwundert, gerade hier welche anzutreffen ...). Der Platz im Ort ist auf drei begrenzt.
- **Landgut:** Hier finden sich Ritter und Pferdezüchtern. Allerdings lassen sich Ritter nur ausbilden und nicht ausheben. Produziert wird nur für den Eigenbedarf, also wird kein Korn nach außen geliefert. Auch das Geld verschwindet auf seltsame Weise, denn diese Ansiedlung macht einfach keinen Gewinn (oder hat einen überragenden Steuerberater ...). Allerdings arbeiten die Heiler hier in der Regel gratis, und Ausbildung ist für fast alle Einheiten möglich.
- **Dorf:** Die Dörfer sind Siedlungen, die durch den Zusammenschluß einzelner Höfe entstanden sind. Sie zahlen Steuern und liefern Korn. Es lassen sich alle Truppen ausheben, mit den bereits erwähnten Einschränkungen (Schiffe nur, wenn der Ort am Wasser liegt). Heiler gibt es keine. Platz ist für sieben Einheiten.
- **Stadt:** Zentrum der Kultur und des Handels. Dementsprechend hoch sind die Steuereinnahmen. Korn wird nicht soviel geliefert, denn der Eigenbedarf ist hoch. Man kann hier fast alle Truppen ausheben, und es ist reichlich Platz für zehn Einheiten. Heiler kosten Geld, aber die Menge der Truppen,

die gleichzeitig behandelt werden können, ist unbegrenzt. Auch die Moral der Truppen bessert sich hier.

- **Burg:** In der Burg ist der Hauptsitz eines Herrschers. Fällt die letzte Burg eines Mitspielers, dann wird er vom Gegner gefangengenommen und verliert damit das Spiel. In einer Burg können fast alle Truppen ausgebildet werden, aber ausheben lassen sich hier keine. Heiler arbeiten natürlich umsonst. Die Moral steigt in Abhängigkeit von den Fähigkeiten des Feldherrn.
- **Felsendom:** Mystische Grotten, in denen Magier ihrer Ausbildung und Weiterbildung nachgehen. Bis zu zehn Einheiten können hier untergebracht werden, und die Heiler sind in der Lage, auch Pestopfern zu helfen. Leider ist der Zutritt nur Menschen gestattet, so daß erkrankte Schützen nicht geheilt werden können. Materielle Erträge gleich welcher Art können Sie hier nicht erwarten, aber die Felsendome sind sowieso so selten, daß man sich glücklich schätzen kann, wenn man einen in der Nähe hat.
- **Drachenhort:** Dies ist der Ort, den die Drachen ihr Zuhause nennen. Hier finden Sie die einzige Heilungsmöglichkeit dieser gewaltigen Geschöpfe und die einzige Stätte, an der sie ausgebildet werden können. Als besondere Retourkutsche gegen die Felsendome dürfen diese Orte nur von Kreaturen, nicht aber von Menschen betreten werden.

TIPS & TRICKS

ALLGEMEINES

Wie in allen militärischen Simulationen gilt der Grundsatz: Du darfst dich nicht erwischen lassen. In diesem Fall sollten Sie die schwachen Einheiten immer schützen, indem Sie eine Kampfeinheit als »Bodyguard« auf das Nebefeld stellen. Diese Einheit verteidigt die Unterstützungseinheit und nimmt an deren Stelle am Gefecht teil.

Lassen Sie Städte oder Burgen nie unverteidigt, denn unterschätzen Sie die Geschwindigkeit und Mobilität von Rittern oder Drachen nicht, die dann ganz schnell einen Stützpunkt in Ihrem Hinterland erobert haben.

Setzen Sie lieber auf Qualität als auf Quantität. Bauern sind zwar fast um die Hälfte billiger als Schützen, aber richtig eingesetzt sind die Schützen vom Preis-Leistungs-Verhältnis her die beste Einheit überhaupt.

In *Crusade* steht nicht unbedingt das Zusammenspiel verschiedener Waffengattungen im Vordergrund, sondern eher das gemeinsame Vorgehen von bewaffneten und wehrlosen Einheiten, um die Stärken einer besonderen Einheit zu nutzen und deren Schwächen zu überdecken.

1

Kapitel

2

Kapitel

3

Kapitel

4

Kapitel

5

Kapitel

6

Kapitel

7

Kapitel

8

Kapitel

9

Kapitel

10

Kapitel

STRATEGIE & ACTION



Karte Zwei

Sie erhalten den Auftrag, die Wüste zu befrieden und Ihrem König den Kopf des feindlichen Feldherrn zu bringen. Das Hauptproblem dieser Karte sind die enormen Entfernungen, die Sie zurücklegen müssen, und die Wüste macht durch den hohen Verbrauch an Aktionspunkten zur Fortbewegung der Truppen die Sache auch nicht leichter. Lassen Sie das Katapult zur Verteidigung in der Festung. Erobern Sie nur die beiden Oasen unter dem

DIE ERSTEN KARTEN DES CAMPAIGN-MODUS

Karte Eins

Die Aufgabe ist einfach und soll in das Spiel einführen. Erobern Sie die Festung Ihres Gegners. Zuerst sollte Ihr Ritter das Dorf und die Bauernhöfe im Norden erobern. Heben Sie dann Schützen oder auch ein Katapult aus, und beginnen Sie mit dem Vormarsch nach Süden. Manchmal ist es möglich, dem Gegner die Stadt vor der Nase wegzuschnappen, wenn er die Verteidiger mit seinen Angreifern geschwächt hat. Wenn nicht, dann ziehen Sie den Ritter dennoch in die Stadt, um weitere Angriffe zu unterbinden. Der Gegner gerät so schnell in einen Nachteil.

Startpunkt und die etwa in der Mitte gelegenen. Alle weiteren Eroberungen sind Luxus, die nur Zeit kosten und den Vormarsch aufhalten. Verzichten Sie auf das Rittergut und die Festung in der mittleren Oase. Bauen Sie Schützen in der eroberten Stadt, und rücken Sie dann mit diesen vor, Richtung feindlicher Hauptsitz. Die Stadt auf dem Weg ist als Versorgungsstützpunkt sehr gut geeignet.



Karte Drei

Zwei Probleme stellen sich hier, die aber nicht unlösbar sind: erstens der Durchbruch durch die Verteidigungsstellung im Norden. Setzen Sie hierzu die Fernkämpfer ein, um die Fußsoldaten, die den Durchgang in den Wällen bewachen, zu beseitigen. Nutzen Sie dann die eigenen Fußtruppen, um die im Nahkampf wehrlosen Katapulte zu vernichten. Sie werden dabei wahrscheinlich eine Einheit Fußsoldaten verlieren, aber die Fernkämpfer werden sie dann schon wieder rausschießen. Weniger einfach ist die Sache im Süden. Ziehen Sie die Ritter in Richtung der Brücke, um das Dorf gegen die Angreifer zu verteidigen. Bewegen Sie die Pioniere aus dem Dorf an den Fluß, um die Brücke abzureißen. Lassen Sie nun die Ritter hier unten, um den Brückenbau des Gegners zu verhindern. In der Zwischenzeit sollte im Norden der Durchbruch geschafft sein, was dem Gegner genug zu tun gibt.



Karte Vier

Hier wird die Sache zum ersten Mal etwas haarig. Das Hauptquartier des Gegners liegt in einem Tal im Nordosten der Karte. Der einzige Zugang ist mit Drachen über die Berge möglich (keine gute Idee, die Katapulte dezimieren die Invasionstruppen, bevor sie landen können) oder mit Schiffen den Fluß entlang. Der feindliche Feldherr schickt aber einen Trupp Pioniere, die den gesamten Fluß überbrücken, damit die

Truppen aus der Festung als Verstärkung in den Süden gezogen werden können. Nutzen Sie diese »Straße«, und senden Sie ein Expeditionskorps nach Nordosten. Der Drache kann im Nordwesten die Höfe sichern. Die Truppen im Südosten sollten sich langsam in der Mitte der Karte orientieren.

1

Kapitel

2

Kapitel

3

Kapitel

4

Kapitel

5

Kapitel

6

Kapitel

7

Kapitel

8

Kapitel

9

Kapitel

10

Kapitel

STRATEGIE & ACTION



Karte Fünf

Man soll einen Paß halten, bis Verstärkung eintrifft (die wir aber nie gesehen haben). Setzen Sie die Arbeitstrupps ein, um möglichst schnell den Paß zuzumachen. Die Fußtruppen müssen den Ansturm auffangen, die Schützen den Gegner beim Angriff stören und schwächen. Halten Sie Ritter als Geheimwaffe gegen Katapulte zurück. Ist der erste Angriffsschwung des Gegners verpufft, dann können Sie zum Gegenangriff schreiten. Ziehen Sie aber alles, was kämpfen kann, zur Verteidigung in den Paß.

Karte Sechs

Die Aufgabe lautet, einen Brückenkopf in einem Flußdelta zu errichten, um eine Basis für einen weiteren Vorstoß zu schaffen. Versuchen Sie gar nicht erst, dem gelben Spieler ein Bündnis anzubieten. Sichern Sie sich als erstes die Insel in der Mitte, sonst können Sie den Feldzug nicht bezahlen (es sei

denn, Sie waren bisher sehr sparsam). Dann schalten Sie zunächst den gelben Spieler aus, denn Sie brauchen die Ortschaft im Südosten, weil dort die einzige Werft ist, die Sie zu Beginn erreichen können. Die Stadt in der Mitte muß sich selber verteidigen. Ist der Süden gesichert, können Sie direkt das Festland angreifen. Die Inseln in der Mitte sind isoliert, wenn Sie die Seeherrschaft haben. Der feindliche Drache ist ein Hindernis, aber die Flotte kann über See, und die Katapulte und Schützen können an Land angreifen.

Achten Sie bei allen Landungsmanövern auf die Katapulte in den Städten, und bleiben Sie lange außer Reichweite. Die Konsequenz ist, daß Sie die Schiffe nicht überladen dürfen.



Level-Nummer	2 Spieler	3 Spieler	4 Spieler
1	BURG	LEHEN	MYLORD
2	ISENGARD	ABITERRA	TAGE
3	DAVID	ZAUBEREI	UEBERAU
4	EROWERUNG	BELLA ITALIA	FELDER
5	TEILUNG	UNTERGANG	WECHSEL
6	WALD	MÄANDER	LEBEN
7	ÜBERMACHT	ZENTRUM	PAUSE
8	VERRAT	RUHIGE SEE	ZITADELLE
9	COLUMBUS	EDEN	OLYMPIA
10	VERACHTUNG	RIVALEN	BOOM
11	PECUNIA	ZYMOX	STAHL
12	NARR	LEVIATHAN	ZAUBERWALD
13	GRENZE	PLATO	GEFANGEN
14	ENGLAND	ÜBERSEE	NEUTRUM
15	BELAGERUNG	•	SCHÄTZE
15	•	•	DELTA
17	•	•	LORD
18	•	•	SIEBEN SEEN

1
Kapitel

2
Kapitel

3
Kapitel

4
Kapitel

5
Kapitel

6
Kapitel

7
Kapitel

8
Kapitel

9
Kapitel

10
Kapitel

DIE CODEWÖRTER FÜR DIE MEHR- SPIELERKARTEN

Oben sehen Sie die Levelcodes für die Mehrspielerkarten, die man sich sonst mühsam erarbeiten muß. Recht herzlichen Dank an Herrn Richter und Herrn Dickmann von **Greenwood**, mit deren Einverständnis wir die Codewörter veröffentlichen.

KOMMENTAR

Crusade ist ein fesselndes Spiel, das einen stundenlang vor dem Rechner halten kann. Die Spielidee ist zwar nicht unbedingt neu, aber die Gewichtung und Spezialisierung der Einheiten eröffnen eine neue

Dimension. Der Schwierigkeitsgrad der *Campaign* ist auch für Neueinsteiger nicht zu schwer, alte Hasen könnten sich aber leicht unterfordert fühlen. Als Abhilfe steht mit dem Szenario-Editor genau das richtige Werkzeug für diesen Fall bereit.

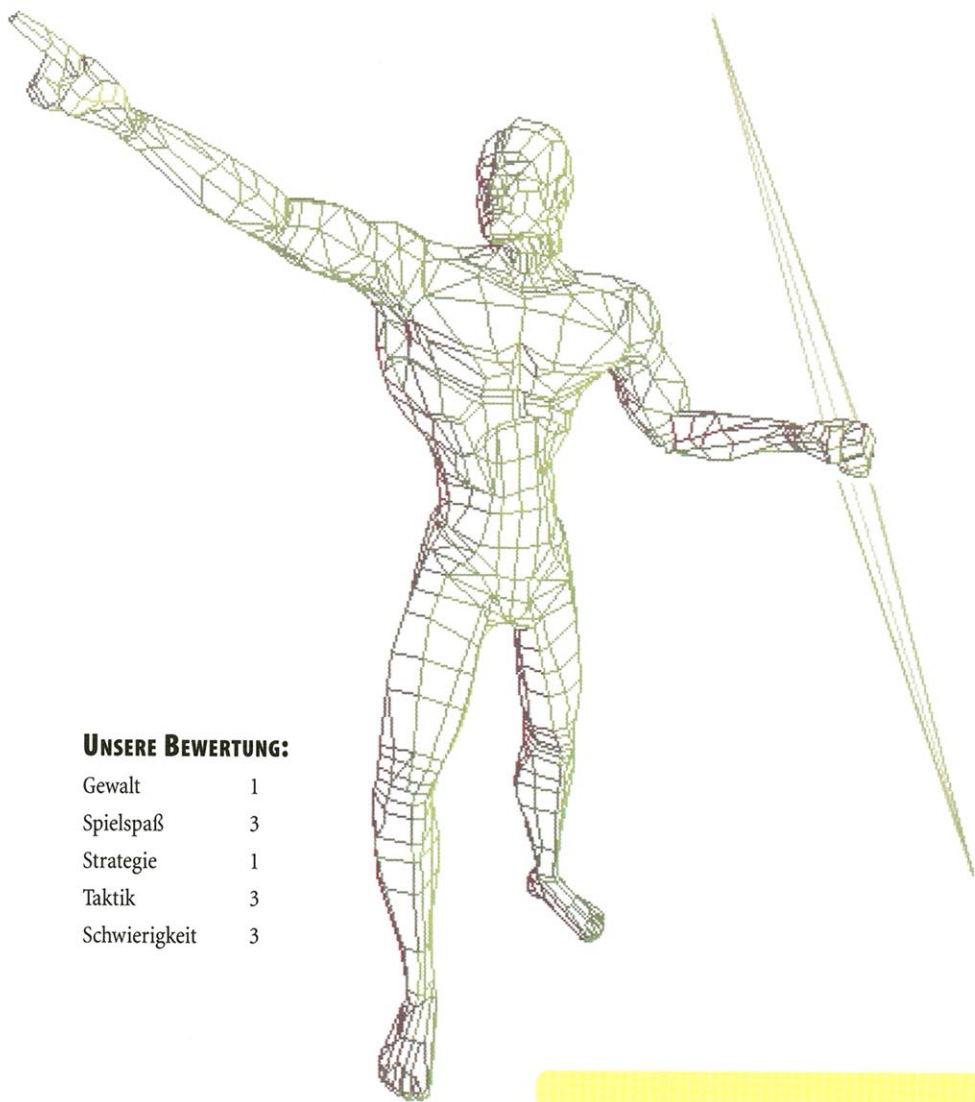
Einziger Wermutstropfen dieses überaus gelungenen Spiels ist die Umsetzung der Kampfszenen. Zum einen erhält man im »Schnellmodus« keinerlei Meldung, wenn ein Gefecht stattgefunden hat, in das die eigenen Truppen verwickelt waren, und zum anderen kann es sein, daß man es als nicht angenehm empfindet, wenn bei den Gefechten die Schreie der Verwun-

deten zu hören sind und das Blut spritzt. Zugegeben, dies wird durch die zum Teil witzigen Kommentare der Einheiten bei der Befehlsweitergabe wieder entschärft, aber *Crusade* hatte das nun wirklich nicht nötig.

Unter dem Strich bleibt eine positive Meinung. *Crusade* ist ein wirklich gelungenes Spiel, das jedem Strategiespiele-Fan einiges bieten kann.

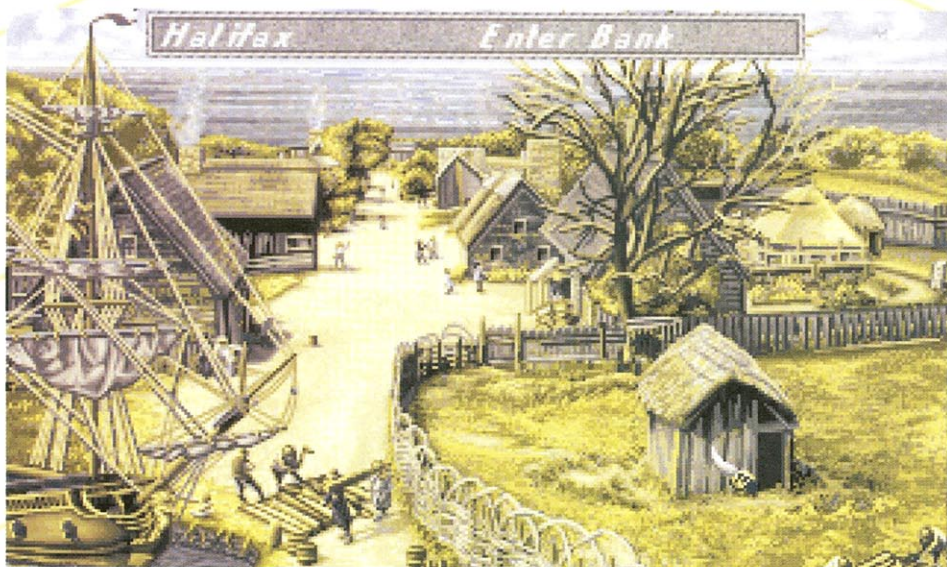
5. KAPITEL

HIGH SEAS TRADER



UNSERE BEWERTUNG:

Gewalt	1
Spielspaß	3
Strategie	1
Taktik	3
Schwierigkeit	3



VARIANTEN DES SPIELS

Mit *High Seas Trader* können Sie dank der englischen Firma *Impressions* die alten Zeiten der Freibeuter, Piraten und der großen Handelskapitäne wieder aufleben lassen. Im besten *Pirates*-Sinne vereint *High Seas Trader* Strategie, Handel und Action-Sequenzen zu einem recht unterhaltsamen Spiel.

GRUNDIDEE

Sie sind der Sohn eines vertriebenen und verstoßenen

Adeligen und wollen sich in der Händler-Gilde nach oben arbeiten, bis Sie schließlich Ihren alten Adelstitel wieder erlangt haben. Zu diesem Zweck gilt es, die Meere der bekannten Welt unsicher zu machen und zu handeln, was das Zeug hält. So werden Sie sich Schritt für Schritt größere oder schnellere Schiffe leisten können, die Ihnen dabei helfen, Ihren Reichtum noch weiter zu mehren.

SPIELABLAUF

Sie starten als einfacher englischer, spanischer, französischer, holländischer oder portugiesischer Händler mit einem kleinen Schiff, einer winzigen Mannschaft und fast keinem Geld in den Taschen und müssen in der folgenden Zeit erst einmal durch kleinste Handelsfahrten zwischen nahegelegenen Hafenstädten etwas Profit scheffeln, bevor Sie dann schließlich an ein größeres Schiff und weitere Reisen denken können.



SNELLSTART

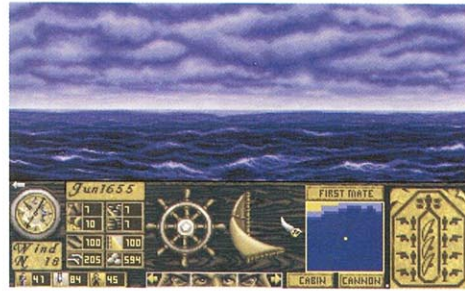
Die Steuerung von *High Seas Trader* ist denkbar einfach. Wenn Sie sich mit *Pirates* ausgekannt haben, dann werden Sie auch hier kaum Probleme haben.

Im Hafen

Hier beginnt in der Regel alles. Je nachdem, wie groß der Hafen ist, in dem Sie gerade anlegen, stehen Ihnen nur bestimmte Einrichtungen zur Verfügung, in Ihrem Heimathafen dagegen stehen Ihnen alle Türen offen.

Die einzelnen Orte sind:

- **Die Warenbörse.** Hier können Sie Waren einkaufen und auch wieder verkaufen, hier ist der Dreh- und Angelpunkt Ihres zukünftigen Reichtums, also gewöhnen Sie sich schnell daran, und vergessen Sie nicht vor jedem Einkauf und der Planung einer Route einen Blick in die Handels-Logbücher zu werfen, um Warenpreise in verschiedenen Häfen zu vergleichen.
- **Die Taverne.** Tja, was muß man noch viel sagen, jeder, der schon einmal einen Piratenfilm gesehen hat, weiß, wie es hier aussieht. An einem solchen Ort kennt der Wirt immer die neuesten Gerüchte, hier kann man Matrosen, Schiffsjungen oder Soldaten anheuern. Verzweifelte Passagiere und zwielichtige Gestalten suchen nach Kapitänen, die bereit sind, ihre Geschichte zu glauben und für sie zu arbeiten.
- **Das Kartenhaus.** Kein vernünftiger Seemann fährt in Gewässer, die er nicht genauestens kennt



oder von denen er nicht wenigstens eine vernünftige Karte besitzt. Im Kartenhaus bekommen Sie genau das, und außerdem können Sie hier auch noch einen erfahrenen Steuermann anheuern, wenn Sie das Geld dazu haben.

- **Die Bank.** Jaja, die alten Zeiten waren schon hart, man mußte sogar etwas dafür bezahlen, daß man sein Geld auf die Bank bringen durfte. Wenn man die unsicheren Zeiten allerdings betrachtet, dann sind 6 oder 7 % Zins, die Sie der Bank jährlich für die Aufbewahrung Ihres Geldes zahlen müssen, nicht so übel, denn wie schnell wird man geentert, und dann ist der Sparstrumpf weg.
- **Die Docks.** Alles, was sich um Ihr Schiff dreht, können Sie hier auf den Docks erledigen. Ob Sie ein neues Schiff kaufen, Ihr eigenes reparieren oder die alte Nußschale endlich verkaufen wollen, hier ist es möglich. Darüber hinaus können Sie hier Vorräte für Ihre Mannschaft einkaufen und Ihr Schiff durch den Kauf von Kanonen und entsprechender Munition etwas wehrfähiger machen.

1
Kapitel

2
Kapitel

3
Kapitel

4
Kapitel

5
Kapitel

6
Kapitel

7
Kapitel

8
Kapitel

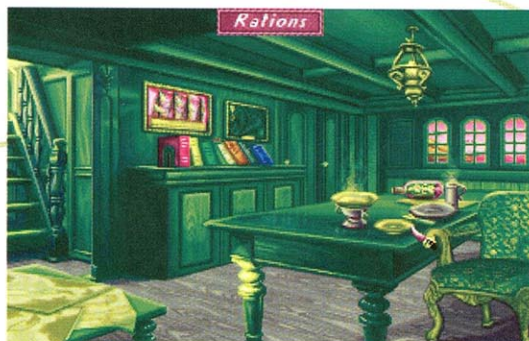
9
Kapitel

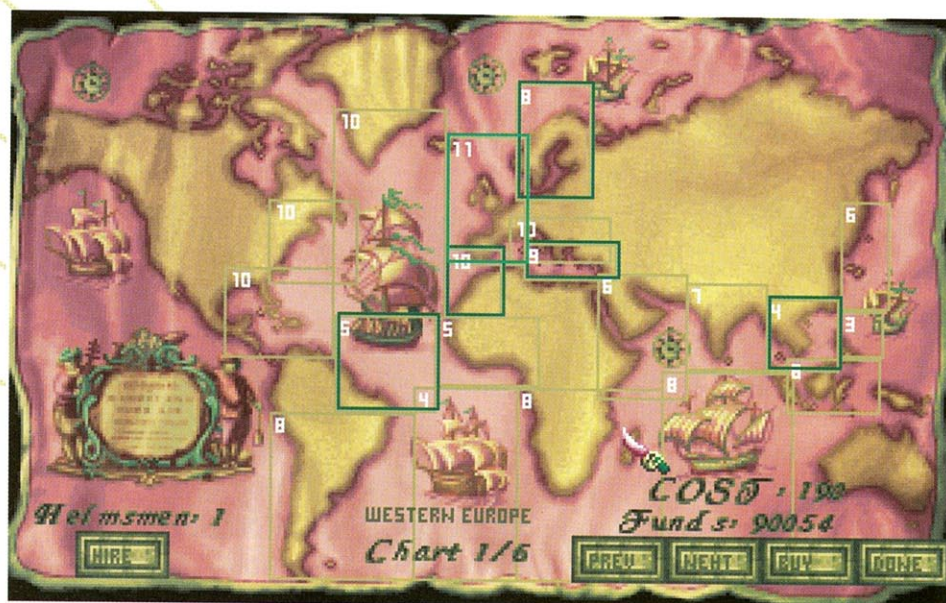
10
Kapitel

In der Kabine des Kapitäns

Wie es sich für eine gute Kapitänskajüte gehört, finden Sie hier alles, was man zum Führen eines Segelschiffes braucht.

- **Die Karten.** Was ein echter Seemann sein will, der muß auch einen Kartentisch haben, auf dem er die nächsten Routen durchgehen kann, bevor er den Kurs setzen läßt.
- **Die Logbücher.** In diesen fünf Büchern wird alles Wichtige notiert, was während Ihrer Spielzeit passiert. So z.B. die An- und Verkaufspreise für Waren in jedem Hafen, Ihr Vermögen, welche Nationen Ihnen freundlich gesonnen sind und welche nicht, welche Besonderheiten sich ereignet haben (z.B. Kriege) sowie eine komplette Bilanz und einige Aufzeichnungen über Ihre Mannschaft.
- **Der Teller.** Mit einem Klick auf den Teller können Sie die Fleisch-, Wasser-, Gemüse- und Rumrationen für die Mannschaft einteilen. Es hat übrigens eine deutlich positive Auswirkung auf die Moral Ihrer Mannschaft, wenn die Teller und Becher etwas voller werden.
- **Das Flaschenschiff.** Nein, hier sollen Sie nicht an einem Flaschenschiff basteln, hier können Sie Reparaturarbeiten an Ihrem Schiff in Auftrag geben, während Sie auf See sind (vorausgesetzt Sie haben genügend Planken und Segeltuch dabei).
- **Die Medaillen.** In dem Medaillenkasten an der Wand können Sie Ihren momentanen Titel begutachten. Die vier Stufen sind Krämer, Handelsbeauftragter, Händler und Großhändler. Für die letzte Stufe, den Titel des Viscount, erhalten Sie keinen Orden.
- **Das Gildenbild.** Dieses über dem Bücherregal hängende Bild zeigt Ihnen, wie weit Sie in der Händlergilde schon im Rang gestiegen sind und wieviel noch bis zur nächsten Beförderung fehlt. Die einzelnen Bewertungsgrundlagen sind neben *Mut, Ehre, Treue* und *Adel* die Größe Ihres Landhauses und wie viele Schätze Sie besitzen. Mehr dazu im Abschnitt *Spieltips*.
- **Der Wandschrank.** Nunja, das gehört eigentlich nicht an Bord eines Segelschiffes, aber über diesen Wandschrank können Sie die einzelnen Spielloptionen einstellen sowie Spielstände abspeichern und neu laden.





An Deck

Hinter dem Steuerrad, das ist der Platz, wo ein echter Seebär (oder eine echte Seebärin?) stehen möchte. Hier an Deck gibt es für Sie eine ganze Reihe von wichtigen Dingen zu erledigen. Zum einen können Sie von hier aus einen Kurs eingeben, den Ihr Steuer- mann (so Sie einen haben) dann für Sie fährt, Sie können das Schiff selbst steuern, Sie können von hier aus Gefechte führen oder sich nur einfach die See anschauen. Weitere Tips im Abschnitt *Spiel-tips*.

SPIELTIPS

Es gibt auf den Weltmeeren sicherlich eine ganze Menge zu entdecken, und es macht auch Spaß, einfach so ins Blaue zu segeln, aber den einen oder anderen Tip wollen wir Ihnen doch geben, damit Sie nicht bis ans Ende Ihrer Tage auf den sieben Meeren herum- segeln müssen.

Allgemeines

1. Als allerwichtigsten Punkt sollten Sie folgendes beherzigen: Versuchen Sie nicht, ein Piratenda- sein zu führen. Sie haben keinerlei Chance, auf Dauer zu überleben, und das Spielziel werden Sie auch nie erreichen.
2. Achten Sie vor jeder einzelnen Fahrt darauf, daß Sie genügend Vorräte an Bord haben (Wasser, Essen, Gemüse, Rum, Segeltuch, Planken und Munition), und darauf, daß Ihre Mannschaft so vollständig wie möglich ist.
3. Nutzen Sie das Angebot der Banken, Ihr Geld dort zu deponieren, sobald Sie größere Summen besitzen. Es wäre schade drum, wenn es einem Piraten in die Hände fiele.

1

Kapitel

2

Kapitel

3

Kapitel

4

Kapitel

5

Kapitel

6

Kapitel

7

Kapitel

8

Kapitel

9

Kapitel

10

Kapitel



Der Handel und Handelsrouten

1. Achten Sie vor jedem Auslaufen genau darauf, ob die Waren, die Sie gerade befördern wollen, nicht in einer nahegelegenen Stadt noch billiger zu bekommen sind. Ein Blick ins Handelsregister lohnt sich immer.
2. Immer im Januar erneuern die Handelsgilden ihre Karten um neue Piratengebiete, Riffe und Sandbänke. Wenn Sie eine größere Tour planen, dann warten Sie dieses Datum ab.
3. Kurze Fahrten von London nach Amsterdam oder von Liverpool nach Bordeaux sind oft lohnender als weite Reisen bis nach Indien. Besonders lohnt sich z.B. eine Route, auf der Sie Waffen von Liverpool nach Bordeaux transportieren und auf dem Rückweg Tee und Wein mitnehmen.

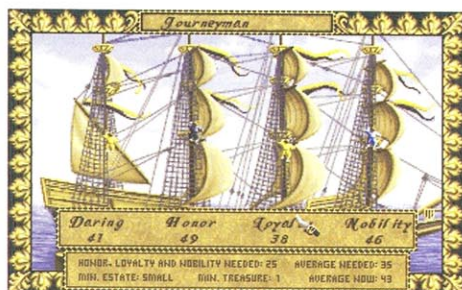
4. Auch der Dreieckshandel sollte von Ihnen ausgiebig betrieben werden (z.B. Waffen von England nach Togo liefern, von dort Elfenbein und Juwelen mit nach Charleston nehmen, von wo aus Sie mit einer vollen Ladung Tabak zurück nach England segeln).
5. Bei langen Reisen sollten Sie unbedingt aktuelles Kartenmaterial besitzen und möglichst einige Zwischenstops einlegen (z.B. England, Togo, Kapstadt, Indien, China). Natürlich empfiehlt es sich, zumindest auf dem Hinweg auch für die einzelnen Zwischenstopps Ladung aufzunehmen, es lohnt sich!

Ihr Schiff

1. Versuchen Sie beim Segeln, günstige Winde zu nutzen. Diese sind auf Ihren Karten mit blauen Pfeilen eingetragen.

HIGH SEA TRADER

COMMODITIES	BUY/SELL	SELL FOR	QTY AT PORT	QTY ABOARD	BUY FOR
Coffee	80	214	0	0	89
Grain	84	214	0	0	97
Sugar	86	203	0	0	95
Tea	90	353	0	0	99
Arms	91	359	0	0	100
Cotton	99	247	0	0	109
Wool	61	368	0	0	68
Furs	73	93	0	0	81
Iron	72	49	0	0	80
Jewelry	74	122	0	0	85
Silk	74	100	0	0	82
Spices	89	97	0	0	98
Alcohol	47	495	0	0	52
Opium	250	157	0	0	275
Tobacco	80	364	0	0	88
Gold: 9995					
Silver: 999					
Tonnage used: 194/350					
LOGS ACCEPT CANCEL LEAVE					



- Es klingt wie eine Binsenweisheit, aber halten Sie sich von Piraten fern, solange Sie nicht das überlegene Schiff haben. Davonsegeln ist besser, als geentert zu werden.
- Bei kleineren, schnellen Schiffen kann es sich lohnen, nur eine Seite (Steuerbord oder Backbord) mit Kanonen zu bestücken und die anderen Kanonen zu verkaufen. Sie gewinnen dadurch zusätzlichen Laderaum und, zumindest am Anfang, dringend benötigtes Kapital zum Einkauf von Waren. Kommt es zu einem Gefecht, sollten Sie dann allerdings dem Gegner davonsegeln oder ihm nur Ihre kanonenbestückte Seite zuwenden.
- An Ihrem Schiffe entstandene Schäden (z.B. durch ein Gefecht) sollten Sie immer sofort beheben lassen.

Ihre Mannschaft

- Sorgen Sie dafür, daß die Moral Ihrer Mannschaft immer möglichst gut ist (z.B. durch Extrarationen Rum), damit Sie nicht unversehens über die Planke geschickt werden.

- Bei langen Reisen braucht Ihre Mannschaft häufige Landgänge, sonst wird sie ungeduldig.
- Unbekannte Gewässer verängstigen Ihre Leute, reagieren Sie bereits auf kleinste Anzeichen einer Meuterei.
- Ein guter Steuermann macht sich immer bezahlt. Er ist in der Lage, Ihnen viel Arbeit abzunehmen und Sie sicher durch Stürme und Untiefen zu segeln, bei denen ein schlechterer Erster Offizier Sie an Deck rufen würde.

Im Gefecht

- In einem Gefecht mit Piraten oder Händlern einer verfeindeten Nation sollten Sie genau überlegen, welche Munition Sie in Ihre Kanonen laden (Ketten zerreißen die Segel, Schrot geht gegen die Besatzung, und Kugeln sind zum Versenken von Schiffen gut).
- Wenn Sie nicht gerade zu den Kunstschützen unter den Seefahrern zählen, sollten Sie sich beim Schießen auf das einzelne Abfeuern der Kanonen beschränken, statt Salven abzufeuern. Dann können Sie nämlich nach jedem Schuß die Position neu anpassen.

1
Kapitel

2
Kapitel

3
Kapitel

4
Kapitel

5
Kapitel

6
Kapitel

7
Kapitel

8
Kapitel

9
Kapitel

10
Kapitel

3. Wenn Sie von zwei Gegnern gleichzeitig angegriffen werden, dann gibt es einen kleinen Trick, mit dem Sie sich etwas Luft verschaffen können. Tun Sie so, als wollten Sie fliehen, der langsamere der beiden Gegner wird zurückbleiben, und Sie können sich erst einmal um den schnelleren kümmern.

Ihr Rang

Wie schon zuvor gesagt, lassen Sie die Finger von der Piraterie. Sie schadet nur Ihrer Ehre, und ungesund ist dieses Leben obendrein. Im Handbuch steht leider recht wenig über die vier Bewertungsgrundlagen Ihres Ranges, *Ehre*, *Treue*, *Mut* und *Adel*, und welchen Einfluß Sie darauf nehmen können. Hier deshalb eine kleine Übersicht:

- Wenn Sie gestrandete Landsmänner oder arme Händler, die Ihnen eine Fracht anbieten, einfach im Hafen stehen lassen, wirkt sich das ebenfalls schlecht auf Ihre Ehre aus. Dies gilt ebenso für den Fall, daß Sie Ihre Passagiere nicht an Ihren Zielhafen bringen können.
- Positiv auf Ihre Ehre wirkt es sich aus, wenn Sie Passagiere mitnehmen, die Fracht bei sich führen, und wenn Sie am Ende des Jahres Profit gemacht haben.
- Ein Angriff auf Piraten steigert Ihren Treue-Wert.

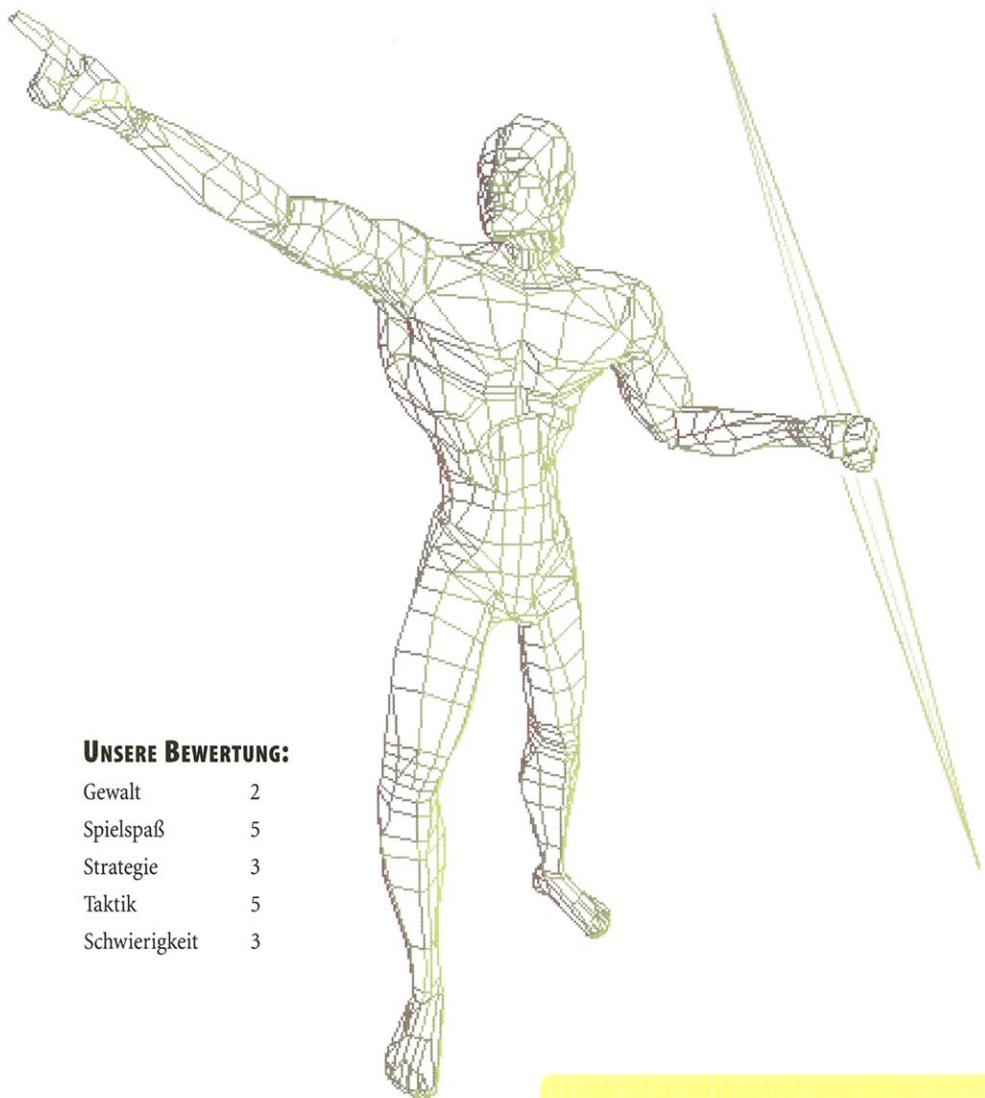
- Negativ auf Ihren Treue-Wert wirkt sich hingegen aus, wenn Sie Gefangenen oder Spionen aus Ihrer Heimat eine Passage nach Hause verweigern oder sie nicht zu Hause absetzen, falls Sie sie an Bord genommen haben.
- Ihren Adels-Wert beeinflussen Sie dadurch positiv, daß Sie weite Reisen unternehmen. Weitgereiste Leute sind für die Noblesse zu Hause interessant.
- Falls es Sie freut, ein Maß für Ihren Erfolg ist übrigens auch die Steuerrechnung am Ende eines jeden Jahres, auch wenn Ihr Herz blutet.

KOMMENTAR

Hätte es nicht schon vor zwei Jahren ein Spiel namens *Pirates GOLD* gegeben, dann wäre *High Seas Trader* eine wirkliche Neuerung gewesen. Da das Vorbild allerdings in vielen Bereichen überlegen ist, hinkt *High Seas Trader* leider etwas hinterher. Nichtsdestotrotz ist es ein nettes Spiel, das durchaus einige Stunden kurzweilige Unterhaltung bieten kann.

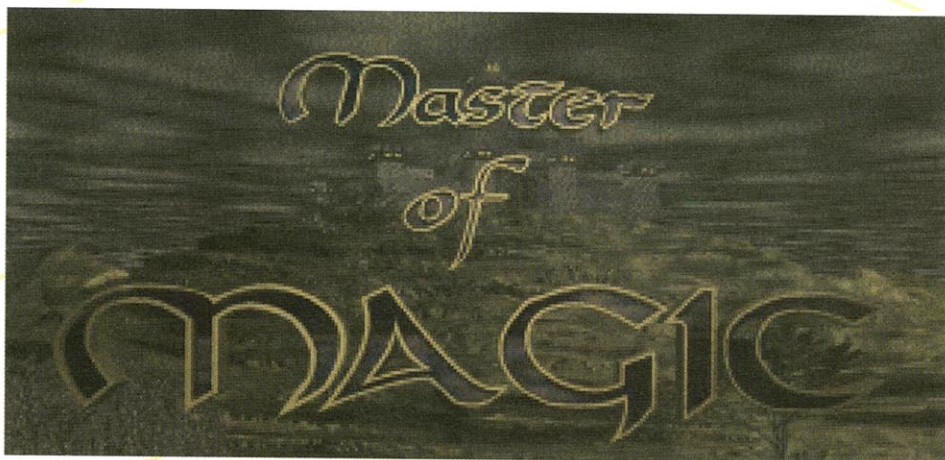
6. KAPITEL

MASTER OF MAGIC



UNSERE BEWERTUNG:

Gewalt	2
Spielspaß	5
Strategie	3
Taktik	5
Schwierigkeit	3



VARIANTEN DES SPIELS

Master of Magic von **Microprose** (programmiert von **Simtex**) hat einen ganz klar erkennbaren Vorgänger aus dem gleichen Hause: *Master of Orion* stellt den Spieler vor die Aufgabe, das Universum zu erobern. In *Master of Magic* geht es nur um zwei Welten. Nicht der Ausbau eines Imperiums mittels überlegener Technologien steht im Mittelpunkt, sondern Magie und die unterschiedlichen Truppen der verschiedenen Rassen schaffen die Voraussetzungen für eine ganz besondere Herausforderung. Erobern Sie zwei Welten der »klassischen Fantasy«-Geschichte!

WIE WIRD MAN MAGIER?

Relativ einfach. Nachdem das Spiel gestartet und das Intro gelaufen ist, kommt man in einen Auswahlbildschirm. Dieser stellt Optionen zur Verfügung wie *Spiel laden* oder *Neues Spiel*. Wenn Sie *Spiel fortsetzen* wählen, dann denken Sie daran, daß der Rechner nur alle vier Runden ein automatisches Speichern durchführt. Sie können so zwar unter Umständen Fehler korrigieren, aber dies kostet auch Zeit.

Haben Sie sich für ein neues Spiel entschieden, dann nehmen Sie als erstes Einstellungen für die Spielumgebung vor. Dies beinhaltet *Difficult* – den Schwierigkeitsgrad (von Intro bis Impossible – also unmöglich), *Opponents* – die Gegnerzahl, *Land Size* – die Landgröße und *Magic* – die magische Grundstärke der Welt. Als Faustregel gilt für die letzten drei Einstellungen: je mehr, desto schwieriger. Zugegeben, das muß nicht immer zutreffen, ist aber meistens so. Nachdem hier alle Einstellungen vorgenommen worden sind, kann man sich aus 14 Möglichkeiten einen Magier oder eine Magierin aussuchen. Hat man nicht die Schwierigkeit *Intro* gewählt, kann man sich auch einen Zauberer im Baukastenprinzip zusammensetzen. Für den Eigenbau wählt man ein Bild und kommt in ein Auswahlmenü mit den speziellen Fähigkeiten der Zauberer und deren Spruchbüchern. Die Magie ist in fünf Bereiche unterteilt, und man kann bis zu elf Punkte, also Bücher verteilen und so die Fähigkeiten seines Charakters festlegen. Je mehr Bücher aus einem Bereich gewählt werden, desto größer ist das Potential und die Spruchauswahl des Spielers in diesem Bereich. Die fünf Bereiche sind:

MASTER OF MAGIC



Life Magic (Lebensmagie); Symbol: weißes Ankh. In dieses Gebiet fallen Heilung, Schutz und Inspirationszauber. Lebensmagie steht gegen Todesmagie (schwarz) in diesem Spiel, und es ist nicht möglich, die Farben schwarz und weiß zu kombinieren. Auch gegen Chaos (rot) gibt es Gegenzauber.

Death Magic (Todesmagie); Symbol: schwarzpurpurne Totenköpfe. Die Magie des Todes ist die Macht, die Kräfte der Finsternis und der Untoten zu kontrollieren, aber auch die Magie der Korruption und des Verfalls. Diese Magie kann nicht mit Lebensmagie zusammen genommen werden.

Chaos Magic (Chaosmagie); Symbol: roter Feuerball. Blitz und Feuer sind die Hauptelemente dieses Magiebereichs. Vernichtung und Zerstörung ziehen sich wie ein roter Faden durch die roten Magiebücher hindurch. Hier sind meist offensive Kampfzauber zu finden, aber zur Verteidigung sind nur wenige Sprüche vorhanden.

Nature Magic (Naturmagie); Symbol: grüner Baum. Die Magier dieser Richtung sind mit der Natur verbunden, und die Elemente Stein und Wasser stehen auf ihrer Seite. Auch Wachstum und Fruchtbarkeit gehören zu den Hauptaspekten dieser Farbe. Die Offensivmöglichkeiten sind eingeschränkt, aber die Informations- und Unterstützungszauber machen vieles wieder wett.

Sorcery Magic (Hexerei); Symbol: blauer Diamant. Illusionen und die Magie der Luft sind die Spezialgebiete dieser Magie. Sollten diese Mächte versagen, dann kann man es immer noch mit der »Metamagie«, der Magie über der Magie versuchen und gegnerische Sprüche bannen oder übernehmen!

Arcane Magic (geheime oder verborgene Magie); Symbol: weißer Kreis. Hierzu gibt es keine Zauberbücher. Jede Figur bekommt dieses Wissen mit der Zeit. Hierunter fallen die Beschwörungen großer Helden und die Herstellung magischer Gegenstände.

Je mehr Bücher Sie von einer Sorte wählen, desto mehr Sprüche des entsprechenden Gebietes bekommen Sie von Beginn an, und desto mehr Magie des Gebietes können Sie im Laufe des Spiels in diesem Bereich lernen. Genauer dazu entnehmen Sie bitte dem Handbuch (Anhang, Tabelle A). Die speziellen Fähigkeiten der Zauberer haben oft einen noch größeren Einfluß auf das Spiel, denn Sprüche lassen sich im Handel mit anderen Spielern erwerben. Die Möglichkeiten, besondere Fertigkeiten zu erlangen, sind eingeschränkt. Hier kurz eine Liste der Fähigkeiten mit einer persönlichen Wertung:

1
Kapitel

2
Kapitel

3
Kapitel

4
Kapitel

5
Kapitel

6
Kapitel

7
Kapitel

8
Kapitel

9
Kapitel

10
Kapitel

STRATEGIE & ACTION

Alchemy	Sage Master	Chaos Mastery
Warlord	Myrran	Nature Mastery
Channeler	Divine Power	Sorcery Mastery
Archmage	Famous	Infernal Power
Artificer	Runemaster	Mana Focusing
Conjurer	Charismatic	Noble Mastery

»SCHOKOLADENSEITEN« DER MAGIER

Alchemy (Alchimie) gestattet die Umwandlung von Gold in Mana und umgekehrt ohne Verluste. Sie können also Ihr Gold in Mana verwandeln, wenn Sie es brauchen. Außerdem werden alle Truppen mit magischen Waffen ausgerüstet, als ob Sie über eine Alchimestengilde verfügen würden. Alchimie ist ein echter Geheimtip, wird aber häufig unterschätzt. Durch die Umwandlung von Mana in Geld können Sie Ihre wirtschaftliche Entwicklung extrem beschleunigen.

Archmage (Erzmagier) erhöht Ihre Fähigkeiten und ermöglicht ein schnelleres Ansteigen des »Skills«, einer Eigenschaft, die dann für die Geschwindigkeit, mit der Sie zaubern können, steht. Gegner haben mehr Probleme, Ihre Zauber mit Gegenmagie aufzuheben. Diese Fähigkeit ist als stark einzuschätzen.

Artificer (Hersteller magischer Gegenstände). Sie erhalten von Beginn an die nötigen Zauber, um magische Gegenstände herzustellen, mit denen Sie Ihre Helden ausstatten können. Auch die Herstellung dieser Gegenstände wird um ein Drittel billiger. Die Gegenstände erhöhen die Fähigkeiten Ihrer Helden enorm. Allerdings sollten Sie auf eine ausreichende Anzahl an Büchern achten, denn davon hängt auch die Mächtigkeit der Gegenstände, die Sie herstellen können, ab. Wenn Sie den Helden in Ihrem Spiel großen Spielraum geben möchten, dann lohnt sich diese Eigenschaft unbedingt. Wählen Sie noch viele spezielle Eigenschaften, dann werden die Artefakte zu

schwach sein, um einen großen Machtfaktor im Spiel darzustellen.

Channeler (Kanalisateur). Ihr Zauberer kann Ihre Truppen im Gefecht mit weniger Energie als üblich unterstützen. In der Regel steigt der Manaaufwand für Zaubersprüche mit der Entfernung der Truppen von Ihrem magischen Turm. Diese Fähigkeit gestattet es Ihnen jedoch zu zaubern, als seien Sie am Ort des Geschehens. Der Nutzen ist extrem hoch, wenn Sie eine Farbe spielen, in der genug aggressive und unterstützende Zauber vorkommen. Für Grün ist der Nutzen nicht so hoch wie für Rot, wo es zu einem extremen Vorteil wird.

Charismatic (Charismatisch). Sie genießen Vorteile in der Diplomatie und beim Handeln mit Kaufleuten und Söldnern, die sich Ihnen anschließen wollen. Mehr zur Diplomatie folgt weiter unten.

Conjurer (Beschwörer). Sie sind in der Kunst der Beschwörungen besonders begabt. Ihre Beschwörungen mystischer Wesen sind billiger, und die Energie, die zur Bindung der Wesen jede Runde nötig ist, sinkt auch. Diese Eigenschaft ist besonders im Zusammenspiel mit grüner Magie günstig, jedoch profitieren auch die anderen davon. Der Effekt ist für die Farbe Weiß wohl am schwächsten.

Divine/Infernal Power (Göttliche/Höllische Macht) erfordert vier weiße/schwarze Magiebücher. Die Effektivität der religiösen Einrichtungen steigt. Etwas höherer Stellenwert als Mastery, da die Unruhe in den Städten reduziert wird.

Famous (Berühmt) erhöht die Chance, daß sich Ihren Armeen Helden und Söldner anschließen wollen. Auch Händler kommen eher zu Ihnen. Der Nutzen ist am Anfang hoch, aber im Laufe des Spiels steigt Ihr Ruhm sowieso – ansonsten ist das Ende nah.

Mana Focusing (Mana-Bündelung) erhöht Ihr »Mana-Einkommen« aus allen Quellen um 25%. Eine starke Eigenschaft, denn Ihr Spielraum und Ihre Flexibilität werden dadurch erhöht.

Myrran. Sie starten nicht auf Arcanus, sondern auf Myrror (mirror, engl.: Spiegel), einer anderen Welt, in der die Magie stärker ist und andere Rassen leben. Das Spiel wird gefährlicher, aber die besonderen Eigenschaften der Rassen Myrrors sind es wert. Früher oder später wird es jeder ausprobieren ...

Mastery (Meisterschaft) gibt es in den drei Gebieten Sorcery, Nature und Chaos. Sie benötigen mindestens vier Bücher des entsprechenden Gebietes. Als Bonus erforschen Sie Sprüche des entsprechenden Gebietes schneller, und es fällt Gegnern schwerer, die Effekte Ihrer Magie durch Gegenzauber aufzuheben. Auch die Energie aus Knoten der entsprechenden Farbe steigt (siehe unten). Insgesamt mittelpärchtig, nicht der absolute Renner.

Node Mastery (Knoten-Meisterschaft). Sie benötigen mindestens je ein rotes, grünes und blaues Buch. Im Gegenzug erhalten Sie von allen magischen Knoten unter Ihrer Kontrolle das Doppelte an Energie (siehe unten), und Sie erlangen die Fähigkeit, beliebige Zauber in den Knotengebieten zu sprechen. Eine giganti-

sche Eigenschaft, die Ihre Truppen gewaltig unterstützt und Ihre Entwicklung beschleunigt.

Sage Master (Gelehrter). Der Magier muß Bücher aus mindestens zwei Gebieten besitzen, damit er Gelehrter werden kann. Die Erforschung neuer Zaubersprüche geht nun schneller vonstatten. Im allgemeinen nicht die stärkste Eigenschaft, aber in einigen Spielen kann sie einen Spieler retten.

Runemaster (Runenmeister). Der Zauberer hat die Meisterschaft über die arkanen, also die farblosen Zaubersprüche erreicht. Es gelten die gleichen Anmerkungen wie für Mastery, mit der Ausnahme der folgenden Bedingung: Der Magier muß mindestens zwei Bücher aus je drei Gebieten haben.

Warlord (Kriegsfürst). Alle Truppen unter dem Kommando des Zauberers gewinnen eine Stufe an Erfahrung hinzu. Auch die maximale Erfahrungsstufe wird um eine Ebene angehoben. Eine Eigenschaft, die einem Gegner das Fürchten lehren kann, denn wenn einfache Bogenschützen so gut wie Katapulte schießen können, ist das nicht zu verachten ...

Als nächstes wählt man dann noch die Sprüche aus, die man am Anfang hat oder die auf jeden Fall in den Büchern stehen und bestimmt noch die Rasse, mit der man den Kampf gegen die anderen übelwollenden Gesellen aufnimmt. Auf einige der Sprüche wird später noch eingegangen. Nicht auf alle, denn es gibt 40 von jeder Farbe – also 200 – plus die farblosen. Rufen Sie im Zweifelsfall die Hilfefunktion auf, oder schauen Sie im beigelegten »Zauberbuch« nach. Die Rassen sollen auch erst später vorgestellt werden, da

1
Kapitel

2
Kapitel

3
Kapitel

4
Kapitel

5
Kapitel

6
Kapitel

7
Kapitel

8
Kapitel

9
Kapitel

10
Kapitel



sie nicht nur bei der Charaktererschaffung eine wichtige Rolle spielen.

BEDIENUNG DES SPIELS

Die Bedienung läuft ganz konventionell ab – mit der Maus und einigen Menüs – und wird über Hot Keys etwas schneller. Die Auswahl mit der linken und genauere Informationen mit der rechten Maustaste, diese Methode setzt sich inzwischen zum allgemeinen Standard durch. Die Variationen bei der Bildschirmgestaltung haben sich inzwischen auch vereinheitlicht: Den Hauptschirm nimmt die Umgebungskarte der gerade aktuellen Einheit ein bzw. ein gescrollter Kartenausschnitt. Oberhalb des Bildschirms befindet sich eine Menüleiste, die Zugang zu den Untermenüs gestattet, und am rechten Rand befindet sich oben die Übersichtskarte der aktuellen Welt, darunter die Menge an Geld und magischer Energie, die man zur Verfügung hat. Die Darstellung

unter dieser Statusabteilung unterscheidet sich, je nachdem, welche Einheit gerade aktiv ist. Hat man eine aktive Einheit ausgewählt, dann werden die anderen auf diesem Feld befindlichen Einheiten angezeigt. Darunter sehen Sie dann die besonderen Aktionen, die die Einheit ausführen kann (wie der Bau einer Straße). Ansonsten werden hier die täglichen Einnahmen an Gold, Nahrung und Mana (magischer Energie) angezeigt. Der Schalter unten rechts in der Ecke beendet den Zug.

DIE MENÜPUNKTE

Game enthält alle Einstellungen wie Sound- und Musikeinstellungen und die Optionen, welche Entwicklungen mit Nachrichten angekündigt werden. Auch Einstellungen über die Steuerungen im Kampf und verschiedene Einstellungen zur Darstellung der gegnerischen Züge und der Animation können hier vorgenommen werden.



Spells öffnet Ihr magisches Buch und ermöglicht das Aussprechen eines Zauberspruchs. Die erlaubten Zaubersprüche werden hier kurz vorgestellt (rechte Maustaste), und die Kosten und die Zauberdauer werden ebenfalls angezeigt. Mehr über die Zaubersprüche weiter unten.

In *Armies* können Sie sich einen Überblick über die Armeen verschaffen, die auf Ihre Befehle warten. Die Portraits auf der linken und rechten Seite zeigen die Helden, die für Sie in den Kampf ziehen. In der Mitte werden die Armeen aufgelistet, und unter der Liste befindet sich eine Karte, auf der der Standpunkt der Einheit angezeigt wird, und eine Information über den Typ sowie bestehende Verzauberungen der Einheit. Links sehen Sie die Unterhaltskosten an Magie (für beschworene Wesen) und Geld (für die »normalen« Einheiten).

In der rechten unteren Ecke erhalten Sie über den Punkt *Items* eine Auflistung über die magischen Ausrüstungen der Helden und deren mögliche Umverteilung. Der Abbruchknopf ist direkt darunter.

Im Untermenü *Items* kann man seine Helden mit den entsprechenden Gegenständen ausstatten, vorausgesetzt, man hat solche Gegenstände hergestellt, gefunden oder gekauft. Nicht jeder Held kann jeden Gegenstand nehmen. Zauberer nehmen in der Regel keine Waffen außer magischen Stäben und tragen keine Rüstungen. Dafür können sie zwei Ringe oder Ketten tragen, bei denen Krieger wieder beschränkt sind. Achten Sie also bei der Herstellung eines Gegenstandes darauf, ob er von den Helden auch verwendet werden kann. Unter den Bildern der Helden befindet sich die Schatzkammer, in der vier Gegenstände deponiert werden können, und die magische Schmiede, in der sich nicht mehr gebrauchte Gegenstände

1
Kapitel

2
Kapitel

3
Kapitel

4
Kapitel

5
Kapitel

6
Kapitel

7
Kapitel

8
Kapitel

9
Kapitel

10
Kapitel



wieder in Mana-Punkte überführen lassen. Daneben finden Sie einen Überblick über Geld und Mana und den Zutritt zum Alchimielabor (dazu mehr unter dem Punkt *Magic*) sowie die Abbruchtaste.

Die Symbole neben den Bildern der Helden halten einen Platz für folgende Ausrüstungsgegenstände frei:

Symbol	erlaubte Gegenstände
Schwert	Axt, Streitkolben oder Schwert
Bogen	Bogen
Stab	Stab oder Stecken
Rüstung	alle Rüstungen und Schilder
Ring	alles andere
gekreuzte Waff.	die Waffen der entsprechenden Kategorien

Durch Anklicken können die Gegenstände verteilt werden. Befinden sich die Helden an anderen Orten als die Gegenstände, dann müssen Sie für die Telepor-

tation 20 Mana-Punkte aufbringen. Besondere Eigenschaften der Gegenstände werden in einem eigenen Abschnitt besprochen. *Cities* ist ein Punkt, der recht wichtig wird, wenn das Spiel ein fortgeschrittenes Stadium erreicht hat. Hier kann man sich schnell und einfach über die Größe der Städte und den derzeitigen Stand der Produktion in der Stadt informieren. Auch die Bauzeit des derzeitigen Projektes wird aufgelistet. Unten befindet sich eine Karte, auf der die Lage der Stadt gezeigt wird, und ein Fenster, das Verzauberungen der Stadt anzeigt.

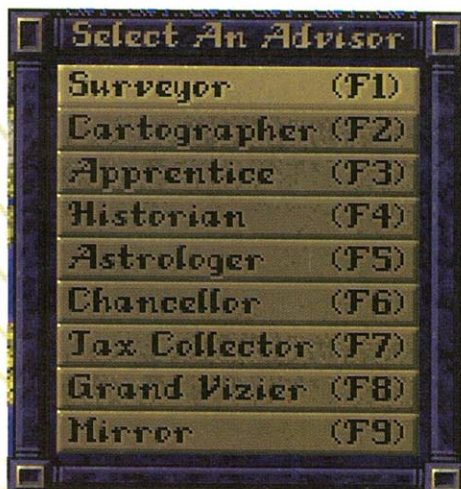
Der vielleicht wichtigste Punkt der Menüleiste ist der Punkt *Magic*. Hier sehen Sie in der ersten Reihe in magischen Edelsteinen Bilder der gegnerischen Zauberer. Der Stein ist in der jeweiligen Farbe des Magiers gehalten. Klicken auf das Portrait mit der linken Maustaste ermöglicht die Kontaktaufnahme mit dem Magier. Die rechte Taste bietet Ihnen hingegen Zugang

zu einem Informationsschirm über die betreffende Person. Die Anzeige enthält Angaben zur Persönlichkeit, über die magischen Fertigkeiten, Geld und Mana und liefert eine Liste der Helden, die im Sold des Zauberers stehen. Neben den Bildern zeigen farbige Symbole die entsprechenden Beziehungen zu den jeweiligen anderen Zauberern an. Die Bedeutung der Zeichen wird im Abschnitt über Diplomatie erklärt. Unter den Bildern wird der Status der Beziehungen zu Ihnen aufgelistet. Je schlechter die Meinung der anderen über Sie ist, desto schwieriger gestalten sich diplomatische Verhandlungen. Links sehen Sie drei Stäbe, die anzeigen, wie Ihre magische Gesamtenergie verteilt wird. Durch Anklicken einer Position auf einem Stab wird entsprechend Energie verteilt. Es findet aber nur eine Umverteilung statt. Durch Klicken auf den Kopf des Stabes stellen Sie die Einstellung eines Stabes auf »fest«. Sie wird nun nicht mehr verändert, bis die Blockierung aufgehoben wird. Die Verteilung bezieht sich auf folgende Einstellungen:

- **Mana:** Energie, die in Ihren Gesamtmana-Pool jede Runde umgeleitet wird.
- **Research:** Energie, die in die Forschung gesteckt wird.
- **Skill:** Energie, die in den Ausbau Ihrer Zauberfähigkeiten fließt. Damit können Sie schneller zaubern oder in einem Kampf mehr Zaubersprüche einsetzen.

Im Fenster daneben werden alle Enchantments (Verzauberungen) aufgelistet, die die beiden Welten im Moment betreffen. Die Farbe ist die Farbe des Zauberers, der den entsprechenden Zauber gesprochen hat.

Im unteren Teil befindet sich eine Übersicht über die gerade in Arbeit befindlichen Sprüche, die Energie und die Zauberfähigkeit. Mit Hilfe des Schalters *Alchimie* lässt sich Mana in Gold oder Gold in Mana umwandeln. In der Regel verlieren Sie bei dieser Aktion die Hälfte des eingesetzten Materials, es sei denn, Sie sind ein Alchimist (eine spezielle Fähigkeit).



Als vorletztes ist der Punkt *Info* zu erwähnen. Hier können Sie Berichte der unterschiedlichsten Art einsehen. Im einzelnen sind dies:

Surveyor: Landvermesser, die ein Feld auf Ressourcen und mögliche Städtebauvorhaben hin untersuchen.

Cartographer: Hier können Sie die bisher erforschten Teile der Welten in einer oder zwei Karten sehen.

Der **Apprentice** (Lehrling) hält Sie über den Stand der magischen Forschung auf dem Laufenden.

1

Kapitel

2

Kapitel

3

Kapitel

4

Kapitel

5

Kapitel

6

Kapitel

7

Kapitel

8

Kapitel

9

Kapitel

10

Kapitel

STRATEGIE & ACTION

Der **Historian** (Historiker) stellt Ihnen ein Graphen vor, der die Entwicklung der beteiligten Personen nachzeichnet.

Der **Astrologer** (Astrologe) beurteilt mittels Wahrsagekugel die Stärken der Armee und den Stand der Forschungen aller Parteien.

Chancellor: Der Kanzler stellt Ihnen in der Regel am Anfang jeder Runde die wichtigsten Informationen zusammen. Diese Option können Sie im Menü *Games* abstellen.

Die Steuerrate läßt sich mit Hilfe des **Tax Collectors**, also des Steuereintreibers, festlegen. Der Stern zeigt den momentanen Steuersatz an. Erhöhen Sie die Steuer, steigen in der Regel die Einnahmen, aber auch die Unzufriedenheit. Eine Steuersenkung erfreut die Leute Ihres Reiches, sorgt aber auch für leere Kassen. Erhöhen Sie die Steuer nur im Notfall, und lassen Sie finanzielle Engpässe nicht zur Regel werden! Die wachsende Unzufriedenheit senkt die Produktion und damit die weiteren Steuereinnahmen. Achten Sie also darauf, hier nicht in einen Teufelskreis zu kommen.

Dem **Grand Vizier** (Großwesir) sollten Sie nicht über den Weg trauen. Er kann die Städtebauentwicklung übernehmen, ist aber mit ziemlicher Sicherheit entweder von allen guten Geistern verlassen oder wird von den Gegnern bestochen. Geben Sie lieber gleich auf, bevor Sie diese Option nutzen!

Der **Mirror** (Spiegel) soll nicht nur Ihr Ego streicheln, sondern faßt alle Informationen über den Spieler so

zusammen, wie in der Magic-Sektion über die Gegner beschrieben. Die Informationen stehen zwar alle auch noch an anderer Stelle, aber man muß so nicht in vielen Menüs suchen.

Bleibt als letzter Schalter oben rechts in der Ecke der Schalter *Plane*-Ebene. Hier können Sie zwischen *Myrror* und *Arcanus* hin und her wechseln.

... JA, WO LAUFEN SIE DENN?

Die Bewegung der Einheiten ist einfach: Sie ziehen sie auf ein Nachbarfeld, indem Sie die betreffende Pfeiltaste drücken oder mit der Maus, linke Taste gedrückt, auf das entsprechende Feld zeigen. Mit dieser Methode können Sie auch weiter entfernte Felder aussuchen, die Einheit bzw. Einheiten bewegen sich dann so schnell wie möglich dorthin. Befinden sich mehrere Einheiten auf einem Feld (maximal neun), dann bewegen sie sich alle, es sei denn, Sie wählen durch Mausklick auf der Statusanzeige (rechte Säule, neben der Karte) eine bestimmte Anzahl Einheiten aus. Ziehen Sie auf ein Feld, auf dem sich eine gegnerische Einheit befindet, dann greifen Sie diese Einheit automatisch an. Befindet sich dort ein Gebäude oder ein Knoten, dann betreten Ihre Truppen dieses/diesen. Meist befinden sich in Knoten und Ruinen bereits Bewohner. Ihre Späher melden vor dem Betreten, welche Art von Wesen dort gesehen wurde. Allerdings wird nur eine Art Wesen gemeldet. Es kann vorkommen, daß »Zombies« gemeldet werden und »Death Knights« übersehen wurden (leider Pech gehabt) ...

Städte sollten Sie vor dem Betreten unbedingt ansehen, denn die Garnisonen lassen sich einsehen, wenn



eine Ihrer Einheiten die Stadt einsehen kann (meistens ist das der Fall, wenn sie auf einem benachbarten Feld steht). Sie können sich dann immer noch überlegen, ob Sie einen Angriff riskieren wollen.

ZUM ANGRIFF!

Kommt es zu einem Kampf, dann wird automatisch auf das Schlachtfeld umgeblendet, es sei denn, Sie haben die Option aktiviert, daß alle Kämpfe im strategischen Modus stattfinden. Dann werden alle Kämpfe vom Computer simuliert, und Sie sind nicht in der Lage, einzugreifen. Im allgemeinen ist aber davon abzuraten! Sie können nicht in den Kampf »hineinzaubern«, was Ihre Truppen erheblich schwächt.

Die Kämpfe laufen immer nach der gleichen Verteilung ab. In der linken Ecke sehen Sie den Verteidiger und in der rechten den Angreifer. Die Karte zeigt das

Schlachtfeld und alle darauf befindlichen Einheiten. Oben rechts in der Ecke werden die statistischen Daten derjenigen Einheit angezeigt, auf die gerade der Mauszeiger (in Form eines Pfeiles, eines Schwertes oder eines Kreuzes) zeigt. Im Bereich unter dem Schlachtfeld sieht man auf der linken Seite die Verzauberungen (Enchantments) des Verteidigers, die den Kampf beeinflussen, und auf der rechten Seite die des Angreifers. In der Mitte links sind das Bild und die Kampfdaten der gerade aktiven Einheit zu sehen, in der Mitte die möglichen Befehle, mit denen man in den Kampf eingreifen kann und rechts die Werte, die die Möglichkeiten eines Zaubers beeinflussen.

Die Schwerter bei der Darstellung der aktiven Einheit entsprechen dem Wert, mit dem die Einheit im Nahkampf angreift. Der Bogen ist der Wert für den Fernkampf, und die Zahl darunter gibt die Bewegungsweite der Figur an. Das Symbol dahinter gibt Auskunft

1

Kapitel

2

Kapitel

3

Kapitel

4

Kapitel

5

Kapitel

6

Kapitel

7

Kapitel

8

Kapitel

9

Kapitel

10

Kapitel

STRATEGIE & ACTION

über die Art der Bewegung (Schwingen für Fliegen usw.). Rechts wird unter *Skill* angezeigt, wieviel magische Energie in diesem Kampf noch ausgegeben werden kann, darunter findet sich unter *Mana* die Anzeige, wie groß der Gesamtmanavorrat noch ist. Der Punkt *Range* – Entfernung – entspricht einem Multiplikator, mit dem das aufzubringende Mana malgenommen werden muß, damit ein Zauber gesprochen werden kann. Dieses Produkt wird vom Gesamtmanavorrat abgezogen. Mit der Eigenschaft *Chancellor* ist der Multiplikator immer »1«.

Die Schalter in der Mitte unten betreffen die Befehle von außen. Die Schalter haben folgende Bedeutung:

Spell ermöglicht das Sprechen eines Zauberspruchs durch Sie oder die aktive Einheit, wenn diese der Zauberei mächtig ist. In der Regel öffnet sich dann ein

Zauberbuch, aus dem Sie den betreffenden Spruch auswählen. Priester und Magier haben hingegen nur einen Spruch, den sie dann automatisch einsetzen. Sie müssen nur das entsprechende Ziel angeben. Helden haben meist alle Sprüche, die Sie auch haben und oft noch ein oder zwei verbreitete andere Sprüche.

Wait veranlaßt die aktive Einheit, mit dem Befehlsempfang noch zu warten, bis andere Einheiten Ihre Befehle (Aktionen) ausgeführt haben. So ist es möglich, die Reiterei mit dem Angriff warten zu lassen, bis die Bogenschützen geschossen haben.

Informationen über alle Enchantments, die den Kampf betreffen, erhalten Sie unter *Info*.

Solange nicht *Auto* eingestellt ist, warten alle Einheiten auf Befehle von »oben«. Das Aktivieren von *Auto*



ist aber nicht ganz ungefährlich, denn die Vorgehensweise der eigenen Truppen leuchtet dann nicht immer ein! Ein Beispiel: »Torin The Chosen«, ein Superheld, zaubert den Spruch »Holy Light«, der alle schwarzen Wesen beeinträchtigt. Der Gegner verzichtet freundlicherweise auf einen Zauber, denn er könnte gegen Torin nicht viel ausrichten. Dann zaubert Torin im nächsten Zug »Dispel Magic«, der die Wirkung des eigenen Spruches »Holy Light« wieder aufhebt... Es ist also Vorsicht geboten bei dieser Option.

Mit Flee – Fliehen – bricht man den Kampf ab. Die eigenen Einheiten verlassen in panischer Flucht das Feld. Rechnen Sie mit Verlusten, wenn Sie diese Option einsetzen!

Done beendet diese Runde, und der Gegner ist am Zug, wenn Sie noch nicht alle Ihre Einheiten voll bewegt haben.

Ist eine Einheit aktiv, dann werden unten in der Darstellung der Einheit die verbleibenden Bewegungspunkte dargestellt. Sind noch Punkte übrig, kann die Einheit noch Aktionen durchführen. Ein Fernkampfangriff oder Zauber kostet alle noch verbliebenen Punkte, ein Nahkampfangriff die Hälfte der ursprünglichen Bewegungspunkte. Die Kosten der Bewegung hängen vom Untergrund ab.

Alle Einheiten setzen solange ihre Fernkampfwaffen ein, bis diese aufgebraucht sind, auch wenn der Nahkampfwert besser ist und der Feind auf dem Nachbarfeld steht. Deswegen wird in der Computersteuerung ebenfalls meist auf große Distanzen geschossen, wobei das Risiko eines Fehlschusses hoch ist. Wollen

Sie auf eine feindliche Einheit schießen, dann bewegen Sie den Mauszeiger auf die Zieleinheit. Ist ein Schuß möglich, dann verändert sich der Zeiger in einen Pfeil.

Der Nahkampf läuft nach demselben Muster ab, allerdings sind Angriffe nur auf benachbarte Felder erlaubt. Natürlich setzt sich im Nahkampf der Angreifere zur Wehr und startet seinerseits einen Gegenangriff. Sie können bis zu zweimal zuschlagen und werden wohl in der Regel diese Option auch nutzen.

Die genauen Bewegungskosten und die Durchführung des Nah- und Fernkampfes durch den Rechner erfahren Sie im Handbuch.

WENN SICH DER RAUCH VERZIEHT ...

... wird nach einer Schlacht abgerechnet. In der Regel findet der Sieger die Artefakte verstorbener Helden, es sei denn, sie kamen durch einige wenige Zaubersprüche ums Leben, die leider nichts mehr übriglassen. Ruinen, Höhlen und andere Orte können Schätze der unterschiedlichsten Art enthalten. Die Möglichkeiten reichen von Kleingeld über Manakristalle und magische Ausrüstungen bis hin zu Spruchbüchern und geheimnisvollen Tränken, die Ihnen besondere Fähigkeiten verleihen. Haben Sie eine Siedlung erobert, dann können Sie nun entscheiden, ob diese Siedlung Ihrem glorreichen Imperium einverleibt wird oder ob sie dem Erdboden gleichgemacht werden soll. Die Vernichtung einer Stadt sollte die Ausnahme bleiben und nur in Betracht gezogen werden, wenn es wichtige Umstände gibt, die den resultierenden Ruhmverlust wieder ausgleichen. Die Eroberung einer Stadt steigert dagegen Ihren Ruhm. Ist Ihnen

1
Kapitel

2
Kapitel

3
Kapitel

4
Kapitel

5
Kapitel

6
Kapitel

7
Kapitel

8
Kapitel

9
Kapitel

10
Kapitel

die Eroberung der Hauptstadt eines Gegners gelungen, dann stürmen Ihre Truppen die Festung und zwingen den besiegten Magier zur Flucht in eine Zwischendimension. Sie gewinnen 50% seines Manavorrats, und er muß, will er zurückkehren den aufwendigen »Spell of Return« (Spruch der Wiederkehr) zaubern. In der Zwischenzeit hat er weder Gold- noch Manaeinkünfte, und seine Truppen bleiben, wo sie gerade sind. Die einzige Aktion der Truppen ist die Verteidigung ihrer Stellung und damit ihres eigenen Lebens. Kosten von Enchantments aller Art und die Versorgungskosten beschworener Wesen müssen weiterhin aufgebracht werden. Es ist daher fraglich, ob ein »Spell of Return« überhaupt Aussichten auf Erfolg hat. Die beteiligten Einheiten erhalten wieder 5% ihrer Lebenspunkte am Ende eines Kampfes.

DIE VERSCHIEDENEN RASSEN

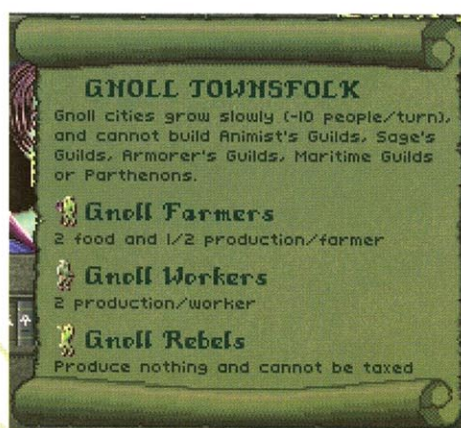
Die Eigenschaften und Kampfwerte der einzelnen Einheiten hängen auch von der jeweiligen Rasse ab. Daher ist es nun an der Zeit, die Rassen vorzustellen.

Kennt man sich in der Fantasy-Literatur und in diversen Rollenspielen aus, dann wird man sich leicht unter diesen Rassen etwas vorstellen können. Ob die Autoren abgekupfert haben oder nur die gleichen Quellen benutzten, läßt sich unserer Meinung nach nicht sagen.

DIE RASSEN ARCANUS'

Arcanus ist an Rassen reicher als Myrror, allerdings haben diese Rassen nicht so viele spezielle Eigenschaften wie die Bewohner der »Spiegelwelt«.

Eine Rasse allein ist meist nicht in der Lage, eine aufstrebende Nation ganz alleine zu tragen. Erst das Zusammenspiel zweier oder mehrerer Rassen ermöglicht es, einen entwicklungsfähigen Staat zu schaffen. Leider können Sie sich zu Beginn nur ein Volk aussuchen ...



BARBARIANS

Die Barbaren zeichnen sich hier nicht nur durch eine ungezügelter Lebensweise aus, sondern auch durch einige Eigenschaften, die Sie als Spieler schnell schätzen werden. Zum einen vermehren sie sich schneller als andere Rassen, und zum anderen haben die Truppen fast alle eine Eigenschaft, die den geringen Kostenaufschlag lohnen. Einige Barbarentruppen verfügen über die Eigenschaft »First Strike«, d.h., sie verursachen ihren Schaden, bevor der Gegner zuschlägt, statt einem gleichzeitigen Berechnen. Das mag sich nicht sonderlich toll anhören, aber tote Gegner richten keinen Schaden mehr an! Leider sind die Barbaren etwas unzivilisiert, so daß sie nicht alle Gebäude bauen und Einheiten wie Magier gar nicht ausgehoben werden können. Auch das wirtschaftliche Potential ist eingeschränkt.

GNOLLS

Die Gnolle sind eine Art Tiermenschen, die sich durch große Stärke auszeichnen. Sie sind gefürchtete Krieger und mit die stärksten Nahkämpfer. Leider bleiben die geistigen Fähigkeiten weit zurück.

Die Unterstützung in der magischen Forschung ist durch das Fehlen aller notwendigen Gebäude so stark eingeschränkt, daß ohne Eroberung von Siedlungen anderer Rassen Fortschritte in Thaumaturgie lange auf sich warten lassen. Durch die vorzeitig beendete Stadtentwicklung können sich Siedlungen der Gnolle schnell auf die Produktion von Handelswaren konzentrieren und sorgen so für einen beständigen Geldstrom. Die militärische Stärke ist nicht zu unterschätzen.

1
Kapitel

2
Kapitel

3
Kapitel

4
Kapitel

5
Kapitel

6
Kapitel

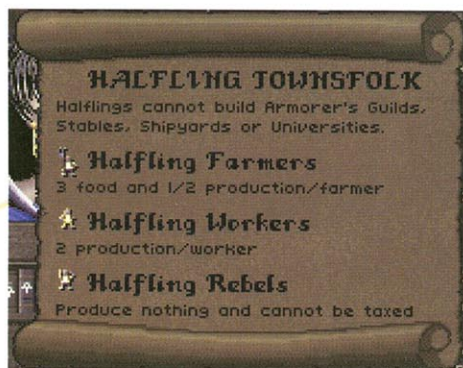
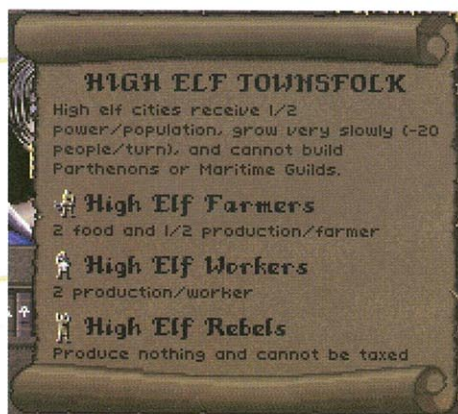
7
Kapitel

8
Kapitel

9
Kapitel

10
Kapitel

STRATEGIE & ACTION



HALFLINGS

Die Halblinge sind nicht unbedingt die besten Kämpfer. Sie sind kampfschwächer als viele andere, aber ihre Verteidigung ist besser. Neben der großen Zufriedenheit der Halblinge ist die Nahrungsmittelproduktion dieser Rasse extrem effektiv. Niemand holt mehr Lebensmittel aus dem Land heraus als ein Halbling. Die hohen Weihen der Wissenschaft und des Handels bleiben aber Halblingen verschlossen, so daß die Entwicklung in diesen Gebieten nur bis zu einem bestimmten Punkt vorangetrieben werden kann.

HIGH ELVES

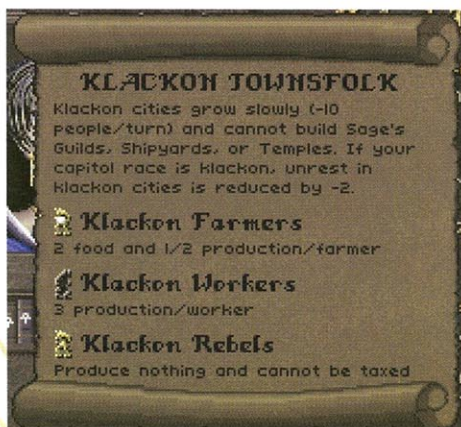
Die Hochelfen sind gebildet und zivilisiert. Leider vermehrt sich die Bevölkerung in diesem Wohlstand nur mit Schwierigkeiten (-20%). Auch mit Religion tun sich Elfen schwer, deswegen liefern ihre Siedlungen trotz der magischen Fähigkeiten der Bewohner nicht mehr Mana als üblich, wenn sie vollständig ausgebaut sind.



HIGH MEN

Diese Menschen sind das, was durch Zivilisation aus Barbaren werden kann. Leider werden Sie diese Fortschritte im Spiel nicht erleben. Der Preis für die zivilisatorische Weiterentwicklung ist ein Rückgang der Geburtenrate.

Dafür können die Menschen alle Gebäude bis auf »Fantastic Stables«, also Stallungen für phantastische Wesen, bauen. Als Folge davon haben Menschen keine Pegasikavallerie oder ähnliche phantastische Einheiten. Die menschlichen Paladine machen diesen scheinbaren Nachteil aber durchaus wett.



KLACKONS

Rieseninsekten, die eine Intelligenz entwickelt und eine Zivilisation aufgebaut haben. Die Produktivität der Klackons ist nur mit der von Ameisen zu vergleichen. Die Arbeiter produzieren Güter in einer Menge, die den Arbeitern aller anderen Rassen die Schamesröte ins Gesicht treiben müßte. Leider bleibt bei dieser Arbeitswut die soziale Entwicklung etwas auf der Strecke. Der Ausbau der Städte endet recht früh. Auch sind Klackons chronisch unzufrieden, wenn eine andere Rasse die Oberherrschaft über die Stadt erlangt hat.

1
Kapitel

2
Kapitel

3
Kapitel

4
Kapitel

5
Kapitel

6
Kapitel

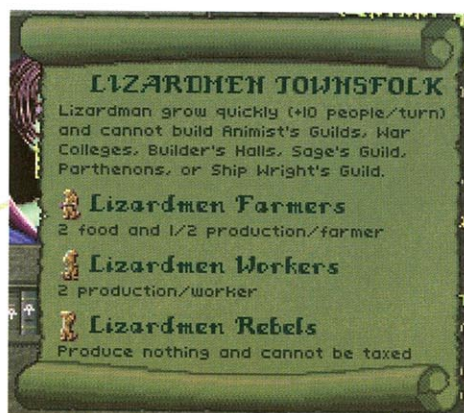
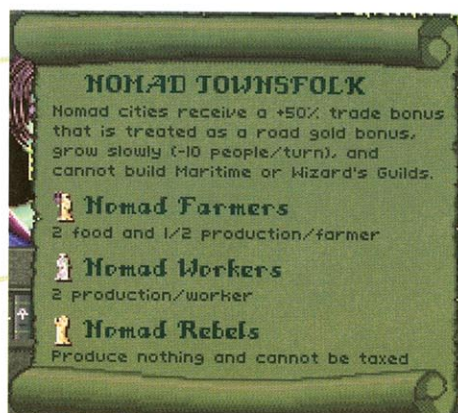
7
Kapitel

8
Kapitel

9
Kapitel

10
Kapitel

STRATEGIE & ACTION

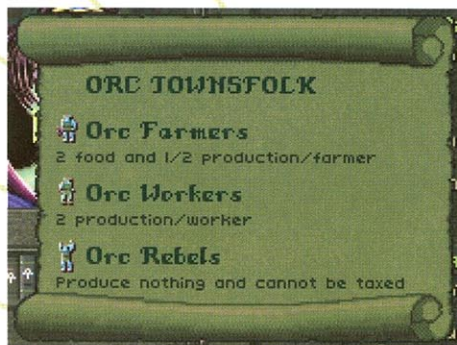


LIZARDMEN

Echsenmenschen, die bevorzugt in Küstennähe leben und die Fähigkeit besitzen, sich sowohl über Wasser als auch über Land bewegen zu können. Sie vertragen (wohl wegen ihrer körpereigenen Panzerung) mehr Schaden als andere Rassen. Leider sind sie kulturell die wohl unterentwickelste Rasse in Arcanus. Der Vorteil ist, daß man allerdings kaum Geldprobleme hat: Die teuren Bauten können nicht errichtet werden, und die Siedlungen sind früh in der Lage, mit der Produktion von Handelsgütern zu beginnen.

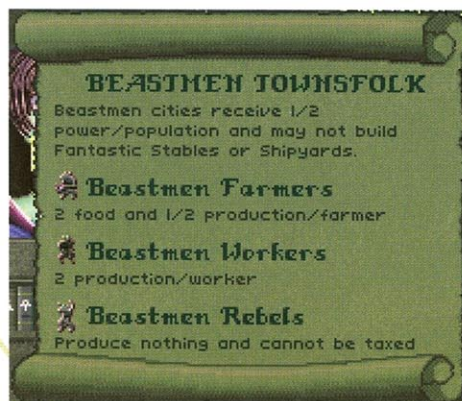
NOMADS

Nomaden sind umherziehende Menschen, die zwar eine Kultur entwickelten, die mit der der High Men vergleichbar ist, aber ohne deren Zwänge lebt. Die Seefahrt ist nur in Ansätzen bekannt, und dem Volk fehlt die nötige Hingabe, um Paladine ausbilden zu können, aber die berittenen Bogenschützen und die fliegenden Greifenreiter schaffen einen guten Ausgleich.



ORCS

Die Orks sind mit den Menschen vergleichbar. Der einzige Unterschied ist eine einzige Einheit: Statt Paladinen haben die Orks Wyvern-Reiter, die in Phantastischen Stallungen ausgebildet werden. Diese fliegenden Wesen sind ausgezeichnete Aufklärer und verfügen über ein Gift, das nicht ungefährlich ist.



BEASTMEN

Die klassischen Tiermenschen aus den Sagen Griechenlands tauchen bei dieser Rasse wieder auf. Die Beastmen sind recht produktiv, und die Truppen haben überlegene Fähigkeiten, sind dafür aber etwas teurer. Die »Endstufen« des Gebäudebaus sind nicht erreichbar, aber was sollen Tiermenschen mit Phantastischen Stallungen?

1
Kapitel

2
Kapitel

3
Kapitel

4
Kapitel

5
Kapitel

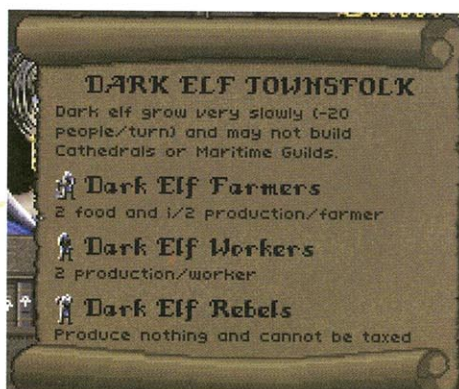
6
Kapitel

7
Kapitel

8
Kapitel

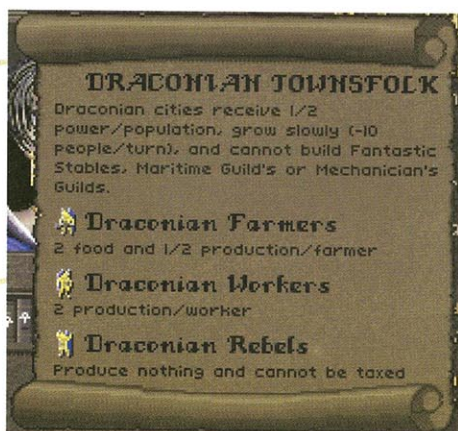
9
Kapitel

10
Kapitel



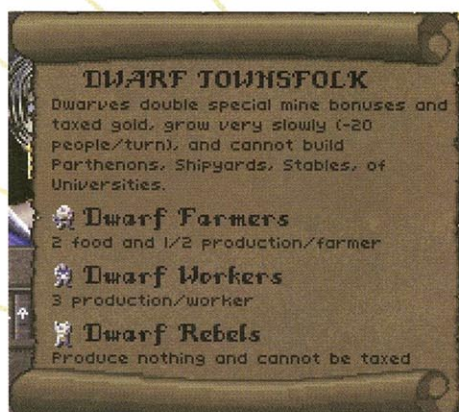
DARK ELVES

Die Dunkelelfen sind die Verwandten der High Elves von Arcanus. Auch sie vermehren sich langsamer als die anderen Rassen. Sie erhalten eine Reihe besonderer Fähigkeiten, und die Truppen sind extrem teuer. Dafür haben sie eine erhöhte Magieresistenz, und alle Einheiten verfügen über Fernkampfangriffe. Sicherlich eine Rasse mit einem riesigen Potential.



DRACONIANS

Die Draconians sind wohl Abkömmlinge von Drachen. Alle Einheiten bis auf Siedler können fliegen und Feuer speien (Siedler können nur fliegen ...). Dies sollte den hohen Preis rechtfertigen. Die Industrialisierung ist die schwache Seite dieser Rasse, aber sie können auch ohne Minen und Mechaniker auskommen.



DWARVES

Zwergen wird auch hier, wie üblich, das Klischee der harten Arbeiter angeheftet.

Die höheren Weihen der Zivilisation wie Kathedralen und Universitäten werden als unnötig betrachtet. Sieht man sich die besonderen Einheiten der Zwerge und deren Widerstand gegen Magie an, dann kann man diesen Standpunkt durchaus verstehen.

TROLLS

Trolle sind die Barbaren Myrrors. Sie können nur wenig für den Stadtausbau tun, und das Bevölkerungswachstum ist lausig.

Zu guter Letzt sind auch noch die Truppen außergewöhnlich teuer, haben dafür aber einen entscheidenden Vorteil: Sie regenerieren im Kampf. Nach dem Kampf sind alle Truppen wieder geheilt, und wenn der Kampf gewonnen wurde, werden die Toten auch automatisch wiederbelebt. Im übrigen sind die Trolle natürlich auch noch besonders stark.

1
Kapitel

2
Kapitel

3
Kapitel

4
Kapitel

5
Kapitel

6
Kapitel

7
Kapitel

8
Kapitel

9
Kapitel

10
Kapitel



MILITÄRISCHE EINHEITEN

Auch wenn Sie es noch so friedfertig meinen: Der Beste kann nicht in Frieden leben, wenn es dem bösen Nachbarn nicht gefällt ... Zum Schutz der Siedlungen brauchen Sie Truppen, die die Städte gegen Räuber und feindliche Armeen verteidigen. Auch die Erkundungstrupps bestehen am besten aus bewaffneten Einheiten, denn man weiß nie, was man unterwegs so alles antrifft. Für den Fall eines Vergeltungsschlages sollten Sie die schweren Einheiten aus dem Keller holen, und eine Armee aus sechs Superhelden und drei Drachen läßt nur die Frage offen, wie lange sich der Gegner halten kann.

HELDEN

Die Helden sind in diesem Spiel das Salz in der Suppe. Sie sind Ihre ganz speziellen Einsatztruppen, und mit etwas Erfahrung werden sie Ihnen den Weg schon

frei räumen. Helden zeichnen sich durch einige besondere Eigenschaften aus, die außer ihnen sonst keiner hat (oder besser: fast keiner). Die Helden können eine höhere Erfahrungsstufe erreichen als andere Einheiten, denn sie sind die Elite. Helden sind auch die einzigen, die mit Artefakten und anderen magischen Gegenständen ausgerüstet werden können, was ihnen zusätzlich noch besondere Fähigkeiten verleiht und sie zum Stolz der Armee macht. Normalerweise hat eine Held zwei bis drei besondere Eigenschaften.

Eine Stufe besser sind die Superhelden, die vier bis sechs besondere Eigenschaften besitzen (bisweilen auch mehr!). Diese Superhelden sind das, was an Sie als »Quasigott« am ehesten herankommt. Die Superhelden belegen einen Platz in der Heldenliste, und solange Sie noch nicht über sechs Superhelden verfügen, sollten Sie immer einen Platz freihalten. Meist werden Sie dann Helden entlassen, aber es gibt auch

Helden, von denen man sich nur ungern trennt. Bei Helden und Superhelden gilt es immer darauf zu achten, sie nicht zu verheizen. Die Fähigkeiten der Helden sind zwar groß, aber unterschätzen Sie nicht deren Anfälligkeit. Da die Helden Erfahrungen brauchen, um eine neue Stufe zu erreichen und so ihre Lebenserwartung zu steigern, sollten Sie immer auf der Suche nach geeigneten Sparringpartnern sein. Lassen Sie die Helden nicht alleine unbekannte Orte erforschen, sondern schicken Sie immer normale Truppen zur Unterstützung mit.

Eine Sonderstellung in der Sparte Helden nimmt »Torin The Chosen« ein. Torin kommt nur auf Beschwörung und auch dann lediglich als Reaktion auf den Spruch »Incarnation« (dt.: Fleischwerdung, Verkörperung). Torin ist eigentlich nicht zu vernichten. Wird er im Kampf getötet, dann können Sie ihn wieder heraufbeschwören, wobei er dann noch seine alten Erfahrungen hat. Nur die Ausrüstung müssen Sie wieder ersetzen. Die Werte und Fähigkeiten sind schlicht grandios. Leider gelten zwei Einschränkungen: Es gibt immer nur einen Avatar für jeden Spieler (nicht sonderlich beeindruckend), und »Incarnation« ist ein weißer Spruch, der extrem selten ist. Haben Sie allerdings erst Torin beschworen, und sind Sie in der Lage, ihn mit Mana zu unterhalten, dann haben die Gegner nichts mehr zu lachen. Nur zwei oder drei Sprüche können ihn überhaupt noch längerfristig stoppen, wie z.B. »Cracks Call«, wo sich unter ihm die Erde auftut und er im Inneren verschwindet. Dann muß er eben wieder heraufbeschworen werden ...

INFANTERIE

Die Fußtruppen sind bei fast allen Rassen gleich. Sie sind langsam, unterscheiden sich in ihrer Bewaffnung und haben von der Rasse her noch besondere Eigenschaften. Im allgemeinen gibt es Speerträger, Schwertkämpfer, Bogenschützen und Hellebardiere, wobei die Speerträger die schwächste Einheit sind.

Die Fußtruppen sind meist langsam, aber dafür billig. Zur Verteidigung reichen sie vollkommen aus. Und auch in einer Armee können diese Truppen je nach Rasse wichtige Lücken in der Armeeaufstellung schließen. Da Sie am Anfang des Spiels noch keine Ställe haben, werden Sie sich an die Infanterie schon gewöhnen.

KAVALLERIE

Die Reiter sind der nächste Schritt. Sie sind schneller und kampfstärker als die Fußsoldaten, verfügen aber in der Regel über keinen Fernkampf (Ausnahme: Nomaden). Die absolute Elite dieser Truppen sind die Paladine, die allerdings nur von High Men ausgehoben werden können. Diese Einheit ist unempfindlich gegen Magie, kampfkraftiger als fast alle anderen Einheiten dieses Spiels (sogar für Drachen stellen sie eine echte Gefahr dar) und hat nur den Nachteil, daß sie nicht in der Lage sind zu fliegen, was man aber mit einem kleinen Spruch beheben kann ...

ZAUBERER

Magier und Priester gehören in diese Kategorie. Beide können einen Zauberspruch anwenden, den sie auf Befehl ihres »Chefs« im Kampf einsetzen. Priester beherrschen einen Heilspruch, der eine Einheit heilt. Magier sind in der Lage, einen Feuerball auf eine

1

Kapitel

2

Kapitel

3

Kapitel

4

Kapitel

5

Kapitel

6

Kapitel

7

Kapitel

8

Kapitel

9

Kapitel

10

Kapitel

STRATEGIE & ACTION

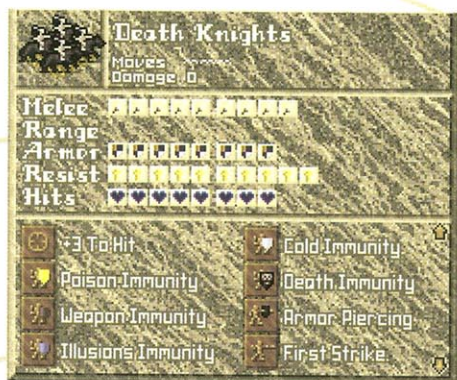
feindliche Einheit zu schleudern. Eine Ausnahme bilden die Magier der Dark Elves. Sie verwenden keinen Feuerball, sondern einen »Doombolt« – ein ähnlicher Spruch, aber mit mehr Vernichtungspotential. Jede Einheit kann diese spezielle Fähigkeit einmal im Kampf einsetzen.

»LUFTWAFFE«

Fliegende Einheiten haben einige besondere Vorteile: Sie können über Mauern einfach hinwegfliegen, und Bewegungsänderungen wegen des Untergrundes interessieren sie auch nicht. Nichtfliegende Einheiten können nur durch Fernkampfangriffe oder Magie Schaden verursachen, es sei denn, die Flieger greifen an. Dazu kommen noch die ganzen Besonderheiten der einzelnen Einheiten, wie z.B. der Fernkampf der Pegasireiter.

PHANTASTISCHE EINHEITEN

Diese bilden eine ganz eigene Gruppe. Auch sie teilen sich zwar in fliegende und nicht fliegende Einheiten auf, sie haben aber in der Regel alle noch besondere Eigenschaften. Ausnahme sind die »billigen«, die am Anfang trotzdem den meisten anderen Einheiten überlegen sind. Mit »Phantastischen Einheiten« sind alle Einheiten gemeint, die man nicht auf normalem Weg ausheben kann, sondern die man beschwören muß. Diese Einheiten kosten in der Regel keinen Sold, sondern erfordern eine gewisse Menge Mana, mit der man sie auf dieser Existenzebene halten muß. Die besonderen Fähigkeiten machen diese Wesen so stark. Allerdings sollte man nicht einfach blind »drauflos beschwören«, sondern sich überlegen, ob die Kosten sich rentieren. Es macht keinen Sinn, ein Wesen zu beschwören, das nur unwesentlich besser



ist als eine normale Einheit, denn die Kosten an Mana vermindern das magische Potential, und das ist meist ärgerlicher als eine eingeschränkte wirtschaftliche Leistungsfähigkeit. Beschwören Sie also nach Bedarf, um eine Lücke zu schließen, denn richtig eingesetzt sind diese Einheiten mit das Beste, was man bekommen kann.

DIE STÄDTE

Städte und Siedlungen sind der Grundstock Ihres Reiches. Die Größe der Städte hängt in erster Linie von der Umgebung ab, in der die Stadt errichtet wurde. Je unfreundlicher die Umgebung, desto kleiner sind in der Regel die Wachstumsmöglichkeiten der Stadt. Wüsten und Gebirge schränken die Möglichkeiten der Nahrungsgewinnung ein und verhindern ein Ausbreiten der Stadt.

Das Einzugsgebiet einer Stadt bilden jeweils zwei Felder in jeder Richtung außer diagonal, wo es nur ein Feld ist. Teilen sich zwei Städte ein Feld in ihrem Einflußgebiet, dann wirft dieses Feld auch nur jeweils die Hälfte der Ressourcen ab.

ZUR GRÜNDUNG NEUER STÄDTE

Achten Sie bei der Gründung neuer Städte immer auf die verfügbaren Ressourcen. Der *Surveyor* im *Info*-Menü kann Ihnen bei den Planungen entscheidende Hilfestellungen geben. Schicken Sie dann eine Siedlereinheit und am besten auch gleich eine Militäreinheit an die gewählte Position der neuen Stadt. Sie können dann den Siedlern befehlen, einen neuen Außenposten zu gründen. Die militärische Einheit übernimmt sofort die Verteidigung.

Achten Sie immer auf die verfügbaren Ressourcen. Besonders wichtig ist es, daß ein Wald, also Holz, in der Nähe ist, sonst lassen sich keine Bogenschützen, Schiffe oder Sägewerke bauen. Die Stadt wird sich dann wirtschaftlich nur sehr langsam entwickeln. Ansonsten können Sie alle Bodenschätze gut gebrauchen. Achten Sie auf einen gewissen Abstand zu bestehenden Städten, denn wenn sich die Städte Land teilen müssen, wirkt sich das wieder bremsend aus. Wägen Sie in diesen Situationen immer gut ab, ob sich die Verminderung der wirtschaftlichen Leistungsfähigkeit lohnt.

ZUM AUSBAU DER STÄDTE

Beginnen Sie in der ersten Stadt sofort mit dem Bau eines Getreidespeichers. Dies ermöglicht den Einsatz von mehreren Arbeitern im Handwerk. Beginnen Sie danach mit dem Bau eines Marktplatzes, um die folgenden Bauten finanzieren zu können: Schrein, Bauernmarkt, Sägewerk und Waldarbeitergilde. Damit dürften dann die Versorgungsprobleme, was Nahrung betrifft, eingegrenzt sein. Was danach kommt, bleibt dem persönlichen Geschmack und dem Verhalten der Gegner überlassen. Falls möglich,

dann bauen Sie Bibliotheken und Universitäten, denen dann Banken folgen können. Mit einer Schiffsverft läßt sich anschließend die Händlergilde bauen, die die restlichen Finanzprobleme löst. Dann geht es an den Ausbau der Tempel und Militäreinrichtungen. Leider wird in der Regel dieser Plan so nicht immer funktionieren. Passen Sie sich den Gegebenheiten an, etwas anderes bleibt Ihnen nicht übrig.

Verzichten Sie auf den Bau von Häusern, die Bevölkerung kommt von allein, und das »wilde Wachstum« der Städte behindert durch ständige Unruhen einen kontrollierten Aufbau. Bei einer Neugründung sollten Sie sofort mit der Maurergilde beginnen und dann Silos und Schreine bauen. Die Schmiede leitet anschließend die weitere Entwicklung wie oben ein.

Halten Sie die Militäreinheiten klein. Sie verbrauchen Geld und Nahrung. Das Geld kann zum beschleunigten Stadtausbau verwendet werden, und die wirtschaftliche Produktion läßt nach, wenn statt Handwerkern Farmer in den Siedlungen sind.

Geraten Sie in Geldprobleme, dann lassen Sie eine Stadt Handelswaren herstellen, und bauen Sie erst eine andere Stadt aus. Dann erfolgt der fliegende Wechsel ...

Und bauen Sie nur das, was Sie auch wirklich brauchen, denn jedes Gebäude kostet Geld in der Unterhaltung (na ja, fast jedes ...). Es macht keinen Sinn, in sieben oder acht Städten Elitetruppen ausheben zu können, wenn Sie nur in einer Stadt auch wirklich die Truppen bauen. Verlegen Sie die Einheiten lieber aus einer anderen Stadt.

1

Kapitel

2

Kapitel

3

Kapitel

4

Kapitel

5

Kapitel

6

Kapitel

7

Kapitel

8

Kapitel

9

Kapitel

10

Kapitel



DIE MAGIE

Wie schon der Titel verspricht, spielt in *Master of Magic* eigentlich die Magie die Hauptrolle. Über 200 Zaubersprüche machen eine systematische Beschreibung in diesem Rahmen einfach unmöglich. Aus diesem Grund sollen hier nur die verschiedenen Arten an Zaubersprüchen und einige der absoluten Highlights vorgestellt werden. Auch auf besondere »Tricks« soll in einem eigenen Abschnitt eingegangen werden.

DIE ARTEN DER MAGIE

Die Zaubersprüche lassen sich in folgende Arten unterteilen:

Conjurations (Beschwörungen). Sie beschwören Wesen aus einer anderen Welt oder Dimension zu Ihrem Beschwörerkreis, der im allgemeinen in Ihrer magischen Festung ist, sich aber mit einem Zauberspruch auch schnell verlegen lässt. Kreaturen, die beschworen werden, kosten in der Regel eine gewisse Menge Mana, damit sie nicht einfach wieder verschwinden. Können oder wollen Sie die Kosten nicht mehr aufbringen, geschieht aber genau das. Die Kosten einer Beschwörung und die Kosten der Unterhaltung der Wesen richten sich nach dem Zauberspruch und der Stärke des Wesens. In der Regel gilt: Je mächtiger ein Wesen ist, desto teurer ist es.

Enchantments (Verzauberungen) sind Sprüche, die Eigenschaften von Wesen oder der Welten oder auch nur Teile davon ändern. So ist es möglich, seinen Schiffen durch »Wind Mastery« eine größere Bewegungsweite zu geben (auf Kosten aller fremden Schiffe), oder einer Einheit durch »Water Walk« die Fähigkeit zu bieten, auf Schiffe zu verzichten und über das Wasser zu wandeln. Einen Kampf zwischen Schiffen und Kavallerie auf dem Meer sollten Sie sich nicht entgehen lassen ... Enchantments lassen sich in der Regel durch einen gegnerischen Zauberer wieder aufheben. Im Falle der über das Wasser reitenden Truppe würde das bedeuten, daß diese Einheit taucht ..., ohne jegliche Hilfsmittel.

Instants (Sofortsprüche) können in der Regel nur verhindert werden. Sind sie ausgesprochen, dann gibt es keine Möglichkeit mehr, sie ungeschehen zu machen. Blitze und ähnliches fallen unter diese Kategorie. Fast alle direkten Schadenssprüche lassen sich hier einordnen.

TIPS ZUR MAGIE

Eine **allgemeine Hilfsrichtlinie zum sinnvollen Einsatz der Magie** gibt es nicht. Lassen Sie sich von nichts überraschen. Denken Sie immer in neuen Wegen. In einem Spiel war der Matchwinner eine Armee aus neun Paladineinheiten, die alle flogen und deren »Flightenchantment« nicht dispelled (aufgehoben) werden konnte. Die Todesmagie des Hauptgegenspielers war wirkungslos, wo die Helden anfällig waren, und mit dem grünen Spruch »Cracks Call« war gegen die Flieger auch nichts zu erben.

Stellen Sie eine gesunde Mischung zwischen Instant, Enchantments und Conjurations her. Es kann durchaus sein, daß Sie alles benötigen.

Schauen Sie sich die Sprüche, die Sie erforschen wollen, erst in den Regeln an, denn es hat keinen Zweck, wertvolle Forschungszeit in einen Spruch zu investieren, den man dann doch nicht einsetzen kann, da er mehr Energie benötigt, als man in absehbarer Zeit aufbringen kann.

Wenn Sie über Gegenmagie verfügen, dann setzen Sie diese auch ein, denn der Gegner wird entscheidend dadurch gestört und kann seine Truppen nicht unterstützen.



ENTSCULDIGEN SIE BITTE, ABER ...

Die Kunst der *Diplomatie* ist nicht einfach zu erklären. Eine ganze Reihe von Faktoren beeinflussen die Einstellungen der anderen Zauberer zu einem selbst. Zuerst ist da die eigene Spruchauswahl. Generell wird einem Magier, der schwarze Sprüche beherrscht eher mißtraut als einem netten weißen Hexer. Aber auch die Auswahl an Sprüchen des Gegners beeinflußt sein Verhalten. Haben Sie mit ihm

1
Kapitel

2
Kapitel

3
Kapitel

4
Kapitel

5
Kapitel

6
Kapitel

7
Kapitel

8
Kapitel

9
Kapitel

10
Kapitel

übereinstimmende Farben, dann wird er Ihnen eher Gehör schenken, als wenn sie beide nicht über eine gemeinsame Basis verfügen.

Die Persönlichkeit des Zauberers hat ebenfalls Auswirkungen auf seine Haltung zur Diplomatie. Die Einstellung und die Psyche werden durch zwei Attribute genau beschrieben. Das erste Attribut beschreibt den Weg, das zweite das Ziel des Zauberers. Ein »peaceful Theurgist« (friedfertiger Gelehrter) möchte seine Ruhe und seinen Frieden haben, damit er seine Zeit mit Forschungen verbringen kann. Ein »ruthless Militarist« (skrupelloser Militarist) wird auch ohne Grund einfach eingreifen, wenn er meint, einen kleinen Vorteil zu haben.

Die genauen Typen werden im Handbuch beschrieben. Insgesamt sind 30 Kombinationen möglich.

Wenn geraume Zeit nichts unternommen wird, dann kommen die Beziehungen immer wieder zur ursprünglichen Einstellung zurück. Wenn es also gelungen ist, sich mit einem Mitspieler freundlich zu stellen, dann setzen Sie nicht gleich alles wieder aufs Spiel.

Tributzahlungen und Spruch austausch mit dem besseren Ende für den Partner stimmen ihn ebenso positiv, wie ein Angriff auf seine Feinde.

Negativ wirken sich »schlechte« Geschäfte, kleinere Erpressungen und Drohungen, Angriffe und einige Spells aus, die den Gegner entscheidend beeinflussen, wie »Supress Magic« (Magieunterdrückung), ein Spruch, der fast alle Sprüche anderer Zauberer auto-

matisch verhindert. Vertragsbrüche schaden der Beziehung übrigens dauerhaft, auch wenn sie aus »Versehen« passieren!

VERTRÄGE

Die folgenden Verträge lassen sich unter bestimmten Voraussetzungen mit anderen Magiern treffen:

Wizard Pact: Ein Nichtangriffspakt, der freien Durchzug garantiert. Dieser Vertrag läßt sich abschließen, wenn man sich mit dem potentiellen Vertragspartner gut versteht. In diesem Fall sind die Augen der Gargoyles, die sein Portrait halten, grün. Das Symbol ist eine Schriftrolle neben dem Spiegel in der Farbe des Vertragspartners.

Alliance: Eine Allianz ist eine stärkere Version des Nichtangriffspakts, der noch um einen Beistandspakt im Falle der Verteidigung erweitert wird. Je länger ein solcher Vertrag besteht, desto besser werden die Beziehungen zum Vertragspartner. Als Symbol dient ein »Peace«-Zeichen in der Farbe des Bündnispartners.

Peace Treaty: Friedensverträge können nur zur Beendigung eines Krieges geschlossen werden, was einer gewissen Logik nicht entbehrt ...

Declaration of War on Another Wizard: Sie versuchen, den Angesprochenen zu einem Krieg gegen einen Dritten zu überreden. Das Gelingen dieses Unterfangens hängt von den Beziehungen zu Ihrem Ansprechpartner ab. Oft ist ein finanzieller Anreiz nötig, um die letzten Hemmungen zu beseitigen ...



Break Alliance with Another Wizard: Sie versuchen, den Ansprechpartner dazu zu überreden, seine diplomatischen Verträge mit einem Dritten zu brechen.

Natürlich können Sie auch mit dem Bruch all dieser Verträge drohen oder sogar mit einem Angriff. Vielleicht läßt sich der Angesprochene zu einem Tribut hinreißen oder schenkt Ihnen einen Zauberspruch. Er kann sich natürlich auch auf einen Krieg einlassen ...

MAGISCHE STÄTTEN

Es gibt zwei Arten magischer Stätten in *Master of Magic*: **Magic Nodes** (magische Knoten) und **Towers of Wizardry** (Türme der Hexerei).

Die **magischen Knoten** sind Brennpunkte der mystischen Energien, die die Welten Arcanus und Myrror beherrschen. Gelingt es, einen Knoten von allen Gegnern und Monstern zu befreien, dann kann man

einen beschworenen Geist mit dem Knoten verschmelzen und so die Energien des Knotens seinem eigenen Energievorrat hinzufügen. Leider gestattet die Natur der Knoten nur die Anwendung eigener Zaubersprüche, alle anderen haben nur geringe Chancen, wirksam zu werden. Das heißt, daß die Unterstützung der Truppen, die sich in einem Knoten befinden eingeschränkt ist. Mit der Eigenschaft **Node Mastery** umgeht man diese Einschränkung. Alle Zaubersprüche, gleich welcher Magierichtung, sind wirksam. Monster der entsprechenden Farbe (also Wesen aus diesem entsprechenden Magie-Bereich) erhalten im Einflußgebiet des Knotens Boni auf Ihre Resistenz, den Angriff und die Abwehr gegnerischer Angriffe. Die Größe dieses Einflußgebietes hängt mit von der am Anfang eingestellten magischen Stärke ab. Als Beute lassen sich in der Regel Bücher und Artefakte finden. Je stärker der Knoten, desto besser wird er verteidigt, und desto höher fällt die Beute aus.

1
Kapitel

2
Kapitel

3
Kapitel

4
Kapitel

5
Kapitel

6
Kapitel

7
Kapitel

8
Kapitel

9
Kapitel

10
Kapitel



Die **Türme** sind die Tore zur jeweils anderen Welt. Sie befinden sich an genau denselben Koordinaten in Myrror und Arcanus. Hier kann ohne Einschränkung gezaubert werden, und in der Regel bewachen Wesen der Todes- oder der Lebensmagie die Durchgänge. Die Beute hat ähnliche Dimensionen wie bei den Knoten, aber auch die Gefahr ist vergleichbar. Sind alle Wesen besiegt, dann ist der Weg in die andere Welt frei. Erwarten Sie aber nicht, daß Sie mit Jubelrufen empfangen werden ...

NOCH EIN PAAR TIPS & TRICKS ...

Allzuviel soll hier nicht mehr gesagt werden, denn es wurde doch schon einiges im Text erwähnt, und Wiederholungen langweilen. Welche Kombination an Farben Sie wählen, hängt sehr vom persönlichen Geschmack ab. »Einfarbenspiele« beschleunigen zwar die Entwicklung magischer Sprüche, und die Erforschung neuer Zaubersprüche ist billig, sie haben aber

den Nachteil, daß Sie relativ anfällig gegen andere Farben werden. Die magischen Möglichkeiten werden eingeschränkt, da sich Ihr »Gesichtsfeld« eingengt hat. In der Diplomatie fahren Sie am besten, wenn Sie vier Farben mit Weiß spielen, dann ergeben sich mit fast jedem Ansprechpartner Berührungspunkte. Auch lassen sich so die meisten Zaubersprüche erwerben, vor allem durch den Tausch.

Achten Sie bei den Truppen lieber auf Qualität als auf die Menge. Große Mengen Ihrer Truppen in der Nähe der Grenze beunruhigen nur die Nachbarn, und eine Reitereinheit ist in aller Regel besser als zwei Speerträgertruppen.

Gerade bei hohen Schwierigkeitsstufen sollten Sie zu Beginn ein flaches Profil zeigen, also jede Aufmerksamkeit vermeiden und nicht auffallen. Wenn es sich nicht mehr vermeiden läßt, dann müssen Sie sich auf

einen Krieg einlassen. Verhindern Sie dies aber nach Möglichkeit, wenn Sie unterlegen sind, notfalls mit Geldgeschenken. Bevor Sie einem anderen den Krieg erklären, drohen Sie ihm zuerst. Es besteht immer die Möglichkeit, daß er oder sie versucht, Sie zu bestechen. Dieses kleine Geschenk sollten Sie dann auf jeden Fall noch mitnehmen.

Stellen Sie Ihre Armeen entsprechend den Erfordernissen zusammen. Hat der Gegner viele Fernkämpfer, brauchen Sie überhaupt nicht mit langsamen Nahkämpfern anzugreifen, wenn Sie nicht den einen oder anderen magischen Trumpf – also einen Spruch – in der Hinterhand haben.

Verheizen Sie Ihre Truppen nicht einfach unnötig. Ist eine Einheit schwer angeschlagen, dann ziehen Sie sie in den Hintergrund, und nehmen Sie sie damit aus dem Gefecht. Die Einheit kann wieder heilen, aber eine neue Einheit auszuheben, kostet Zeit und Geld.

Information ist (fast) alles. Benutzen Sie Sprüche wie »Awareness« (Bewußtsein), die Ihnen Informationen über die Welten und die Vorhaben der Gegner bieten.

Achten Sie immer auf einen guten Zuwachs an Energie. Wenn Sie so viele Sprüche unterhalten müssen, daß Sie keinen Manazuwachs mehr erhalten, dann sollten Sie in Erwägung ziehen, sich von dem einen oder anderen Spruch zu »trennen«.

Seien Sie immer auf eine zufriedene Bevölkerung bedacht. In den Grenzregionen ist es nicht selten angebracht, Garnisonen von vier bis fünf Einheiten zu unterhalten. Mehr ist meist unrentabel, denn die lau-

fenden Kosten an Gold und Nahrung sind auf Dauer zu hoch.

PROBLEME, PROBLEME

Sollten Sie Probleme in den Kampfsequenzen, vor allem bei der Ausführung einiger Zaubersprüche haben, dann rufen Sie das Setup erneut auf, und schalten Sie die Soundkarte ab. Alternativ können Sie auch versuchen, ob das Spiel mit einem anderen Treibersatz stabil läuft.

... UND DIE MEINUNG

Ebenso wie *Master of Orion* ist *Master of Magic* ein fesselndes Spiel, wobei sich letzteres durch eine höhere Komplexität und vor allem durch eine schwierigere Diplomatie auszeichnet. Die Gegner sind auch nicht allzu leicht auszurechnen, was das Spiel viel schwieriger macht.

»Impossible« ist zwar nicht unmöglich, aber doch extrem schwer. Wenn nicht alles gegen Sie läuft, können Sie diese Stufe auch gewinnen, wundern Sie sich aber nicht, wenn Sie manchmal das Gefühl haben, zwischen Hammer und Amboß zu stehen.

Insgesamt ist den Programmierern von **Simtex** ein Spiel gelungen, daß auch nach mehrmaligem Spielen nicht langweilig wird, denn die Möglichkeiten und Varianten sind gigantisch. Die Schwierigkeitsstufen sind angemessen, was auch hier eine Einstellung nach persönlichen Maßstäben gestattet. Anfänger werden ebenso wie »alte Hasen« zufriedengestellt.

1

Kapitel

2

Kapitel

3

Kapitel

4

Kapitel

5

Kapitel

6

Kapitel

7

Kapitel

8

Kapitel

9

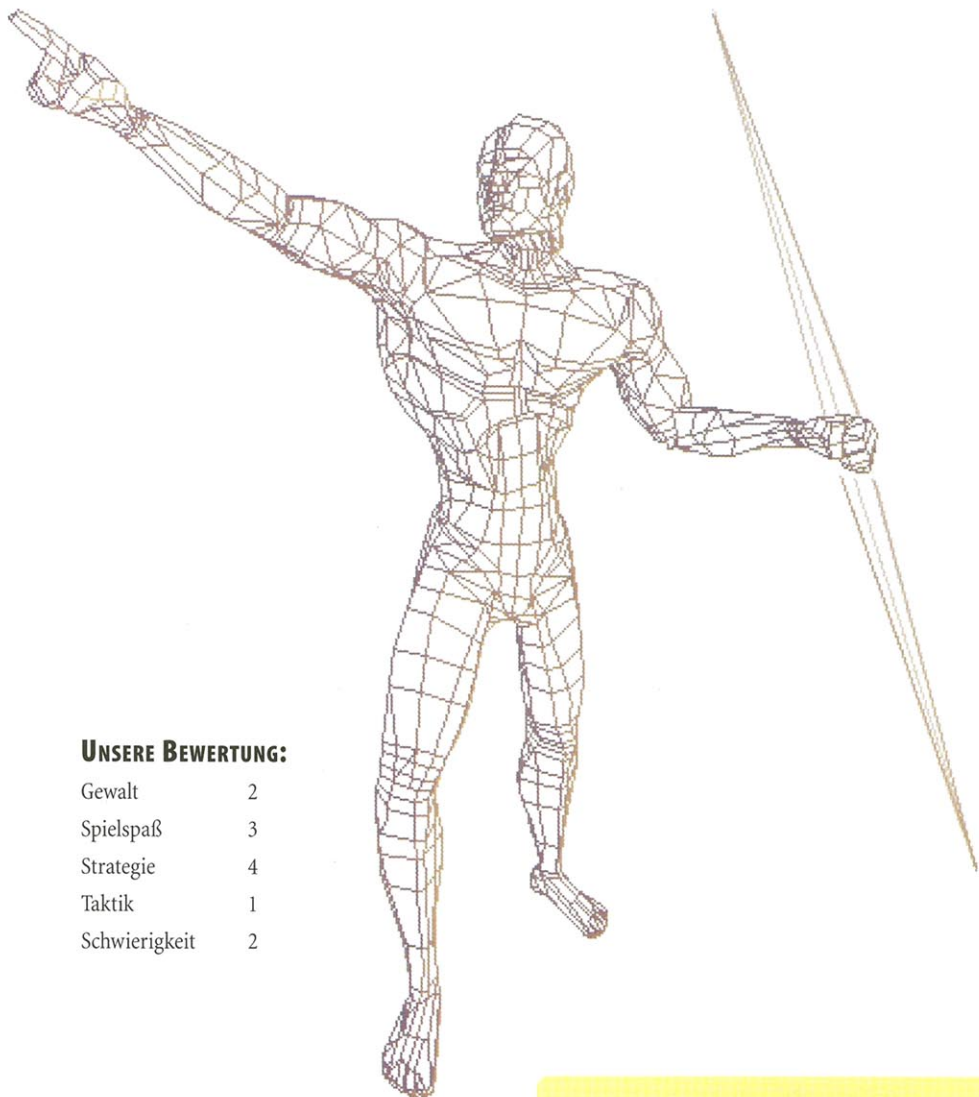
Kapitel

10

Kapitel

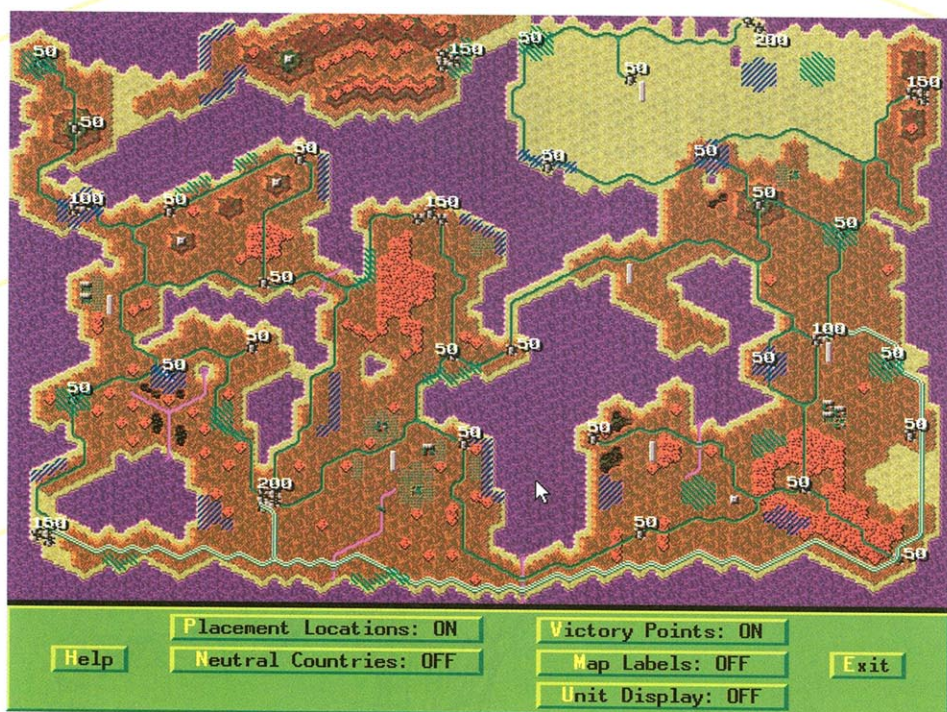
7. KAPITEL

PERFECT GENERAL 2



UNSERE BEWERTUNG:

Gewalt	2
Spießpaß	3
Strategie	4
Taktik	1
Schwierigkeit	2



ÄHNLICHE SPIELE

Perfect General II von QQP hat, wie der Name schon sagt, einen direkten Vorläufer und erinnert von seiner Machart und auch von der Steuerung her an einige der »Klassiker« wie *Battle Isle*.

ÜBERBLICK

Das Spielfeld ist hex-orientiert, und man spielt Schlachten nach, die sich entweder in der Realität so oder ähnlich ereignet haben oder die der Phantasie der Programmierer entsprungen sind. Das Spiel läuft in Runden ab, wobei die Runden selber noch einmal unterteilt sind. So kommt die Schußphase der Artillerie aller Parteien vor den Bewegungen der anderen Truppenteile. Das Ziel einer Schlacht ist jedesmal ver-

schieden, aber in der Regel muß man eine gewisse Punktzahl erreichen. Jeder strategische Punkt hat seinen eigenen Punktwert.

Spiele gegen einen anderen menschlichen Gegner sind am gleichen Rechner oder via Modem möglich. Das Spiel ist mit der Maus zu bedienen und von der Aufteilung und Bedienung her leicht zu verstehen. Damit sich niemand beschweren kann, die eine Seite hätte einen besonderen Vorteil der anderen gegenüber, kann man über die entsprechende Option die Schlacht noch einmal mit vertauschten Seiten durchspielen. Die Gesamtbilanz entscheidet dann über den Sieger.

EIN SCHNELLER START ALS EINFÜHRUNG

Es ist etwas schwierig, einen Anfang zu finden, wenn man bereits ähnliche Spiele beschrieben hat, deshalb hier die Beschreibung einer ersten Partie als Einstieg.

Als erstes hat man die Qual der Wahl bei der Auswahl der Szenarien. Entweder man schaut nun in die mitgelieferten Beschreibungsbücher, in denen die Karten der einzelnen Szenarien und die Rahmenbedingungen wie Truppenverteilung und Wetter aufgelistet sind, oder man sucht sich eines auf gut Glück heraus.

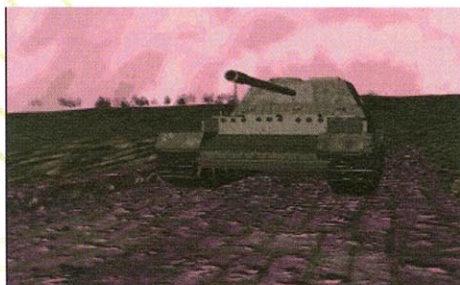
Nach der Auswahl der Karte erscheint ein Menü, in dem man die Optionen noch einmal überprüfen und in gewissem Rahmen auch verändern kann. Die Bedeutung ist eigentlich einleuchtend, aber im Handbuch werden diese Einstellungen noch einmal ausführlich besprochen. Entscheidend ist hier noch, daß eine Gesamtrundenzahl festgelegt wird, nach der das Spiel beendet wird. Es muß also nicht immer einen Sieger geben. Andere Einstellungen erlauben das Reparieren angeschlagener Einheiten bzw. entfernen getroffene Einheiten sofort.

Nach den Optionen kann man Einheiten für seine Armee einkaufen. Diese Einheiten kosten eine gewisse Anzahl an Punkten und lassen sich nach eigenem Gefallen zusammenstellen. Damit man das nicht blind machen muß, erhält man zu Beginn der Kaufphase eine gewisse Anzahl an Punkten. Hin und wieder ein Blick auf die Karte zeigt, welche Einheiten von Nutzen sein können. Zu bedenken ist hier, daß jede Einheit spezielle Fähigkeiten hat, deren Effektivität auch durchaus vom Ort der Positionierung abhängen kann. Hat man alle Einheiten gekauft, erhält man

Gelegenheit, sie nach eigenen Vorstellungen auf der Karte zu verteilen. Sind alle Truppen aufgestellt, beginnt die erste Kampfrunde.

PLANUNGS- UND FEUERPHASE DER MOBILEN ARTILLERIE

Nacheinander werden alle mobilen Artillerie-Einheiten präsentiert. Der Bereich, in dem ein Schuß möglich ist, erscheint aufgehellt. Mit einem Mausklick der linken Taste kann man nun ein Ziel auswählen. Gleiches gilt für einen Teil der Flugzeuge. Haben alle Spieler die Ziele ausgewählt, schießen die Einheiten gleichzeitig.



PLANUNGS- UND FEUERPHASE DER ARTILLERIE

In dieser Spielphase wird mit allen anderen Artillerie-Einheiten und Flugzeugen so verfahren wie oben beschrieben. Auch Schiffe können sich von See her (außerhalb der Karte) an den Beschießungen beteiligen. Die Auswirkungen der jetzt geplanten Schüsse, werden aber erst in der nächsten Runde erkennbar.

DIREKTES FEUER

Als drittes Element hat nun jede der übrigen Einheiten die Gelegenheit, zu schießen. Alle möglichen Ziele werden in einem Fenster angezeigt, zusammen mit der Trefferwahrscheinlichkeit. Diese Phase ist eine

1
Kapitel

2
Kapitel

3
Kapitel

4
Kapitel

5
Kapitel

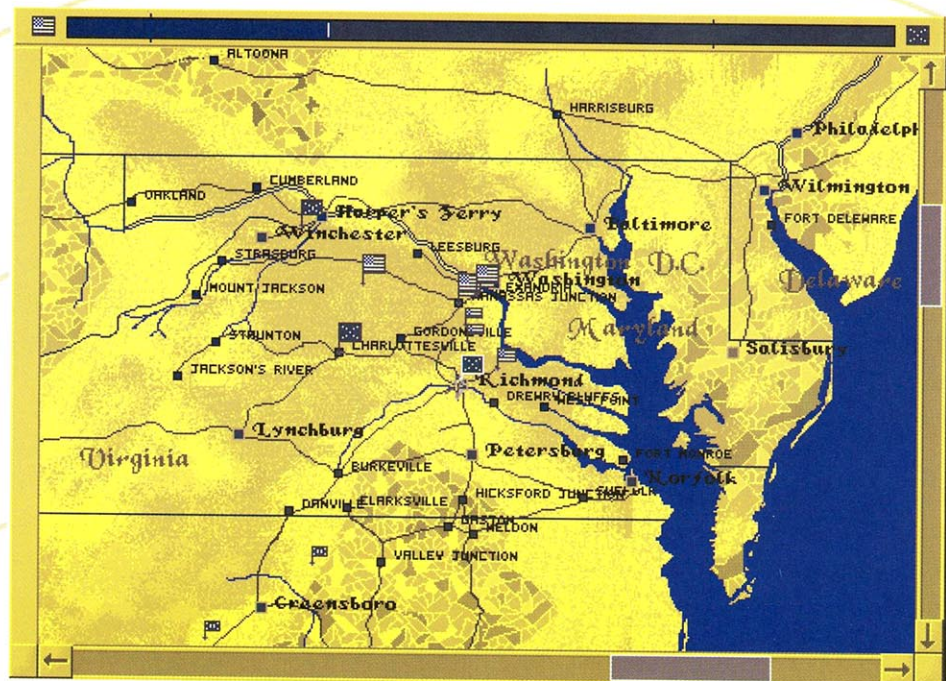
6
Kapitel

7
Kapitel

8
Kapitel

9
Kapitel

10
Kapitel



»Kann«-, keine »Muß«-Phase: Wenn Sie wollen, können Sie mit dem Feuerbefehl auch noch warten. Eine beschossene Einheit kann auf jeden Fall das Feuer erwidern, wenn sie noch nicht geschossen hat.

Des weiteren lassen sich Einheiten befestigen, was die Verteidigungsfähigkeit erhöht. Allerdings brauchen die Einheiten einen besonderen Befehl, um die Stellung später wieder zu verlassen.

BEWEGUNG

Die Bewegungsmöglichkeiten hängen in erster Linie vom Gelände und dem Treibstoffvorrat der einzelnen Einheiten ab. Die gewählte Einheit bewegt sich auf kürzestem Weg auf ein durch die Maus anvisiertes Ziel zu. Zieht sie dabei an einer anderen Einheit vorbei, kann diese das Feuer eröffnen. Auch ein Aufladen auf Transporteinheiten oder ein direkter Sturmangriff sind möglich. Engineers (Pioniere) können nun alle Fähigkeiten demonstrieren und Minenfelder räumen oder Brücken bauen.

DIREKTES FEUER / (PHASE 2)

Im Anschluß an die Bewegungsphase kommt noch eine zweite Feuerphase, in der alle Einheiten schießen können, die bisher noch nicht geschossen haben. Verzieht eine Einheit jetzt auf einen Schuß, dann wird sie diese Runde überhaupt nicht mehr in das Geschehen eingreifen.

ABRECHNUNGSPHASE

Die letzte Phase eines Zuges ist die Abrechnungsphase, in der die Werte der strategischen Punkte aller Seiten berechnet werden. Die Werte aller Runden wer-

den addiert, und wenn ein Spieler die nötige Punktzahl erreicht hat, wird er zum Sieger erklärt.

Nach der letzten Runde werden auch Beförderungen ausgesprochen (an die Spieler), und man kann sich eine ganze Reihe von Statistiken ansehen, die die Geschichte jedes Charakters festhalten. Hat man sich entschieden, beide Seiten zu probieren, wird nach der zweiten Schlacht noch eine Endabrechnung präsentiert, in der der Gesamtsieger festgelegt wird.

BESONDERE SCHWIERIGKEITEN – DAS WETTER

In wenigen anderen Simulationen hat das Wetter einen so entscheidenden Einfluß auf das Spiel wie in *Perfect General*. Regen senkt die Sichtweite auf 10

Hex-Felder (normal sind 25) und erschwert das Bewegen abseits der Straßen. *Nebel* vermindert die Sicht, und *Schnee* erschwert die Fortbewegung. Durch Vereisen werden aber die Flüsse passierbar ...

Bei *Nacht* sinkt die Sicht auf 5 Felder und Artilleriefeuer wird unmöglich. Auch die Schüsse auf vorbeifahrende Ziele sind nicht mehr möglich.

DER SPIELBILDSCHIRM

Auf den ersten Blick scheint es sich um den bekannten »Standard«-Bildschirm zu handeln. Die Aufteilung ist vertraut und bereitet wohl keine Schwierigkeiten. Die **Ausschnittskarte**, in der das Gebiet um die derzeit aktive Einheit dargestellt ist, beherrscht



1
Kapitel

2
Kapitel

3
Kapitel

4
Kapitel

5
Kapitel

6
Kapitel

7
Kapitel

8
Kapitel

9
Kapitel

10
Kapitel

STRATEGIE & ACTION



das Bild. In den zwei Zeilen oberhalb dieser Karte finden sich eine Reihe von **Untermenüs**, der aktuelle **Punktestand** und eine Anzeige der **Spielphase**, in der man sich gerade befindet. Darunter steht in einem Textfeld, welche Einheit aktiv ist und welche Aktionen durchgeführt werden können. Folgende Untermenüs stehen zur Verfügung:

Orders. Beendet die derzeitige Phase.

Game. Neben den Diskettenoperationen finden sich hier Möglichkeiten, die Optionen des Spiels abzufragen, die Zeitfaktoren zu verändern (und das Spiel so zu beschleunigen), die Daten des Szenarios genauer anzusehen und sich einen Wetterbericht über das

Wetter des nächsten Zuges geben zu lassen.

Display. Hier können Sie verschiedene Einstellungen in bezug auf die Hauptkarte machen, wie Hex-Felder ein- oder ausblenden oder die Werte der strategischen Punkte anzeigen.



In der Spalte rechts neben der Karte befinden sich die beliebte Übersichtskarte, eine Wetter- und eine Spieleranzeige, fünf Knöpfe und darunter Informationen zur aktiven Einheit. Die Schalter sind im einzelnen:

- **Zin/Zout** ist der Zoomschalter und zeigt die momentane Einstellung an.
- **I:** Ignorieren, die Einheit wird erst wieder in der nächsten Runde aufgerufen.
- **N:** Die Befehlsausgabe der Einheit wird auf einen späteren Zeitpunkt in dieser Runde verschoben, und die nächste Einheit kommt an die Reihe.
- **R:** Recon Map (Erkundungskarte) eine große Karte des gesamten Spielfeldes wird eingeblendet.

Möchte man einfach außer der Reihe eine Einheit auswählen, dann klickt man sie mit der rechten Maustaste an.

DIE EINHEITEN

Perfect General II stellt eine ganze Reihe von Einheiten zur Verfügung.

INFANTERIE

Es gibt vier verschiedene Arten der Infanterie:

- **Infantry:** normale Truppen ohne besondere Fähigkeiten
- **Machine Guns:** mit Maschinengewehren ausgerüstete Infanterie, die auch gegen Flugzeuge vorgehen kann
- **Engineer:** Pioniere mit einer Reihe von Fertigkeiten wie das Entschärfen von Minen und der Bau von Straßen
- **Bazooka:** eine Einheit, die mit Panzerfäusten aus-

gerüstet ist und Angriffswerte entsprechend einem leichter Panzer aufweist



PANZERFAHRZEUGE

- **Armored Car:** Gepanzerte Autos gibt es mit Kanone oder Maschinengewehr. Sie lassen sich leicht reparieren und sind billig.
- **Light, Medium, Heavy Tank:** Hier handelt es sich um leichte, mittlere und schwere Panzer. Diese Einheiten gewinnen zunehmend an Feuerkraft, büßen aber an Beweglichkeit und Geschwindigkeit ein.
- **Elephant Tank:** Die fahrende Festung, die sich wie der klassische Lindwurm durch das Gelände quält.

ARTILLERIE

- **Mobile Artillery:** Diese bewegliche Artillerie hat weniger Durchschlagskraft und verfügt über eine geringere Feuerkraft als die Artillerie-Systeme.
- **Light, Heavy Artillerie:** Leichte und schwere Artillerie sind unbewegliche Einheiten, die zum Transport auf Panzereinheiten angewiesen sind. Neben dem ballistischen Schuß über große Entfernungen zu Beginn einer Runde können diese Einheiten auch wie ein schwerer Panzer schießen, was eine Erstürmung einer Artilleriestellung sehr schwer macht.

1
Kapitel

2
Kapitel

3
Kapitel

4
Kapitel

5
Kapitel

6
Kapitel

7
Kapitel

8
Kapitel

9
Kapitel

10
Kapitel

SONSTIGE EINHEITEN

- **Mine:** Die Minen sind tödlich für alle Einheiten außer den Pionieren. Die gute Nachricht ist: Jeder Spieler darf nur fünf Mineneinheiten kaufen, und an strategischen Punkten, also Orten mit Punktwertungen, dürfen keine Minen gelegt werden.
- **Offshore Artillery:** Die Mega-Artillerie. Man kann sie nicht kaufen, aber in bestimmten Szenarien steht sie zur Verfügung. Sie ist in der Lage, jedes Feld der Karte zu beschießen.
- **Airplane:** Flugzeuge treffen immer und haben bei fast allen Einheiten eine Chance von 66%, diese zu vernichten. Nur gut, daß Flugzeuge einen Flughafen brauchen ...
- **Fortifications:** Befestigungen erhöhen den Verteidigungswert einer Einheit, wenn sie sich auf dem gleichen Feld befindet.

TIPS & TRICKS

Setzen Sie auf viele Flugzeuge und Artillerie und wenige andere Bodentruppen. Sie werden dann vielleicht Schwierigkeiten haben zu gewinnen, aber verlieren werden Sie nicht. Die Stärken der Artillerie und der Luftwaffe sind die Vernichtung der feindlichen Angriffsverbände. Bei einer geschickten Platzierung auf dem Feld sollten Sie also in der Lage sein, den Feind hinzuhalten.

Minen können das Gebiet hinter Brücken zu einer tödlichen Falle werden lassen, und die Kombination Minenfeld und Artillerie ist »explosiv«.

Macht Ihnen dann noch die Luftwaffe oder die mobile Artillerie den Weg frei, sind leichte Panzer schnell

in der Lage, die strategischen Punkte zu sichern. Setzen Sie diese Taktik aber erst am Ende des Spiels ein, denn die leichten Einheiten können die Punkte nicht lange halten. Ansonsten warten Sie lieber ab, und versuchen Sie den Gegner in Hinterhalte zu locken, damit er nicht mehr die Möglichkeit des Gegenfeuers hat. Ein genaues Studium der Karten kann hier eine echte Hilfe sein.

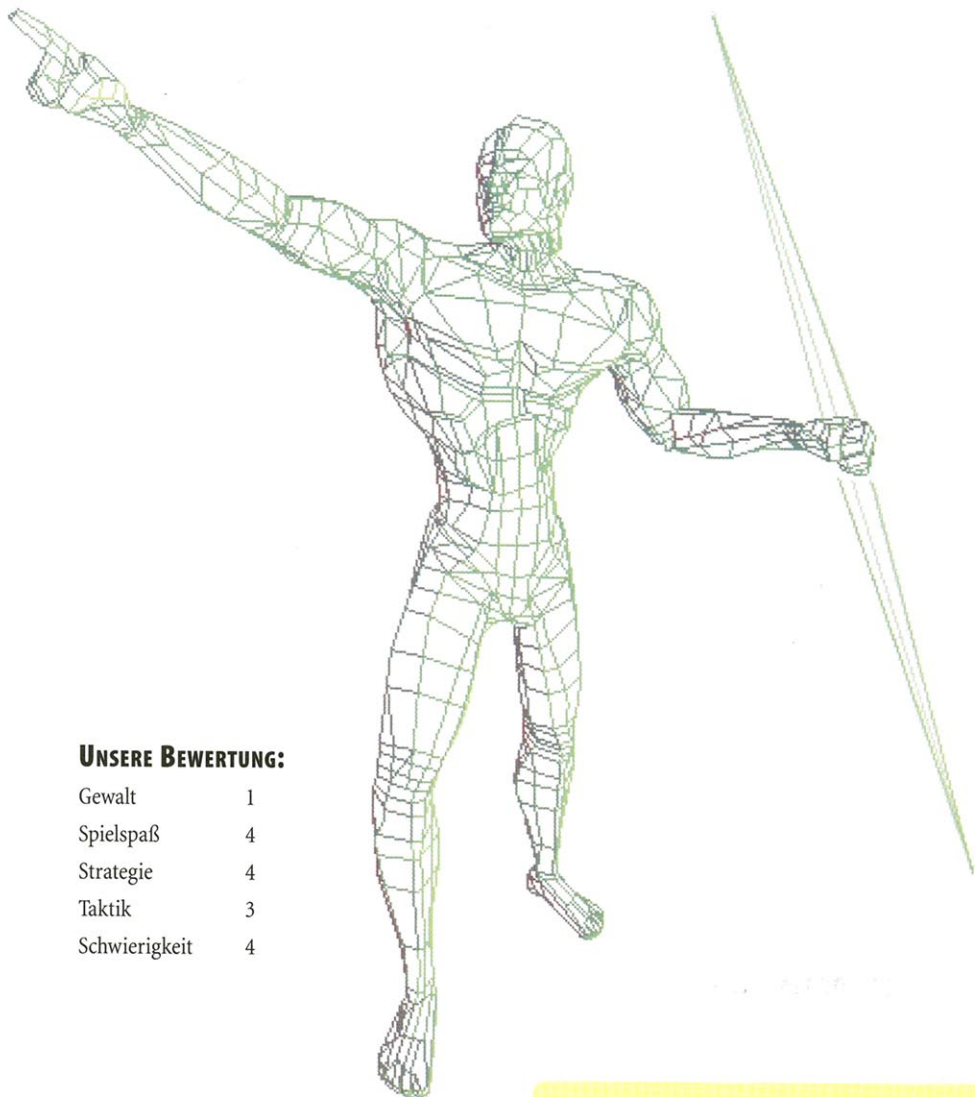
UND DIE MEINUNG

Das Spiel ist sehr realitätsnah, sowohl was die Einheiten als auch die Möglichkeiten in der Simulation betrifft. Es ist schon schade, daß hier reale Schlachten nachgestellt werden, ohne daß ein kritisches Wort darüber verloren wird. Eine Reflexion der Geschehnisse würde das Spiel vielleicht in einem anderen Licht erscheinen lassen und den Spieler über die Auswirkungen der realen Schlachten nachdenken lassen.

Die strategischen und taktischen Möglichkeiten sind umfangreich und stellen eine Herausforderung dar. Leider führt die Realitätsnähe auch zu einer Dominanz der Artillerie und der Flugzeuge, so daß das Spielgleichgewicht manchmal doch entscheidend gestört wird, da die anderen Einheiten über Gebühr abgewertet werden. Abschließend läßt sich sagen, daß *Perfect General II* für den Einsteiger nicht unbedingt geeignet ist, einem Fortgeschrittenen aber eine neue Herausforderung bieten kann, wenn alle anderen Spiele schon gelöst sind.

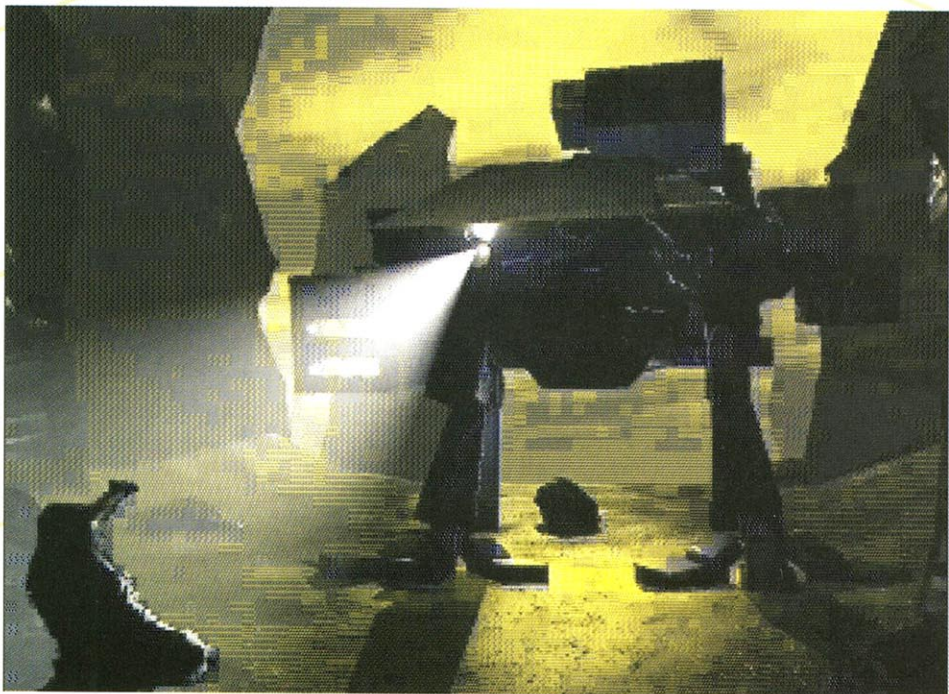
8. KAPITEL

BATTLE ISLE III



UNSERE BEWERTUNG:

Gewalt	1
Spielspaß	4
Strategie	4
Taktik	3
Schwierigkeit	4



VARIANTEN DES SPIELS

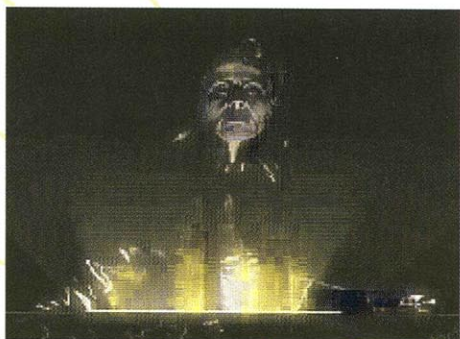
Blue Byte macht aus den Vorgängern kein Geheimnis: *Schatten des Imperators* ist der dritte Teil der *Battle Isle Saga* und erinnert sehr stark an den direkten Vorgänger und die zugehörige Missions-CD »Das Erbe des Titan«.

Anmerkung: *Blue Byte* stellte uns freundlicherweise eine Preview-Ausgabe dieses Spiels zur Verfügung. Aufgrund des fehlenden Handbuchs können kleinere Unstimmigkeiten im Text auftreten.

DIE VORGESCHICHTE

23 Jahre sind seit der Geschichte um *Val Harris* in *Battle Isle II* vergangen und 20 Jahre seit seinen Taten im »Erbe des Titan«. *Val Harris* hat sich weitgehend

aus der Politik zurückgezogen, und seine Koalition aus den ehemals verfeindeten Völkern der Drull und der Kai wird unter der Führung seines Sohnes *Ben Harris* zunehmend brüchig. *Ben Harris* stößt die Kai immer vor den Kopf und sorgt mit recht rassistischen Äußerungen für ein Klima des Mißtrauens. Seine politische Gegenspielerin *Caro* verläßt wutentbrannt das Parlament. Auf dem Flug in ihre Heimat stürzt das Flugzeug auf der Insel *Beldhar* ab, dem ehemaligen Sommersitz der drullischen Imperatoren. Als einzige Überlebende findet *Caro* auf der Suche nach Hilfe eine Höhle, in welcher der Geist des totgeglaubten Imperators *Punt Vassius* mit Hilfe eines Computers überlebt hat. Er stellt *Caro* seine unbesiegtten Prätorianer-Einheiten zur Verfügung, um sich für begangenes Unrecht an *Ben* und *Val Harris* zu rächen ...

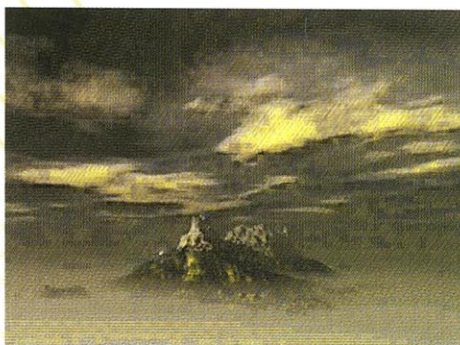


DAS SPIEL

Der Spieler übernimmt die Rolle von Caro und führt diesmal die Truppen des Imperiums gegen die Verbündeten und schließlich gegen den Meister Val Harris selbst. Spielern von *Battle Isle II* wird sehr vieles bekannt vorkommen, denn die Einheiten haben sich im Grunde genommen nicht verändert. Noch immer werden die Schlachtfelder von **TechnoTrax**- und **Ranger**-Einheiten beherrscht. Die wenigen neuen Einheiten sind sorgfältig ausgewählt und eröffnen neue Aspekte, ohne daß die bekannten Elemente verworfen werden.

Das Spiel wurde auf Windows umgestellt. Damit gelang **Blue Byte** eine einfachere Installation, und die Einbindung von Videosequenzen wurde wesentlich vereinfacht. In Sachen Hardware werden aber schon einige Anforderungen gestellt. Windows 95, Windows NT oder Windows 3.1 sollten schon im 32-Bit-Modus laufen (keine Angst, ein Treiber liegt bei). Auf eine aufwendige Installation und die Erstellung einer Boot-Diskette kann also verzichtet werden.

Im Zuge der Umstellung mußte die Benutzeroberfläche leicht verändert werden, was dem Spiel aber eher gut tut als schadet, denn man benötigt nur eine Maustaste. Ein weiterer neuer Aspekt sind die neuen Möglichkeiten durch die Fenster, die Windows standardmäßig zur Verfügung stellt. In gewissen Grenzen kann man sich nun seine Spieloberfläche selbst zusammenstellen und sie so den eigenen Bedürfnissen anpassen. An der Grafik wurde wenig verändert, aber die Videoeinspielungen sind erheblich besser als die »Comics« aus der Vorgängerversion. Auch ein Mehrspielermodus für bis zu sechs Spieler ist vorhanden.



SCHNELLSTART

Nach der einfachen Installation kann es gleich losgehen, wenn denn das Windows-System auch richtig läuft. Nach einem Eingangsvideo, mit dem in die Geschichte eingeführt werden soll, kann man wählen, ob man einen alten Spielstand laden, eine neue Kampagne starten oder Multispieleroptionen nutzen will.

Eine Besonderheit ist die Möglichkeit, diesmal alle Missionen direkt anzuwählen. Auch wenn man in

1

Kapitel

2

Kapitel

3

Kapitel

4

Kapitel

5

Kapitel

6

Kapitel

7

Kapitel

8

Kapitel

9

Kapitel

10

Kapitel

STRATEGIE & ACTION

einer Schlacht überhaupt nicht mehr weiter weiß, kann man sie einfach überspringen.

Die Schwierigkeitsstufe läßt drei Einstellungen zu: In der leichten Einstellung kann man die gesamte Karte einsehen und so alle Bewegungen des Gegners mitverfolgen. In der mittleren Stufe ist es wie gewohnt: Nicht erkundete Bereiche werden verdeckt, und Bereiche, die man nicht unter Beobachtung hält, werden mit einem Grauschleier präsentiert. In der schweren Einstellung steigt die Spielintelligenz des Rechners, und man kann sich auf einen heißen Tanz gefaßt machen.

Durch die direkt mögliche Anwahl aller Szenarien entfallen die Codewörter (wie schade ...).

Bei Multiplayer-Spielen können alle Seiten frei verteilt werden. Durch das Rundensystem wird es möglich, daß alle Spieler nacheinander an einem Rechner ziehen, aber es gibt auch noch die Option, ein Netzwerkspiel zu installieren ...

DIE NEUEN BEDIENTUNGSELEMENTE



Der Bildschirm verteilt sich auf drei Fenster: der Hauptbildschirm, auf dem man einen Ausschnitt der Karte sieht, ein Fenster mit einer Übersichtskarte und eine Fußleiste, hinter deren Icons sich Untermenüs und Befehle verbergen.

DIE BEFEHLSZEILE

Der *Doppelpfeil* ist noch bekannt: Hier beendet man seinen Zug und gibt an den Gegner weiter.

Der *symbolisierte Bildschirm* daneben eröffnet die Spieloptionen. Hier können Sie die Größe der Hexfelder festlegen und damit auch die Größe der Darstellung in der Karte verändern, die Einstellungen für die Kampfsequenzen regeln, die im Spiel eingeblendet werden, die Lautstärken der Musik und Effekte einstellen, und Sie können sich entscheiden, ob Sie die Einheiten per Hand (empfehlenswert) oder automatisch betanken wollen.

Die *Diskette* ermöglicht Speicher- und Ladeoperationen.

Das *Kreuz* beendet das Programm, allerdings erst nach einer weiteren Abfrage, ob Sie auch wirklich abbrechen wollen.

Der zweite Block besteht aus Informationsbildschirmen. Mit dem ersten Schalter können Sie die *Hauptkarte* aus- oder einblenden. Der zweite ermöglicht dieselbe Operation mit der *Übersichtskarte*.

Die nächsten beiden Schalter versorgen Sie mit Informationen über die ausgewählte Einheit. Einmal haben Sie eine ausführliche *Übersicht* zur Verfügung und zum anderen nur eine *Kurzinformation*. Die Übersicht wird wieder mit Bildern und Darstellungen der Einheit präsentiert.

Der letzte Schalter dieses Blocks öffnet ein *Statistik-Menü*, in dem Sie folgende Informationen abrufen können:

- die Zahl der Einheiten auf dem Spielfeld,
- eine Liste der Verluste in der letzten Runde,

- der Energievorrat der einzelnen Parteien,
- Informationen zum Szenario,
- Bündnisse und
- die fünf besten Einheiten auf dem Spielfeld.

Der letzte Block beinhaltet die Schalter für den Video-recorder, wo Sie sich die letzten Mitteilungen über Funk noch einmal anschauen können und die Missionsziele, die Sie sich immer noch einmal anschauen sollten, denn Änderungen in allerletzter Minute sind immer drin.

Bei der ersten Zugübergabe wird dann auch schon die bedeutendste Änderung sichtbar: Man kann die gegnerischen Züge nicht mehr mitverfolgen, sondern erhält in einer Übersicht nur noch die Meldungen der Verluste. Welche Einheiten ausgefallen sind, steht unter dem Statistik-Menüpunkt. Sicher muß man sich in seinem eigenen Zug dann die Einheiten etwas genauer ansehen, aber die Zeitersparnis ist enorm, und man muß sich nicht ärgern, wenn man immer eine halbe Stunde Kaffee trinken gehen kann, bis man endlich wieder am Zug ist.

EINIGE NEUE EINHEITEN

Natürlich gibt es auch einige neue Einheiten, aber man hat sich zurückgehalten (dafür Beifall).



GOLEM

Der Golem ist ein schwerer Kampfroboter, der in früherer Zeit die Bewachung der Imperatoren übernommen hat. Es handelt sich dabei um eine Allzweckwaffe, die sich durch eine erstaunliche Vielfältigkeit auszeichnet. Die Panzerung ist brauchbar, die Geschwindigkeit sehr niedrig, aber die Bewaffnung ist geradezu »göttlich«. Die Panzerfaust ist eine echte Herausforderung für alle anderen Bodeneinheiten, und die Luft-Boden-Rakete hält den Himmel frei. Diese Einheit ist nur für das Imperium verfügbar.

1

Kapitel

2

Kapitel

3

Kapitel

4

Kapitel

5

Kapitel

6

Kapitel

7

Kapitel

8

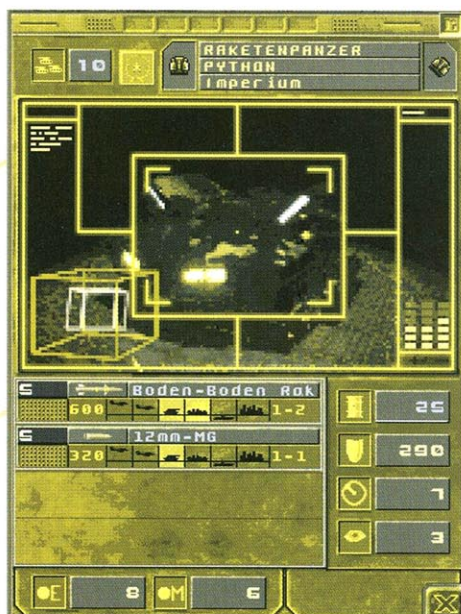
Kapitel

9

Kapitel

10

Kapitel



PYTHON

Der Raketenpanzer Python ist ebenfalls eine Einheit, die nur bei Imperialen Streitkräften auftaucht. Es handelt sich hier um eine schnelle Fernkampfeinheit von großer Durchschlagskraft. Die Geschwindigkeit ist angenehm und die Panzerung passabel. Richtig eingesetzt, kann eine Python-Einheit zum beherrschenden Faktor einer Schlacht werden.



PTERANO

Pterano ist eine fliegende Festung in bester alter Tradition. Gut gepanzert, einigermaßen schnell und bis an die Zähne bewaffnet. Bis auf die Bomben haben alle Waffen große Reichweite. Die Kombination aus Durchschlagskraft und Reichweite macht diese Einheit wohl zu einer der mächtigsten Lufteinheiten. Auch diese Einheit ist nur auf Seiten des Imperiums zu finden.

TAKTISCHE HINWEISE

Allgemeines zum Spiel

Auch hier gilt als allererstes: Obacht geben, länger leben! In kaum einem anderen Spiel ist es so gefährlich, mit angeschlagenen Einheiten im Gefecht zu bleiben. Es rächt sich immer auf die schlimmste anzunehmende Weise.

Die Gefechte, die der Gegner initiiert, werden nicht mehr dargestellt. Sie erhalten nur noch eine Meldung über die Höhe der Verluste. Denken Sie also daran, in regelmäßigen Abständen den Zustand Ihrer Einheiten zu überprüfen.

Nutzen Sie die Tricks, die auch der Gegner verwendet: Bilden Sie Verbände, in denen Einheiten stehen, die sich ergänzen. Ein Beispiel wäre ein Verband aus schweren Panzern zur Verteidigung, einer Eloka-Einheit zur Tarnung, einer Artillerie-Einheit und einer Versorgungseinheit. Eine andere Kombination sind Buggys, Tankwagen und Munitionstransporter.

In der Rolle des Imperiums werden Sie gerade in den hohen Schwierigkeitsstufen mit einem Problem konfrontiert: Es fehlt an vernünftigen Aufklärungseinheiten. Von Beginn an sind Sie, was Ranger- oder Buggy-Einheiten betrifft, nur sehr »dünn« besetzt. Schonen Sie also diese Einheiten. Auch die Herstellung dieser Einheiten steht nicht auf dem normalen Produktionsplan Ihrer Fabriken. Sie können aus der Not natürlich auch eine Tugend machen und die schweren Nashorn-Sturmpanzer in unerforschtes Gebiet ziehen. Die können zwar vor Kraft kaum laufen, also nur mit Verzögerung angreifen, aber wenn sie auf ein verbor-

genes Ziel treffen, verteidigen sie sich schon recht heftig.

In diesem Spiel gibt es einen imaginären (also vom Spieler definierten) »Ausfallfaktor«. Sie können mehrere Einheiten in einem Gefecht stehen haben, und keine geht verloren. In einer einzigen Runde werden dann alle Einheiten vernichtet. Der Grund ist einfach: Die Einheiten waren durch das Gefecht so geschwächt, daß bei jeder etwas mehr als ein Windhauch ausreichte, sie zu vernichten.

DIE ERSTEN AUFRÄGE

Hier folgen einige Lösungsvorschläge für die ersten Karten.

1

Kapitel

2

Kapitel

3

Kapitel

4

Kapitel

5

Kapitel

6

Kapitel

7

Kapitel

8

Kapitel

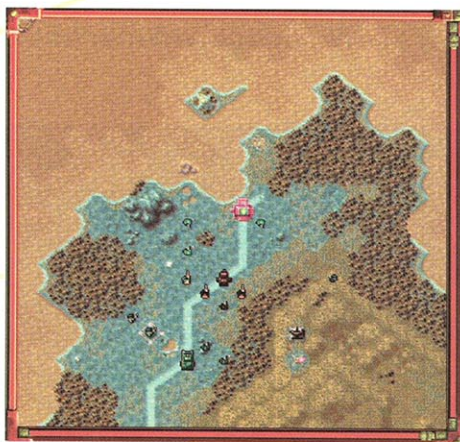
9

Kapitel

10

Kapitel

STRATEGIE & ACTION



DIE PRÄTORIANER

Der erste Auftrag spielt auf der Insel Beldhar und beginnt direkt nach Ihrer Einführung als Administratorin des Imperiums. Der Auftrag ist einfach: Helfen Sie den Zoleri gegen die aus Süden kommenden Maliteri. Beides sind Eingeborenenstämme dieser Insel.

Tip: Ziehen Sie als erstes Ihre Einheiten aus dem direkten Kampfgebiet am besten in den Osten der Karte. Nach zwei oder drei Runden bewegen Sie sich wieder zurück und treffen nun auf die geschwächten Verbände der Maliteri. Es werden zwar nicht mehr viele Einheiten der Zoleri vorhanden sein, aber in diesem Punkt gab es keine Bedingungen.



DIE SCHIFFE

Vernichten Sie alle Verbände der Maliteri, und erobern Sie die beiden Städte Umo im Süden der Insel und Entala auf einer vorgelagerten Insel im Südosten. Die Schiffe zum Übersetzen finden Sie im Südwesten der Karte in einer alten Hafenanlage.

Tip: Lassen Sie die Sache wieder vorsichtig angehen. Die Kräfte auf dem Schlachtfeld sind zwar ausgeglichen, aber die Stellung der Maliteri ist besser. Die Zoleri, Ihre Verbündeten können dieses Mal keine große Hilfe sein, ihre Einheiten sind zu schwach. Haben Sie die Artilleriestellung in der Mitte der Karte erst »geknackt«, dürfte der Rest nur noch Formsache sein. Räumen Sie aber vor dem Übersetzen die Insel erst noch auf.

BATTLE ISLE III



1
Kapitel

2
Kapitel

3
Kapitel

4
Kapitel

5
Kapitel

6
Kapitel

7
Kapitel

8
Kapitel

9
Kapitel

10
Kapitel

DER VORMARSCH

Immer noch befinden wir uns auf der Insel Beldhar. Ihre Aufgabe ist es, die beiden Dörfer der Maliteri, Mala Kanda im Westen und Ireti im Süden der Inseln, zu erobern. Gleichzeitig sollen Sie das Wrack Ihres Flugzeuges im Osten der Karte bergen, damit die dortigen Einheiten nicht in falsche Hände fallen. Der Auftrag ist erst beendet, wenn alle feindlichen Einheiten vernichtet sind.

Tip: Orientieren Sie sich mit den leichten Einheiten nach Osten, um das Wrack zu bergen. Dann greifen

Sie langsam Mala Kanda an. Lassen Sie sich etwas Zeit, damit die Zoleri wieder die erste Wucht des Angriffs auffangen können. Es ist zwar gewagt, aber auch eine Infanterieeinheit in der Nähe von Mala Kanda kann einen großen Gewinn bringen. Erobern Sie die Stadt, wenn gegnerische Einheiten zur Reparatur dort sind. Sie erbeuten diese damit automatisch, und den Verlust der Infanterie können Sie verschmerzen. Mit Mala Kanda haben Sie auch die benötigte Zwischenstation zum Tanken auf dem Weg in den Süden.



KAMPF UM DIE FABRIKEN

Dieser Auftrag ist die erste wirklich ernsthafte Herausforderung. Sie sollen zwei Fabriken, P2 im Westen und Gatno im Süden, erobern. Die schlechte Nachricht kommt jetzt: Ihre Truppen sind dem Gegner unterlegen! Und das auch noch in einem extrem deutlichen Verhältnis.

Tip: Erobern Sie als erstes Atora, die Siedlung im Norden der Karte. Ziehen Sie die dort befindlichen Einheiten nach Süden oder Westen ab. Gehen Sie nicht weiter nach Westen, Sie werden sonst im Beschuß der Artillerie vernichtet. Kümmern Sie sich zuerst um den Süden. Graben Sie sich ein, bis der erste Ansturm vorüber ist, und gehen Sie dann mit der Infanterie und den leichten Panzern in den Süden, nachdem Sie die Stadt Gatno in der Mitte erobert haben. Ignorieren Sie die Einheiten auf dem Süzipfel der Karte. Sobald Ihre Einheiten wieder einsatzfähig sind, können Sie sich nach Westen wenden. Wenn Sie sich zuerst den Westen vornehmen, geraten Sie zwischen die Kais und die Drulls, die zu ihrer Verstärkung anrücken. Das endet mit ziemlicher Sicherheit böse, denn einen Zwei-Frontenkrieg können Sie sich nicht leisten.

BATTLE ISLE III



DIE LANDUNG AUF KAAR

Der Text des Auftrags ist kurz und einfach: »Besetzen Sie das Hauptquartier der Kais auf dem Festland!« Der Auftrag ist nicht ganz so trivial.

Tip: Landen Sie die Transporter am Hafen Kaar-Ost und erobern Sie diese Basis. Der Kreuzer sollte unbedingt Deckung geben und dazu in die Bucht hinein-fahren. Sichern Sie mit den Golem-Einheiten den Durchgang nach Osten, und setzen Sie eroberte Bug-gys und die eigenen Pythons ein, um den Weg im Westen zu räumen. Ziehen Sie mit den leichten Einheiten in die Stadt Metar und dann immer weiter nach Norden. Schießen Sie mit Raketen die Straße frei und opfern Sie einen Panzer, um die Artillerie zu ver-nichten, die vor dem Eingang steht. Der Weg für eine Infanterieeinheit in einem Truppentransporter ist damit frei.

1

Kapitel

2

Kapitel

3

Kapitel

4

Kapitel

5

Kapitel

6

Kapitel

7

Kapitel

8

Kapitel

9

Kapitel

10

Kapitel



DAS FLUGZEUGKOMBINAT

Erobern Sie die Flugzeugfabrik im Südwesten der Karte. Machen Sie sich aber nichts daraus, daß Sie sich zu Beginn wieder wie zwischen Hammer und Amboß fühlen.

Tip: Schicken Sie die Ranger-Einheit nach Silta, nachdem Sie mit der Demon-Einheit vorgerückt sind, und räumen Sie das Depot Richtung Norden. Besetzen Sie danach Uxor. Graben Sie sich vor der eigenen Fabrik ein, und lassen Sie den Gegner kommen. Kümmern Sie sich zuerst um den Norden. Die Artillerie und die schweren Panzer bringen dort schon alles ins Lot, wenn sie von den Buggys unterstützt werden. Der Kreuzer im Osten ist zur Sicherung der Flanke extrem wichtig. Seine Feuerkraft schwächt den Vormarsch

des Gegners und zwingt ihn zu Umwegen. Ist der Ansturm der Massen aus dem Süden vorüber, können Sie sich selber nach Südwesten orientieren, die beiden befestigten Stellungen ausheben (Sie werden schon merken, wie man das macht) und die Fabriken erobern. Lassen Sie das versteckte Depot auf der Insel zumindest am Anfang links liegen, denn die Vader-Einheit hat bei der Luftüberlegenheit des Gegners kaum eine Überlebenschance, wenn Sie sie verheizen. Die dortige Artillerie rettet sie im Zweifelsfall auch nicht mehr.

BATTLE ISLE III



1
Kapitel

2
Kapitel

3
Kapitel

4
Kapitel

5
Kapitel

6
Kapitel



7
Kapitel

8
Kapitel

9
Kapitel

10
Kapitel



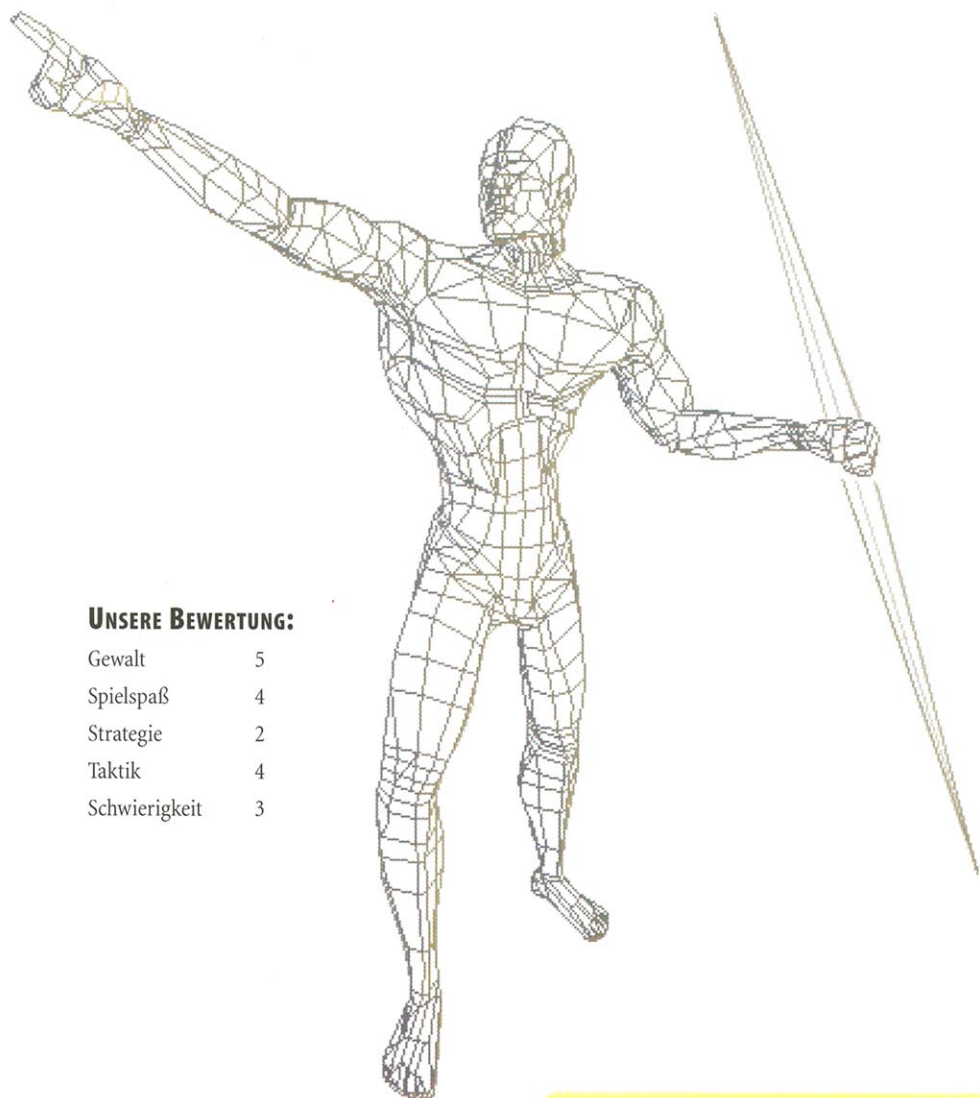
MEINUNG

An dieser Stelle wollen wir uns noch einmal ganz herzlich bei Frau Manga von **Blue Byte** bedanken, die uns die Preview-Version zur Verfügung stellte. Der Text ist nicht vollständig, da leider noch kein Handbuch vorlag, aber wir hoffen trotzdem, einen guten Überblick über *Schatten des Imperators* gegeben zu haben. Die *Battle Isle*-Serie hat sich schon immer etwas von andern Spielen des Genres abgesetzt, denn hier prügeln keine Menschen aufeinander ein, sondern Maschinen. Kontrolliert werden alle Einheiten vom Strategen, der an einem sicheren Platz an seiner Konsole sitzt und von dort aus Krieg führt. Trotz aller Militäreinheiten ist der Gewaltfaktor also gering.

Die Schwierigkeit ist recht hoch. Auch wenn man als Anfänger auf Trainingsstufe spielt, muß man wissen, was man tut und darf nicht zu viele Fehler machen. In den anderen Schwierigkeitsstufen werden auch Veteranen der Strategiesimulationen gefordert. Alles in allem handelt es sich hier um eine überaus gelungene Fortsetzung der *Battle Isle*-Reihe, die wirklich empfehlenswert ist.

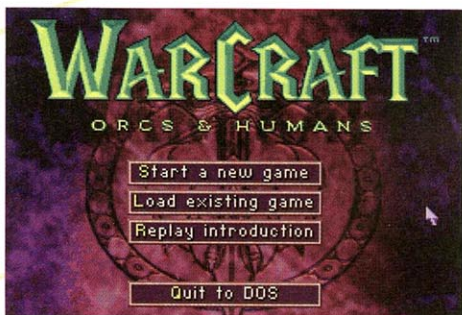
9. KAPITEL

WARCRAFT: ORCS & HUMANS



UNSERE BEWERTUNG:

Gewalt	5
Spielspaß	4
Strategie	2
Taktik	4
Schwierigkeit	3



ÄHNLICHE SPIELE

Warcraft: Orcs & Humans von Interplay ist eine Real-Time-Simulation, daß heißt, daß nicht in Runden gespielt wird, sondern alle Spieler gleichzeitig ihre Befehle geben und diese sofort ausgeführt werden. Dies und die nur begrenzt vorhandenen Rohstoffe lassen sich auch in »Vorgängern« finden, wenn auch nicht in einer Fantasy-Welt. Solch ein Vorläufer wäre z.B. *Dune II* von **Westwood Games**.

DER HINTERGRUND

Das Handbuch ist recht nett aufgemacht: Von vorne ist es ein Buch, das sich mit der Sicht der Menschen und deren Einheiten beschäftigt; liest man es von hinten, so werden die Geschehnisse aus der Sicht der Orcs geschildert. Unter dem Strich bleibt als gemeinsamer Nenner folgende Geschichte:

Im Reich der Menschen, Azeroth mit Namen, wurde dem Hofzauberer von einer seltsamen Fremden ein Sohn Namens Medivh geboren. Die Mutter verschwand nach seiner Geburt. Zu Zeiten seines Erwachsenwerdens wurde der Junge von magischen Energien heimgesucht, und nur die Macht der Priester und seines Vaters verhinderten seinen Untergang. Seinen Vater kostete die Rettung Medivhs das Leben.

In der Folgezeit machte der Sohn sich als Überbringer böser Kunden einen Namen.

Einige Jahre danach wurde Azeroth von Horden seltsamer, fremder Wesen angegriffen, die sich selbst Orcs nannten. Diese Geschöpfe überfielen den Palast und konnten nur durch die Ritter des Reiches zurückgeschlagen werden. Seit dieser Zeit leidet das Land unter wachsenden Sümpfen und einem andauernden Krieg.

Die Geschichte der Orcs liest sich etwas anders: Hier meldeten die Magier der Orcs etwa zur Zeit der Mannwerdung Medivhs einen Spalt zwischen ihrer Welt und Azeroth. Späher berichteten vom Reichtum und der Schwäche der Bewohner, und so entschloß man sich zum Krieg mit den Menschen. Rund um das Tor breitete sich der Zustand der Heimatwelt der Orcs immer weiter aus und verwandelte das furchtbare Land in öde Sümpfe.

Nur das chaotische Vorgehen der Orcs gab den Menschen genügend Zeit, eine wirksame Verteidigung zu errichten, um sich gegen die Orcs zu wehren.

Aber jetzt haben die Orcs einen neuen Führer, der von den Taktiken der Menschen gelernt hat und eine ernste Bedrohung für die Menschheit darstellt.

Sie können wählen, ob Sie in die Rolle des cleveren Orc-Häuptlings oder die des heldenhaften Ritters schlüpfen wollen, die beide um die Vorherrschaft in Azeroth kämpfen. Als Option steht auch die Vernetzung zweier Rechner zur Verfügung, damit man auch gegen andere Zeitgenossen spielen kann.



DER SPIELBILDSCHIRM

Da das Spiel ein schnelles Befehligen der Truppen verlangt, ist die Steuerung entsprechend einfach und der Bildschirm entsprechend übersichtlich aufgebaut. Rechts hat man den bekannten, großen Kartenausschnitt, und links oben in klein eine Übersichtskarte. Darunter befinden sich die Beschreibung der aktiven Einheit und eine Reihe von Befehlen, die diese Einheit ausführen kann.

In Gebäuden kann die Produktion oder Ausbildung erfolgen, und Truppen können sich bewegen, angreifen oder zaubern. Die genauen Fertigkeiten werden in den Abschnitten, in denen die Einheiten vorgestellt werden beschrieben.

Unter den Befehlen befindet sich ein Schalter, der ein Menü öffnet, in welchem man speichern, laden oder

auch neu beginnen kann. Auch die Einstellungen, die Geräusche und Musik betreffen, lassen sich hier vornehmen.

In der Kopfleiste werden noch die Ressourcen (Holz und Gold) angezeigt, und in der Fußleiste stehen Informationen zum gerade gewählten Befehl.

DIE BEFEHLSWEITERGABE ...

... läßt sich durch Anklicken der Einheit aufrufen. Dann erscheint nicht nur ein grüner Kasten um die Truppe, sondern auch ein Menü, in dem alle ausführbaren Befehle stehen.

Jetzt brauchen Sie nur noch das Ziel des Befehls anzugeben, d.h., Sie klicken die Einheit an, der der Angriff gilt, oder den Wald, der abgeholzt werden soll, und die Einheit setzt sich in Bewegung. Existiert das Ziel nicht

2

Kapitel

3

Kapitel

4

Kapitel

5

Kapitel

6

Kapitel

7

Kapitel

8

Kapitel

9

Kapitel

10

Kapitel



mehr, bleibt die Einheit still stehen. Dies gilt bei vernichteten Feinden ebenso wie bei leeren Minen.

DER BAU VON GEBÄUDEN

Beim Bau von Gebäuden müssen Sie auf einige Einschränkungen achten: Abgesehen von den Rohstoffen brauchen Sie genügend Platz und eine Anbindung an das befestigte Straßensystem. Straßen können im Rathaus gebaut werden. Dann geben Sie einem Bauern den Befehl, das entsprechende Gebäude zu errichten, und der packt dann die Kelle aus und legt los.

Ansonsten geben Sie Befehle in den Gebäuden entsprechend der Vorgehensweise bei den »beweglichen« Einheiten.

DIE BESCHAFFUNG VON ROHSTOFFEN ...

... ist auch in *Warcraft* ein leidiges Thema. Um neue Truppen auszuheben oder neue Gebäude zu bauen, brauchen Sie Holz und Gold. Beides können Sie nur durch Bauern (Peasants) bzw. in der orcischen Version durch Tagelöhner (Peons) gewinnen. Geben Sie einem der Bauern den Befehl, Gold zu holen, dann geht er zur ausgewählten Mine und trägt so lange Gold von dort in das Rathaus, bis die Mine erschöpft ist.

Für einen Wald gilt genau das gleiche: Die Holzfäller fällen Bäume, bis keine mehr in der Nähe stehen und warten dann wieder auf Befehle.

Leider müssen Sie erst einmal eine Mine oder einen Wald finden, wo Sie sich schadlos halten können, und die/der am besten auch frei von Feinden ist.



DIE ERKUNDUNG

Zu Beginn des Spiels ist der größte Teil der Welt schwarz – egal, welche Seite Sie spielen. Sie müssen das Gebiet erst erforschen, um es unter Beobachtung halten zu können. In jedem Fall sollten Sie immer ein Auge auf Ihre Erkundungstrupps haben, damit diese nicht in falsche Gesellschaft geraten.

Am besten eignen sich Schützen oder Speerwerfer als Scouts, denn diese Einheiten haben ein großes Sichtfeld und sind nicht allzu teuer.

Die menschlichen Priester beherrschen einen Zauberspruch, der hier gewaltig weiterhilft.

DIE EINHEITEN

Die Unterschiede zwischen den Rassen sind klein, aber fein: Die Menschen sind in der Regel etwas schwächer als das orcische Äquivalent, haben aber dafür andere Vorteile.

DIE EINHEITEN DER MENSCHEN

Der *Bauer* (Peasant) ist die wichtigste wirtschaftliche Kraft und steht daher in hohem Ansehen. Er ist der einzige, der Holz und Gold beschaffen kann, und ist gleichzeitig für den Bau und die Erhaltung von

Gebäuden zuständig. Bauern sind wehrlos und müssen daher im Kampf fliehen.

Fußsoldaten (Footman) bilden das Rückgrad der Armee. Unerschrocken stellen sie sich dem Feind entgegen, um die Siedlungen zu verteidigen.

Die *Bogenschützen* (Archer) sind die Fernkämpfer der Armee. Sie werden in der Regel von den Fußsoldaten geschützt und fügen dem Feind großen Schaden zu.

Ritter (Knights) sind die Elite der Krieger. Auf den prächtigen Pferden sind sie völlig zu Recht der Stolz des Reiches. Die Kombination aus Geschwindigkeit und Stärke macht die Ritter zu den Herren der Schlachten.

Verwundete (Wounded) sind in der Regel im Kampf dem Tod knapp entronnen und hoffen nun auf die Hilfe der Priester, die mit heilenden Mächten im Bunde sind.

Die *Katapulte* (Catapult) sind Waffen der Vernichtung und des Angriffs. Man sollte sie nicht zur Verteidigung einsetzen, da der Schaden in der Umgebung nur schwer abgeschätzt werden kann.

2
Kapitel

3
Kapitel

4
Kapitel

5
Kapitel

6
Kapitel

7
Kapitel

8
Kapitel

9
Kapitel

10
Kapitel

Geistliche (Cleric) leben in Friedenszeiten im Northshire Abbey, einem Kloster im Norden des Reiches. Die Aktionen der Orcs veranlassen die Mönche, die Mauern des Klosters zu verlassen und ihre Magie in den Dienst des Reiches zu stellen. Die Priester können folgende Zauber erlernen und dann auch sprechen:

- *Heilige Lanze* (Holy Lance) – ein Kampfzauber, der gegen Orcs große Wirkung zeigt.
- *Heilung* (Healing) – verschließt die Wunden der Krieger.
- *Unsichtbarkeit* (Invisibility) – macht den Priester unsichtbar.
- *Allsicht* (Far Seeing) – gestattet einen Blick in nicht aufgeklärtes Gebiet.

Bleiben noch die *Geisterbeschwörer* (Conjurer), die seit alter Zeit die Berater des Königs stellen und die Energien der Natur in den Dienst der Menschen stellen. Auch die Beschwörer verfügen über magische Kräfte.

- *Elementarstoß* (Elemental Blast) – ein Energieball der aus der Entfernung auf einen Gegner geschleudert werden kann.
- *Skorpione rufen* (Summon Scorpions) – Der Beschwörer ruft Skorpione der Wüste an seine Seite, die für ihn in den Kampf ziehen.
- *Elementargeist rufen* (Summon Elemental) – Ein mächtiger Geist aus Luft und Wasser wird beschworen, dessen Kampfkraft fast alles überwindet.
- *Feuerregen* (Rain of Fire) – beschwört einen Sturm der Vernichtung über dem Zielgebiet herauf.

DIE HORDEN DER ORCS

Tagelöhner (Peon) sind der Abschaum der orcsischen Kultur. Sie sind zum Kämpfen zu feige und müssen die niederen Tätigkeiten, wie Holzfällen oder nach Gold schürfen, übernehmen. Zum Glück kann man sie zum Bau von Gebäuden brauchen.

Die *Grunzer* (Grunt) sind ungeschickte und niedere Kämpfer, aber gegen Menschen dennoch ganz brauchbar. Geben Sie ihnen eine Axt, und sagen Sie ihnen, wo sie hinschlagen sollen, dann geht das schon.

Speerwerfer (Spearman) haben durch die höhere Geschicklichkeit einen Vorteil gegenüber den Grunzern. Die Speere können über eine ansprechende Entfernung geworfen werden.

Plünderer (Raider) reiten auf schwarzen Wölfen und haben letztlich auch wegen der Reittiere tödliche Fähigkeiten. Man sollte ihnen durchaus etwas Respekt entgegenbringen.

Auch *Die Toten* (The Dead) stehen durch die Künste der Totenbeschwörer aufseiten der Orcs. Wenn man schon im Leben keinen Ruhm findet, dann vielleicht im Tod ...

Katapulte sind recht mächtige Waffen für Wesen, die einen Kampf Mann gegen Mann scheuen.

Totenbeschwörer (Necrolyte) übernehmen in der Kultur der Orcs die Rolle der menschlichen Priester. Sie sind aber weniger dem Heilen und der Seelsorge verpflichtet als viel mehr dem Tod und der Vernichtung. Die Mittel, die sie dazu nutzen sind die folgenden:

- *Schattenspeer* (Shadow Spear) – eine mystische Möglichkeit, seine Feinde zu vernichten und frische Opfer für den Tempel zu beschaffen.
- *Tote erwecken* (Raise Dead) – Bis zum endgültigen Zerfall der Körper kann man diese noch für seine Zwecke nutzen, wenn man eben diesen Spruch beherrscht.
- *Dunkle Vision* (Dark Vision) – ermöglicht die Sicht auf verborgene Dinge und unerforschte Bereiche der Karte.
- *Ungeweihte Rüstung* (Unholy Armor) – gequälte Seelen werden dazu benutzt, den Empfänger dieses Spruches unverwundbar zu machen.

Hexenmeister (Warlocks) ziehen ihre magische Macht aus dem Feuer und dem Schwefel der Hölle. Ihre Zaubersprüche beschäftigen sich fast ausschließlich mit Vernichtung und Feuer.

- *Feuerball* (Fire Ball) – die Feuer der Hölle selbst werden im Kampf auf ein Ziel geschleudert.
- *Spinnen rufen* (Summon Spiders) – giftige Spinnen stürzen sich auf Geheiß des Hexers auf andere Wesen, die nicht schnell genug fliehen konnten.
- *Giftwolke* (Poison Cloud) – beschwört eine Wolke aus Schwefel und anderen giftigen Dämpfen herauf, die alles Leben tötet.
- *Dämonen rufen* (Summon Demon) – ein Wesen der Unterwelt wird direkt aus der Hölle in diese Welt gerufen, um Unheil und Vernichtung zu bringen.



DIE GEBÄUDE

Die Gebäude beider Völker unterscheiden sich in erster Linie im Aussehen voneinander. Aus Platzgründen hier eine kombinierte Auflistung der Gebäude.

RATHAUS (TOWN HALL)

Das Rathaus dient als Lager für die Rohstoffe und das Gold, Sie sollten es also unter keinen Umständen verlieren. Jede Siedlung kann nur ein Rathaus besitzen. Hier werden auch die Bauern für die Beschaffung der Rohstoffe und zum Bau der Gebäude angeworben. Auch Straßen und Mauern werden hier geplant.

BAUERNHOF (FARM)

Alle Wesen brauchen Nahrung, die auf den Bauernhöfen von unsichtbarer Hand produziert wird. Ist nicht genügend Nahrung vorhanden, dann können keine weiteren Truppen oder Bauern ausgehoben werden.

KASERNE (BARRACKS)

Hier können Sie neue Truppen ausheben. Zu Beginn können nur Fußsoldaten oder Grunzer ausgebildet werden. Erst wenn weitere Gebäude stehen, können die anderen Truppen ausgebildet werden.

2
Kapitel

3
Kapitel

4
Kapitel

5
Kapitel

6
Kapitel

7
Kapitel

8
Kapitel

9
Kapitel

10
Kapitel

SÄGEMÜHLE (LUMBER MILL)

Die Errichtung einer Sägemühle ist für den weiteren Ausbau des Dorfes unverzichtbar. Man benötigt das bearbeitete Holz für die aufwendigen weiteren Bauten. Mit dem Bau der Sägemühle kann man Schützen oder Speerwerfer ausheben. Außerdem lassen sich nun bessere Pfeile und Speere bauen.

SCHMIEDE (BLACKSMITH)

Die Schmiede gestattet den Bau des Magierturms und erlaubt die Verbesserung von Waffen und Rüstungen.

STÄLLE (STABLES) ODER ZWINGER (KERNELS)

In den Ställen und Zwingern werden die Reittiere für die Ritter oder Plünderer gezüchtet. Erst wenn diese Einrichtung gebaut ist, lassen sich die entsprechenden Einheiten ausheben. Durch die Zucht besserer Tiere erhöht sich die Effektivität der Reiter.

KIRCHE (CHURCH) ODER TEMPEL (TEMPLE)

Priester brauchen einen Altar, damit sie in sich die nötige Ruhe zur Meditation verspüren. Die Orcs benötigen einen Ort für die dunklen Riten. In diesen Einrichtungen lassen sich Priester oder Totenbeschwörer ausbilden und die Zaubersprüche der beiden »Schulen« erforschen.

TURM (TOWER)

Beschwörer und Hexenmeister brauchen die Abgeschiedenheit der Türme, um neues Wissen zu erwerben und ihre Künste an andere weiterzugeben.

TIPS & TRICKS

Die Hauptschwierigkeit in diesem Spiel ist der Ablauf in Realzeit, der keine sorgfältige Planung gestattet. Sie werden immer unter Zeitdruck stehen und in der Regel nicht zur Ruhe kommen.

Vorstöße der eigenen Truppen müssen immer gut abgesichert sein. Kleine Einheiten ohne Durchschlagskraft werden nur vom Gegner aufgegeben.

Nutzen Sie das Gelände. Ziehen Sie sich also gegebenenfalls in eine Waldschneise zurück, und beschießen Sie den Gegner mit den Fernkämpfern, während Ritter oder Fußsoldaten die Lücken schließen.

Menschen sind etwas schwächer als Orcs, aber die Heilzauber der Priester gleichen diesen vermeintlichen Nachteil wieder aus. Ziehen Sie in der Rolle des Menschen die Truppen immer wieder aus dem Gefecht zurück, um sie hinter den Linien zu heilen. Die Priester können diese Zaubersprüche zwar auch über Entfernungen sprechen, geraten dann aber in das Schußfeld der Speerwerfer.

Bei Menschen ist Kooperation wichtiger als bei den Orcs, deren Truppen mangels Heilung weniger Chancen auf ein Überleben haben. Auch hier haben die Priester eine Menge Macht, aber das direkte Eingreifen ist in der Regel nicht immer erforderlich.

Orcs spielen sich etwas schwieriger, da Sie wenige Möglichkeiten haben, einen Fehler wieder auszubügeln. Verletzt ist verletzt und kann nicht mehr geheilt werden, und Untote haben ein »Zerfallsdatum«.

Bauen Sie die besonderen Fähigkeiten der Gebäude so weit wie möglich aus, es hilft den Truppen auf jeden Fall. Wenn Sie natürlich Speerwerfer nicht gebrauchen können, dann sparen Sie sich das Geld, das Sie benötigen, um bessere Speere zu entwerfen ...

Nutzen Sie die Möglichkeit, Gebiete der Karte in den Speicher einzulesen (wie das geht, steht im Handbuch), damit Sie schnell die Problemzonen im Blick haben. Kontrollieren Sie immer wieder mal die Arbeiter, ob die denn auch noch was zu schaffen haben oder ob sie einfach nur in der Gegend rumstehen.

Katapulte gehören nicht in die Nähe einer Kampfreihe! Der Wirkungsbereich ist groß und unterscheidet sich nicht zwischen Freund und Feind.

Wenn die Magier erst Dämonen oder Elementare beschwören können, ist das Spiel meist entschieden. Schicken Sie die beschworenen Wesen in Richtung der feindlichen Siedlung, und sorgen Sie für beständigen Nachschub. Das Problem dürfte sich dann von alleine lösen. Spinnen oder Skorpione sind nicht ganz so effektiv, diese Methode funktioniert aber auch.

Wenn es Ihnen gelingt, hinter die feindlichen Linien zu gelangen, dann schalten Sie zuerst die Arbeiter aus, denn damit wird die Produktion gestoppt, und das Ende des Gegners ist abzusehen.

Schaffen Sie sich Reserven an Gold und Holz, um im Notfall neue Truppen oder Gebäude zu bauen. Bedenken Sie auch, daß die Rohstoffe nicht in unbegrenztem Maße vorhanden sind.

Wenn Sie Truppen aus dem Hinterland zum Angriff schicken, dann wählen Sie als Ziel Einheiten der zweiten Reihe aus, die im Moment nicht in ein Gefecht verwickelt sind. Ist das Ziel zu früh gefallen, dann halten die Truppen an und greifen nicht mehr in das Geschehen ein, weil kein Feind in direkter Nähe ist.

CHEATS

Auch bei *Warcraft* gibt es wieder mal eine Reihe von netten Cheats, die man wirklich mal ausprobieren sollte, auch wenn sie den Spielspaß deutlich mindern.

Um die Cheats einsetzen zu können, müssen Sie zuerst folgende Worte während des Spiels eingeben: CORWIN OF AMBER. Zur Eingabe der Cheats drücken Sie zuerst die Eingabetaste, dann geben Sie den jeweiligen Cheat-Code ein und drücken nochmals die Eingabetaste.

Hier nun die einzelnen Cheat-Codes und deren Funktion:

- Wechsel zu einem beliebigen Szenario: ORC1, ORC2 ... oder HUMAN1 ...
- CRUSHING DEFEAT: das gegenwärtige Szenario wird als verloren beendet.
- EYE OF NEWT: Jetzt beherrschen Ihre Zauberer oder Hexer alle Zaubersprüche.
- HURRY UP GUYS: Sämtliche Bauzeiten werden verkürzt.
- IDES OF MARCH: Hiermit können Sie die Siegessequenz der aktuellen Kampagne sehen.

1
Kapitel

2
Kapitel

3
Kapitel

4
Kapitel

5
Kapitel

6
Kapitel

7
Kapitel

8
Kapitel

9
Kapitel

10
Kapitel

STRATEGIE & ACTION

- IRON FORGE: Jetzt stehen Ihnen kurzerhand alle Technologien zur Verfügung.
- POT OF GOLD: Hiermit bekommen Sie 10 000 Gold und 50 000 Holzeinheiten gutgeschrieben.
- SALLY SHEARS: Nun sehen Sie die ganze Karte und alle gegnerischen Einheiten.
- THERE CAN BE ONLY ONE: Alle Ihre Einheiten vermöbeln Ihre Feinde mit 255 Trefferpunkten pro Schlag und können nur noch mit Katapulten verwundet werden.

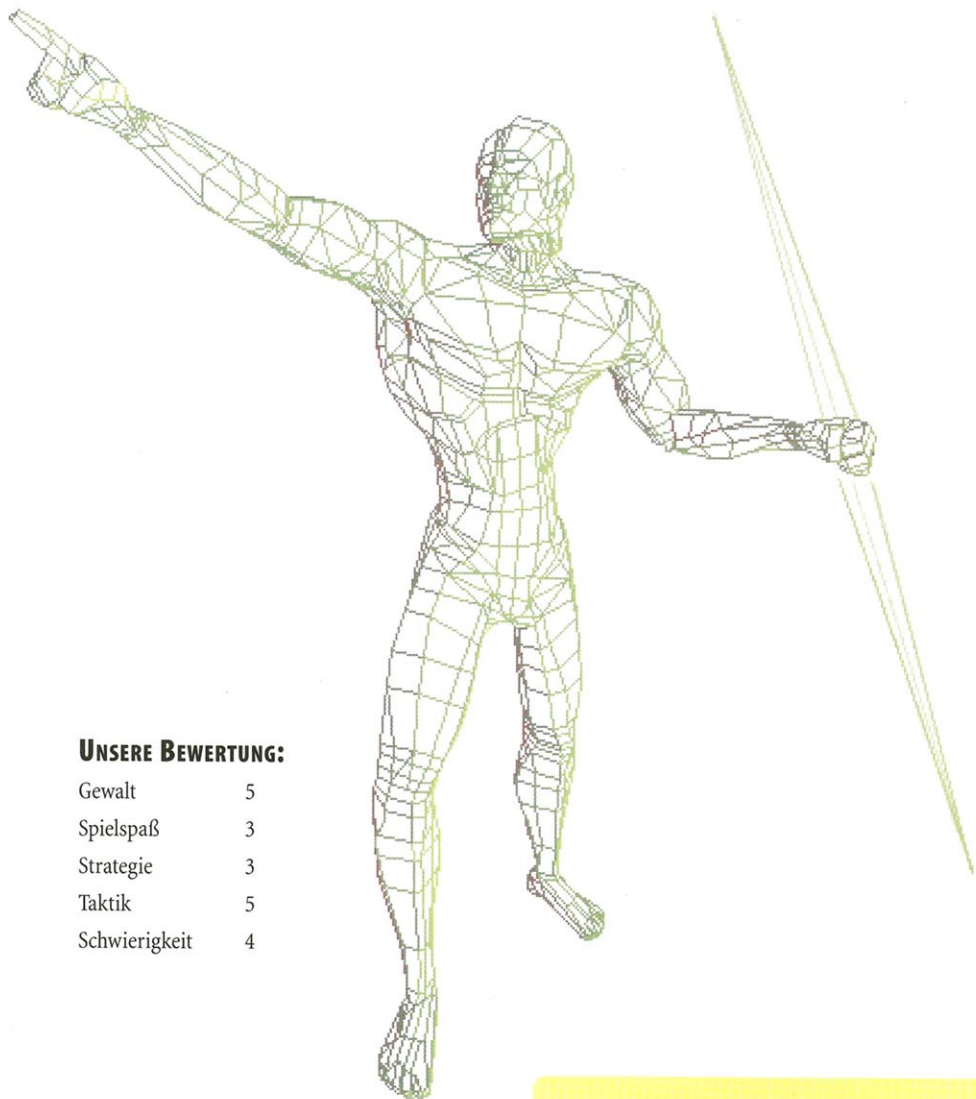
MEINUNG

Warcraft: Orcs & Humans ist ein Spiel, in dem es auf das schnelle Erfassen von Situationen ankommt. Die richtige Reaktion ist entscheidend und das Abwägen zwischen verschiedenen Taktiken nicht ganz so wichtig. Sie müssen sich einen Plan zurechtlegen, der dann umgesetzt werden kann. Der ewige Konflikt Gut gegen Böse wurde hier so extrem umgesetzt wie selten in einem Computerspiel. Schon die Beschreibungen der beiden Rassen im Handbuch polarisieren die beiden Seiten sehr stark. Welche Seite die ansprechendere ist, muß jeder Spieler selbst entscheiden, eine Herausforderung für Anfänger und Fortgeschrittene sind beide.

Der Gewaltfaktor ist recht hoch, da Blut spritzt und Schreie die Kämpfe begleiten. Leider scheint dies ja in Mode zu kommen. Wer sich aber nicht daran stört, der kann sicher mit einer spannenden Herausforderung und einigen unterhaltsamen Stunden vor dem Computer rechnen.

10. KAPITEL

X-COM



UNSERE BEWERTUNG:

Gewalt	5
Spielspaß	3
Strategie	3
Taktik	5
Schwierigkeit	4

STRATEGIE & ACTION

VARIANTEN DES SPIELS

X-COM: Terror from the Deep ist der direkte Nachfolger des extrem erfolgreichen **Microprose**-Spiels *UFO: Enemy unknown*, das Ende 1994 die Spielewelt begeisterte. In diesem Buch stellt *X-COM: Terror from the Deep* einen der Vertreter der Sorte von Strategiespielen dar, die man ohne größere Schwierigkeiten auch als Action-Spiel bezeichnen könnte, in gewissen Grenzen natürlich. Obwohl es nur geringe Unterschiede zu seinem Vorgänger gibt, haben wir uns doch entschlossen, dieses Spiel mit in das Buch aufzunehmen, weil es noch immer ein etwas anderes Spielsystem ist, das auch in einer Fortsetzung noch für viele Stunden Unterhaltung spenden kann, zumal das Unterwasserambiente eine kaum zu übertreffende Atmosphäre schafft.

GRUNDIDEE

Wie schon bei *UFO* gilt es auch bei *X-COM: Terror from the Deep*, der Bedrohung durch extrem feindselige Aliens Herr zu werden. Die letzte Hoffnung der Menschheit sind Sie, der Leiter der Organisation *X-COM*, die schon vor einigen Jahren die Erde vor der Bedrohung durch Aliens gerettet hat (*UFO*). Sie müssen alles tun, um die Menschen vor einer Versklavung durch die Aliens zu retten. Zu diesem Zweck werden Sie nicht nur strategisch vorgehen und versuchen, die Pläne der Aliens zu durchkreuzen, Sie sammeln

gleichzeitig neues Wissen, das Ihnen bei der Lösung des Problems weiterhilft. Darüber hinaus müssen Sie versuchen, die geldgebenden Nationen bei Laune zu halten, und natürlich werden Sie Ihre *X-COM*-Teams durch gefährliche Einsätze führen, bei denen es gilt, abgeschossene U-Boote oder Basen der Aliens zu erkunden.

SPIELABLAUF

Zu Beginn des Spiels empfehlen wir Ihnen, das sehr gut gestaltete Handbuch erst einmal aufmerksam durchzulesen, da es Sie in die Bedienung des Spiels einweist und viele praktische Tips enthält, die das Spielen erleichtern sollen.

Falls Sie aber keine Lust haben, sich lange durch Handbücher zu wühlen, haben wir Ihnen wieder einen kleinen Schnellkurs zusammengestellt, der Ihnen die ersten Schritte mit *X-COM: Terror from the Deep* erleichtern sollte.

SCHNELLSTART

Nach dem Start eines neuen Spiels befinden Sie sich erst einmal in der Geoscape-Anzeige. Im Klartext heißt das, daß Sie die Erde von oben sehen und sie mit den Pfeilsymbolen rechts unten in der Ecke in beliebige Richtungen drehen sowie hinein- und herauszoomen können. Am rechten Bildschirmrand befin-





den sich einige Knöpfe, über die Sie in weitere Menüs gelangen. Unter diesen Menüknöpfen sehen Sie eine Uhr und eine Datumsanzeige, und darunter sind sechs Knöpfe, mit denen Sie die Spielgeschwindigkeit verändern können.

Die Menüs

Sollten sie den Vorgänger von *X-COM: Terror from the Deep (UFO)* kennen, dann werden Sie, was die Bedienung betrifft, keinerlei Unterschiede feststellen und sich sofort wieder wie zu Hause fühlen, denn beim Spielinterface hat sich rein gar nichts geändert. Für alle, die *UFO* jedoch nicht kennen, hier ein kleiner Überblick. Die Menüknöpfe führen Sie in weitere Untermenüs, über die Sie entweder Informationen abfragen oder Aktionen durchführen können.

Das *Abfangen*-Menü gibt Ihnen im Verlauf des Spiels die Möglichkeit auszuwählen, welches Ihrer Kampfschiffe ein feindliches U-Boot abfangen soll. Darüber hinaus können Sie hier die Position und den Status Ihrer sämtlichen Schiffe kontrollieren. Über den Knopf *Stützpunkte* wählen Sie Ihre einzelnen Unterwasserbasen aus. Dort können Sie dann eine ganze

Reihe von Aktionen durchführen, die wir im folgenden Abschnitt noch genauer erläutern werden.

Die beiden Menüs *Diagramme* und *Gelder* geben Ihnen auf grafischem Weg Informationen über das Geschehen in der Welt. Mit Hilfe der *Diagramme* sind Sie in der Lage genau zu verfolgen, in welchen Gebieten der Welt die

Aliens besonders aktiv waren und wo Ihre Einheiten etwas gegen die Bedrohung unternehmen konnten. Weiterhin können Sie auch sehen, welche Nationen Ihre Bemühungen wohlwollend bewerten und mit höheren Geldzahlungen belohnen bzw. welche Länder mit Ihrer Arbeit überhaupt nicht zufrieden sind.

Über die *Ufopädie* können Sie im Verlauf des Spiels immer mehr Informationen über eigene und gegnerische Ausrüstung und Technologie und natürlich über die Aliens abfragen. Sobald Ihre Forscher etwas herausfinden, wird es in der *Ufopädie* niedergeschrieben. Es lohnt sich also hin und wieder, einmal durch die Seiten zu blättern.

Über den Knopf *Optionen* können Sie Spielstände speichern, ein neues Spiel beginnen oder das Spiel beenden.

Die Basen

Auch wenn sie nicht wie bei *UFO* an Land, sondern unter Wasser liegen, die X-COM-Stützpunkte sind noch immer einer der wichtigsten Bereiche des gesamten Spiels. Dies fängt schon bei der richtigen

1
Kapitel

2
Kapitel

3
Kapitel

4
Kapitel

5
Kapitel

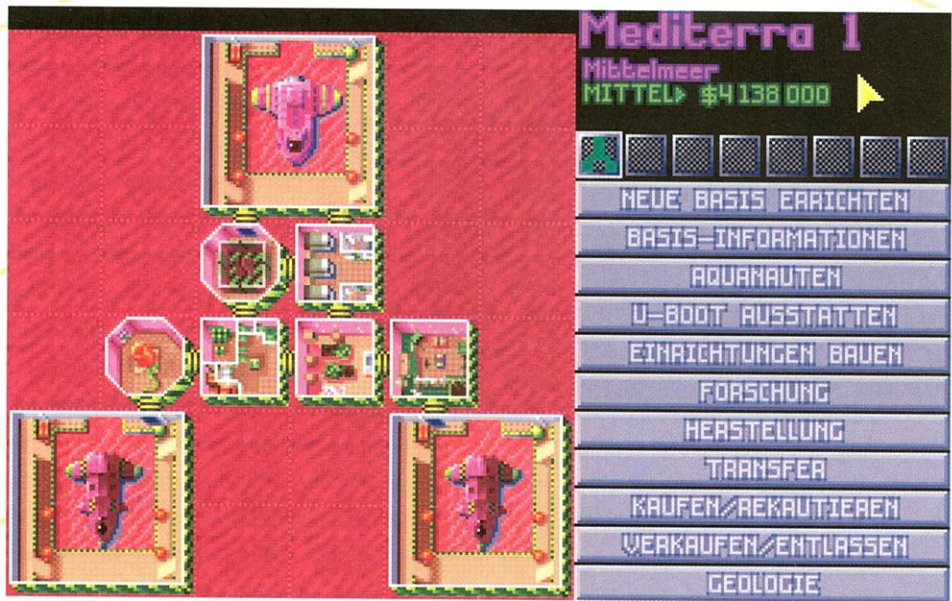
6
Kapitel

7
Kapitel

8
Kapitel

9
Kapitel

10
Kapitel



Planung des Basis-Grundrisses an und geht über eine vernünftige Bauplanung bis hin zur Finanzsteuerung, Forschung und Produktion von benötigten Ausrüstungsgegenständen. Nehmen Sie sich die Zeit, hin und wieder über das Menü *Aquanauten* die Fähigkeiten und die Entwicklung Ihrer Männer zu beobachten, oder über den Menüpunkt *Stützpunkt Information* einen längeren Blick auf Ihre Bilanzen zu werfen, damit Ihnen die Kosten nicht über den Kopf wachsen.

Die restlichen Menüs tun, was ihr Name schon verrät: *Forschen* bringt Sie ins Forschungsmenü, wo Sie Ihren Wissenschaftlern neue Forschungsaufträge erteilen können, *Produktion* bringt Sie zu Ihren Technikern, bei denen Sie die Fertigung neuer Ausrüstungsgegenstände in Auftrag geben. Mit *Transfer* bestimmen Sie die Verteilung von Ausrüstung und Mannschaft zwischen den einzelnen Basen, *Kaufen* und *Verkaufen* steuert schließlich den An- und Verkauf von Personal,

Aufrüstung und Schiffe. Mit dem letzten Menüpunkt *Geoscape* gelangen Sie zu eben dieser Ansicht wieder zurück.

Der Kampf

Wenn die Sensoren Ihrer Basis das erste Alien-U-Boot aufgespürt haben, müssen Sie es mit Hilfe Ihrer Jagd-U-Boote abfangen und zur Landung zwingen. In diesem Moment beginnt der zweite wichtige Bereich von *X-COM: Terror from the Deep*, denn jetzt müssen Sie Ihr Einsatzteam zur Absturzstelle schicken. Hier gilt es, die Aliens aufzuspüren und zu fangen bzw. zu töten und das möglichst, ohne daß Ihre Männer dabei zu Schaden kommen.

Zu Beginn eines jeden Einsatzes müssen Sie die Männer und Frauen Ihres Teams erst einmal mit der Ausrüstung ausstatten, die Sie vorher in das U-Boot eingeladen haben. Der Computer nimmt hier bereits eine



SPIELTIPS

X-COM: Terror from the Deep ist kein Spiel, bei dem man einen genauen Lösungsweg vorzeigen kann, aber einige brauchbare Tips sowie die wichtigsten Punkte auf dem Weg zum Sieg können wir Ihnen schon mitgeben.

RUND UM DIE STÜTZPUNKTE

Die Wahl des ersten Stützpunktes

Vorauswahl vor, die aber in aller Regel dringend verbesserungswürdig ist, damit die Ausrüstung auch an die richtigen Personen gelangt.

Sobald Sie mit der Ausrüstungsverteilung fertig sind, beginnt der eigentliche Einsatz. Sie befinden sich jetzt in den meisten Fällen unter Wasser, vereinzelt kommt es aber auch vor, daß Sie Alien-Schiffe an Land stellen. Von diesem Moment an heißt es für Sie, ständig auf der Hut zu sein, um nicht in eine Falle oder einen Hinterhalt der Aliens zu tappen, bis Sie das U-Boot der Aliens ausgemacht und gestürmt haben. Bei *X-COM: Terror from the Deep* ist es zwar in der Regel erwünscht, daß Sie zur Befragung ein paar Aliens lebend zurückbringen, aber in der Regel werden sie Ihnen keine andere Wahl als Waffengewalt lassen. Achten Sie bei der Bewegung jedes einzelnen Soldaten und jeder einzelnen Soldatin immer darauf, wie viele Zeiteinheiten diesen noch zur Verfügung stehen, damit sie auch nach dem eigentlichen Bewegen noch genügend Zeit für Verteidigungsschüsse haben. Doch dazu und zu einigen weiteren, den Kampf betreffenden Punkten mehr im Abschnitt **Spieltips**.

für Ihre X-COM-Einheiten ist die erste wichtige Entscheidung, die Sie treffen müssen. Sie sollten darauf achten, daß die Basen immer so platziert werden, daß sie Gebiete möglichst vieler großer Geldgeber-Staaten abdecken. Damit stellen Sie sicher, daß Sie Ihre Haupteinahmequelle nicht deshalb verlieren, weil Sie sich um diese Staaten nicht gekümmert haben. Werfen Sie deshalb im Verlauf des Spiels einen Blick auf die Diagramme im Menü *Gelder*, dort können Sie genau sehen, welche Nationen das meiste Geld zahlen.

Den ersten Stützpunkt sollten Sie im Nordatlantik, zwischen den Britischen Inseln und Island platzieren. Dort decken Sie bereits zu Beginn einige wichtige Staaten ab (es reicht schon, wenn nur ein Teil des Landes von Ihrem Radar erfaßt wird), und sobald Sie das *Langstrecken-Sonar* gebaut haben, wird dieser Bereich nochmals vergrößert.

Damit sind wir schon beim zweiten wichtigen Punkt, die Basen betreffend. Überlegen Sie sich genau, welche zusätzlichen Erweiterungen Sie bauen wollen, denn blinde Bauwut kostet Sie nur Geld und bringt wenig ein.

1
Kapitel

2
Kapitel

3
Kapitel

4
Kapitel

5
Kapitel

6
Kapitel

7
Kapitel

8
Kapitel

9
Kapitel

10
Kapitel

STRATEGIE & ACTION



übrigens so bald wie möglich eine Verteidigungsanlage zulegen (zuerst reicht eine *Torpedoverteidigung*, später können Sie ja dann auf eine *Sonarverteidigung* upgraden). Nur so können Sie einigermaßen sicher verhindern, daß Aliens mit einem Schiff in der Nähe Ihrer Station landen und in die Basis eindringen.

Zu Beginn ist es erst einmal wichtig, daß Sie gleich ein Langstrecken-Sonar in Auftrag geben, um den Überwachungsbereich zu vergrößern. Als weitere wichtige Erweiterungen sollten Sie einen zweiten Wohnblock, eine Quarantänestation und ein Lager errichten. Haben Sie in der Forschung die ersten Erfolge erzielt, können Sie später in einer Basis ein oder zwei weitere Labors und Werkstätten bauen, damit dann in dieser Station gezielt geforscht und produziert werden kann. Apropos mehrere Basen: Es sollte eigentlich für das ganze Spiel reichen, wenn Sie drei große, gut ausgestattete Basen besitzen, in denen sich Ihre Einsatzteams aufhalten und in denen geforscht und produziert wird. Für die restlichen Basen reicht es eigentlich, wenn Sie sie nur zu reinen Aufklärungsstationen machen, d.h., an Ausstattung werden lediglich ein Langstrecken-Sonar und ein paar Soldaten benötigt, damit die Basis nicht so ohne weiteres von den Aliens eingenommen werden kann. Das kann Ihnen übrigens immer passieren, wenn Sie eine Basis unbewacht lassen, behalten Sie also immer ein paar Soldaten in jeder Basis.

Für den Fall, daß Sie unliebsame Überraschungen innerhalb Ihrer Stützpunkte hassen, sollten Sie sich

Im späteren Verlauf des Spiels, wenn Ihre Wissenschaftler die *Molekülsteuerung* erforscht haben, sollten Sie übrigens umgehend ein MS-Labor in einer Ihrer Hauptbasen errichten und mit dem Training Ihrer Männer und Frauen beginnen.

PERSONAL

Die wichtigste Komponente Ihrer Arbeit ist Ihr Personal. Das umfaßt nicht nur die Aquanauten, die für die Kampfeinsätze zuständig sind, sondern auch die Wissenschaftler und Techniker, die in Ihren Basen an neuen Technologien arbeiten. Es ist sehr wichtig, daß Sie jederzeit einen genauen Überblick über das vorhandene Personal haben und dieses auch immer optimal einsetzen, damit Ihre Angestellten nicht untätig herumsitzen.

Die wichtigste Auswahl, die Sie zu Beginn eines neuen Spiels treffen müssen, ist erst einmal, welche Aquanauten Sie behalten wollen und welche Sie entlassen.

Unser Tip

Wählen Sie nur die Besten der Besten aus, und feuern Sie den Rest gleich wieder. Es ist besser, Sie geben

200000 \$ aus, um Aquanauten einzustellen und andere zu feuern, bevor Sie nur durchschnittliche Soldaten akzeptieren. Sie sollten darauf achten, daß Ihre Frischlinge zu Beginn zumindest über eine gute Ausdauer (ca. 45–50 Zeiteinheiten) und eine gute bis sehr gute Treffer- und Wurfgenauigkeit (die Werte sollten keinesfalls unter 50 liegen) verfügen. Auch wenn Sie das Geld schmerzt, entlassen Sie so oft untaugliche Soldaten, und stellen Sie neue ein, bis Sie zehn Männer und Frauen haben, die diesen Vorgaben so weit wie möglich entsprechen.

Als zweite wichtige Gruppe Ihres Personals sollten Sie Ihren Wissenschaftlern zumindest zu Beginn auch die entsprechende Aufmerksamkeit schenken. Kaufen Sie sofort nach Spielbeginn weitere 20 Wissenschaftler ein. Damit dürfte der vorhandene Wohnblock voll belegt sein (wenn Sie ein Gesamtkontingent von zehn Aquanauten gewählt haben). Diese 30 Wissenschaftler sollten zumindest für die ersten Monate ausreichen, aber das hängt primär davon ab, wieviel Außerirdische Gegenstände Sie einsammeln. Vergehen die ersten Monate eher ereignislos, dann reichen Ihnen 30 Wissenschaftler, haben Sie aber erst einmal zwei oder drei Alien-U-Boote abgeschossen, dann gibt es auf einmal eine ganze Menge an unbekannten Materialien und Gegenständen, die Sie dringend untersuchen sollten. In diesem Fall ist es angebracht, das Forscherkontingent auf 50 aufzustocken, sobald der erste neue Wohnblock fertig geworden ist. Die Techniker sind zu Beginn des Spiels noch nicht so wichtig, da es für sie

noch nichts zu produzieren gibt, aber sobald Ihre Wissenschaftler die ersten Ergebnisse liefern, geht es auch bei ihnen mit der Arbeit los. Für die ersten paar Tage müssen Sie wohl oder übel mit 10 Technikern auskommen, aber sobald der neue Wohnblock fertig geworden ist und ein Bedarf an Technikern besteht, können Sie ruhig weitere 10 oder 20 von ihnen einstellen.

Vergessen Sie übrigens nicht, daß sich Ihre Techniker unter Umständen zu Ihrem wertvollsten Personal entwickeln können, wenn Sie ihnen etwas zu produzieren geben, was Sie danach gut verkaufen können (Alien-Waffen oder ähnliches sind da meistens sehr willkommen.) Achten Sie nur darauf, daß Sie bei der Produktion von Gegenständen, die Sie verkaufen wollen, nie Materialien verwenden, die Sie selbst dringend brauchen (z.B. Zrbit und Aqua-Kunststoffe).

AUSRÜSTUNG

Zu Beginn des Spiels steht Ihnen eine breite Auswahl an Waffen und Gegenständen zur Verfügung, die Sie in dieser Menge sicher nicht benötigen werden. Es ist schwierig, eine allgemeingültige Empfehlung zu



1

Kapitel

2

Kapitel

3

Kapitel

4

Kapitel

5

Kapitel

6

Kapitel

7

Kapitel

8

Kapitel

9

Kapitel

10

Kapitel

STRATEGIE & ACTION



Kolonie der Aliens zerstört	
ARTIKEL	MENGE PUNKTE
ALIENS GETÖTET	36 188
GEBOGENE LEICHEN DER ALIENS	40 181
GEFANGENGENOMMENE ALIENS	5 50
GEFUNDENE ARTIFAKTE DER ALIENS	51 101
KONTROLLE DER ALIENS ÜBER KOLONIE GEBOCHEN	1 500
X-COM-SOLDATEN GETÖTET	1 150
X-COM-SOLDATEN VERMISST	2 40
KOLONIE DER ALIENS GEBOGEN	
U-Boot-Bau der Aliens	10 10
Außerirdische Lernmaschinen	17 34
Außerirdischer Implantierer	5 114
Alien-Kunststoffe	113 113
Außerirdische Re-Animerungszone	24 24
GESAMT	1731

OK ERGEBNIS SPITZE!

und einer möglichst guten Panzerung ausstatten, das erhöht ihre Überlebenschance beträchtlich.

Produzieren Sie übrigens nicht jede Waffe, die Sie gerade erforscht haben, auf Teufel-komm-raus. Warten Sie lieber ab, bis eine wirklich lohnende Waffe entwickelt worden ist (produzieren Sie z.B. keine Sonarpistolen,

geben, welche Waffen man seinem Einsatzteam mitgeben soll und welche nicht, da jeder Spieler seinen eigenen Geschmack und Spielstil hat (manche kommen besser mit schweren Waffen zurecht und manche besser mit leichten). Deshalb wollen wir hier auch nur eine unverbindliche Empfehlung geben, die Sie je nach Geschmack verändern können.

Unser Tip

Verkaufen Sie zu Beginn erst einmal alle schweren Waffen (Gaskanone, Hydro-Jet-Kanone und Torpedowerfer) sowie die Pfeilgewehre. Stattdessen Sie jeden Aquanauten mit einer Jet-Harpune, einem Ersatzmagazin, einer oder zwei Magnastahl-Granaten und einer Farbgranate aus. Diese Ausrüstung überlädt Ihre Soldaten nicht und gibt ihnen maximale Reichweite. Des weiteren können Sie zu Beginn einen der beiden *Barraccuda-Jäger* verkaufen, ein Abfangjäger reicht durchaus für die ersten Jahre aus. Das Geld, das Sie dadurch erhalten, läßt sich sinnvoller in neues Personal und zusätzliche Basisausstattung investieren.

Sobald verfügbar, sollten Sie Ihre Teams übrigens mit Gauss-Gewehren und später dann mit Sonarwaffen

wenn Sie wenige Tage später schon die Sonargewehre haben könnten). Ansonsten haben Sie bei der Ausstattung Ihrer Männer weitgehend freie Hand. Sie sollten nur darauf achten, daß Sie nicht zuviel Zeug auf Lager legen, das Sie später nicht brauchen können.

KAMPFEINSÄTZE

Bei Kampfeinsätzen gilt eigentlich das gleiche wie schon bei *UFO* und bei jedem anderen Kampfspiel:

1. »Du sollst Dich nicht erwischen lassen.«

Diesen Ratschlag sollten Sie mehr beherzigen als jeden anderen, denn Sie können es sich nicht leisten, auch nur einen Ihrer Männer oder Frauen zu verlieren.

Speichern Sie deshalb vor jedem Einsatz, den Sie fliegen, ab und sichern Sie auch während des Bodeneinsatzes dauernd ab, damit Sie zur Not einen Spielstand noch einmal neu laden und dann den tödlichen Schüssen eines Aliens vielleicht entkommen können. Als nächste Grundregel für den Kampf bei *X-COM: Terror from the Deep* gilt:

2. »DUCK DICH, WENN DU KANNST!«

Dies ist zu allererst einmal wörtlich zu nehmen. Achten Sie darauf, daß Ihre Soldaten, wann immer möglich, vorhandene Deckung ausnutzen, um nicht schutzlos einem Heckenschützen ausgeliefert zu sein. Ein Aquanaut auf freiem Feld und ohne Deckung ist ein gefundenes Fressen für jedes Alien, nehmen Sie im Zweifelsfall lieber Umwege in Kauf, oder zünden Sie ein paar Farbgranaten, bevor Sie Ihre Männer ohne Schutz loschicken. Zum zweiten gilt diese Regel allerdings auch im übertragenen Sinne, denn Sie sollten unbedingt darauf achten, daß Ihre Soldaten immer genügend Zeiteinheiten übrig haben, um sich nach ihrer Bewegungsphase noch hinknien zu können. In dieser Position bieten Ihre Männer ein wesentlich kleineres Ziel und werden somit von Ihrem Gegner viel schwerer getroffen. Hinzu kommt noch, daß natürliche Deckung oft genug nur dann ausreichend Schutz bietet, wenn Ihr Mann oder Ihre Frau kniet.

Zu diesem Zweck hat *X-COM: Terror from the Deep* übrigens praktischerweise gegenüber *UFO* einen neuen Knopf auf der Schaltleiste in der Battlescape-Ansicht (Kampfansicht) spendiert bekommen. Er befindet sich neben den vier Knöpfen, mit denen Sie einstellen, ob Ihr Mann alle seine Zeiteinheiten zur Fortbewegung nutzen soll, oder ob er vielleicht noch einen automatischen Schuß abfeuern können soll. Mit diesem neuen Knopf legen Sie jetzt fest, ob Ihr Mann neben den Feuereinstellungen auch noch genügend Zeit haben soll, um sich hinzuknien, oder nicht. Als



dritte und letzte Regel sollten Sie noch folgendes beachten:

3. »SCHIEBE IMMER ZUERST!«

Dies mag zwar wie eine Binsenweisheit klingen, ist aber vollkommen ernst gemeint. Es ist meistens (außer Ihre Männer sind wirklich spitze, oder Sie haben die nötige Ausrüstung) viel zu gefährlich, ein Alien, das man einmal entdeckt hat, zu belauern, um anschließend zu versuchen, es zu betäuben.

Es ist zwar unerlässlich für Ihre Forschungen, lebende Aliens in Ihre Basis zu bringen, aber damit können Sie sich etwas Zeit lassen, und selbst wenn Ihre Männer bereit dazu sind, sollten Sie das nur dann versuchen, wenn Sie sich des Erfolges ganz sicher sind. Denn die Aliens sehen unter Wasser viel besser als Ihre Soldaten, und daher hat ein Alien Sie oft schon lange entdeckt, bevor Sie es gerade zum ersten Mal zu Gesicht bekommen.

Wirklich Sinn macht es also nur, wenn Sie z.B. das letzte überlebende Alien eines Absturzes jagen und Sie nicht damit rechnen müssen, daß hinter der nächsten Ecke zwei oder drei weitere Aliens auftauchen.

1
Kapitel

2
Kapitel

3
Kapitel

4
Kapitel

5
Kapitel

6
Kapitel

7
Kapitel

8
Kapitel

9
Kapitel

10
Kapitel



oder anderen unfeinen Überraschungen rechnen, die für Ihre Männer meistens tödlich enden.

FORSCHEN

Im Prinzip sollten Sie bei *X-COM: Terror from the Deep* natürlich alles erforschen lassen, was Ihren Wissenschaftlern vor die Nase kommt, aber in der Regel kann man einige »Prioritäten« setzen, die sich eigentlich

Daher sollten Sie nicht zögern, immer die wirkungsvollste und durchschlagenste Waffe zu nehmen und die Gefahr zu beseitigen, bevor sie Sie beseitigt.

Sie sollten sich übrigens auch vor Granaten in acht nehmen, die die Aliens mit großer Vorliebe dann einsetzen, wenn sie sicher sein können, daß sie mit einer Granate mindestens zwei oder vielleicht sogar drei Mitglieder Ihres Teams mit einem Schlag ausschalten können. Achten Sie deshalb darauf, daß Sie Ihre Männer möglichst weit gefächert bewegen und sie so wenig wie nur möglich auf einem Haufen hocken lassen. Dies gilt übrigens besonders für den Ausstieg aus dem U-Boot bei Missionsbeginn. Führen Sie sich immer vor Augen: Eine einzige Granate in den Eingang kann Sie Ihre ganze Mannschaft kosten.

Alles in allem kann man eigentlich nur sagen, passen Sie bei allen Bodeneinsätzen höllisch auf, besonders, wenn Sie nicht wissen, was Sie erwartet und mit welcher Gegenwehr Sie noch zu rechnen haben. Die Aliens sind mit ihren Taktiken um ein vielfaches gemeiner und hinterhältiger geworden, als sie noch bei *UFO* waren. Sie müssen immer mit Hinterhalten

meistens bewährt haben. Aber zuerst einige allgemeine Dinge zum Forschen:

1. Es ist wichtig, daß Ihre Forschung vom ersten Moment an auf Hochtouren läuft. Nur, wenn Sie am Anfang nicht schlafen, haben Sie überhaupt eine Chance, den technologischen Vorsprung der Aliens irgendwie aufzuholen (siehe dazu auch *Personal*).
2. Setzen Sie Ihre Forschungen nicht zu hoch an! Es ist völlig nutzlos, Ihre Wissenschaftler z.B. an einer Sonarkanone forschen zu lassen, wenn sie vorher nicht die Sonarpistole und das Sonargewehr erforscht haben.
3. Erforschen Sie ein Teilgebiet erst vollständig, bevor Sie das nächste beginnen. Vor allem gilt dies für Waffen. Erforschen Sie zuerst eine Waffe und die dazugehörige Munition, bevor Sie sich der nächsten Waffe zuwenden.
4. Erforschen Sie lieber unwesentliche Dinge, bevor Ihre Mannen gar nichts tun. Mag sein, daß diese

T'leth, die Stadt der Aliens

T'leth, das riesige Kolonisationsschiff der Aliens, liegt im Sigsbee-Graben im Golf von Mexiko. Im Innern dieser Stadt lauert ein außerirdischer Schrecken, so grauenvoll und mächtig, daß nicht einmal der Tod ihn berühren kann. In einer Kammer aus seltsamem Metall liegt der schlafende Körper des Großen Träumers, des Mächtigsten Außerirdischen. Der Aufstieg T'leths aus den Wellen wird seinen Reanimationszyklus starten, und ist er erst erwacht, kann ihn niemand mehr aufhalten. Weder lebendig noch wirklich tot, steuert das Gehirn des Alien seine außerirdische Armee. Die erstaunliche Technologie der molekularen Steuerung verbindet alle Aliens mit dem Gehirn des Einen und ihn mit allen Aliens. Genetisch manipulierte außerirdisch-menschliche Föten versorgen das Gehirn des Alien mit Energie und bilden die Verbindung zwischen dem Herrscher und seinen Untertanen. Der Mythos vom Mächtigsten Außerirdischen existiert seit Jahrhunderten in den Köpfen der Menschen, doch das Meer hielt die ganze schreckliche Wahrheit bisher verborgen.

OK << >>

Gauss-Waffen wirklich nicht mehr interessant sind, wenn man erst einmal Sonarwaffen besitzt, aber auch Kleinvieh macht Mist, und vielleicht gelingt Ihnen ja mit der Forschung an einer Technologiestufe, die Sie vielleicht durch Alien-Funde übersprungen haben der entscheidende Durchbruch, oder Sie finden eine Waffe, die sich gut zum Verkauf eignet, wer weiß. Lassen Sie Ihre Wissenschaftler erst ruhen, wenn es nichts mehr zu forschen gibt, wofür werden sie sonst bezahlt.

5. »Gemeinsam sind wir stark!« An diesen Anspruch sollten Sie sich halten, denn es ist viel erfolgreicher, 50 Wissenschaftler an einem Projekt arbeiten zu lassen, als jeweils fünf Forscher an insgesamt 10 Projekten.

Welche Forschungsprojekte sind lohnend?

Zu Beginn sollten Sie erst einmal dringend die *Gauss-Technologie* und danach sämtliche Gauss-Waffen mit samt der entsprechenden Munition erforschen. Falls Sie bis dahin noch keine Alien-Artefakte gefunden haben, sollten Sie sich der *Arzt Tasche* zuwenden.

Um vernünftige *Panzerung* zu entwickeln, müssen Sie erst einmal die *Aquakunststoffe* erforschen. Wenden Sie sich also ihnen zu, sobald Sie die ersten von einem Einsatz mitbringen.

Nachdem Sie das erledigt haben, sollten sich Ihre Wissenschaftler den *Sonarwaffen* und dem *Zrbt* zuwenden, um Ihren Einheiten eine bessere Bewaffnung zu ermöglichen.

Die *Molekülsteuerung* läßt sich erst entwickeln, wenn Sie die entsprechenden Gegenstände von den Aliens

1
Kapitel

2
Kapitel

3
Kapitel

4
Kapitel

5
Kapitel

6
Kapitel

7
Kapitel

8
Kapitel

9
Kapitel

10
Kapitel



mitbringen. Sobald Sie diese jedoch erforscht haben, sollten Sie Ihre Männer in der Molekülsteuerung trainieren, damit sie die Aliens steuern und beeinflussen können.

Einen Molekülsteuerungs-Störer können Sie entwickeln, sobald Sie einen *Tasoth-Truppenführer* befragt haben. Um neue U-Boote entwickeln zu können, müssen Sie folgende Punkte erforscht haben: *U-Boot-Bau der Aliens*, *Hummermensch-Navigator*, *die schwerste Bedrohung*, *magnetische Navigation*, *Magnet-Ionenpanzerung*, *Transmission-Resolver*, *Kampf-U-Boot* und schließlich *Transport-Abfang-U-Boot*. Danach haben Sie endlich die nötigen Voraussetzungen, um eine schlagkräftige Einheit zusammenzustellen, die Sie dann auch zu einer Alien-Basis schicken können. Haben Sie schließlich eine Einheit in eine Alien-Kolonie geschickt, sollten Sie den Kapitän der Basis gefangennehmen und befragen, um etwas über

die geheimnisvolle Stadt *T'leth* zu erfahren.

Nachdem Sie das schließlich erreicht haben, bleibt Ihnen nur noch eines zu tun: Bauen Sie einen *Leviathan*, rüsten Sie ihn mit den besten Soldaten aus, die Sie finden können, geben Sie ihnen die besten Waffen, die Sie haben, geben Sie ihnen noch zwei *Störer-Werfer* mit, und räumen Sie die Stadt auf.

HILFE!?!

Diese Sektion bleibt bei *X-COM: Terror from the Deep* leider oder Gott sei dank relativ leer. Zum einen liegt das daran, daß wir beim Testen dieses Spiels nicht auf irgendwelche größeren Probleme gestoßen sind, und zum zweiten mag es daran liegen, daß es für dieses Spiel **leider** keinerlei Cheats gibt, die der Spieler während des Spiels mal eben schnell anwenden kann.

TECHNISCHE PROBLEME

Probleme mit QEMM

Sollten Sie den Speichermanager QEMM benutzen, kann es unter Umständen zu Programmabstürzen kommen. Passiert dies, sollten Sie nachsehen, ob der Stealth-Modus (Ruhemodus) aktiviert ist und ihn gegebenenfalls deaktivieren.

Arbeitsspeicher

X-COM: Terror from the Deep benötigt auf manchen Geräten unerklärlich viel Hauptspeicher. In der Version 2.0 des Spiels ist dieser Fehler behoben worden. Sollten Sie diese Version nicht besitzen, dann versuchen Sie, so viel konventionellen Speicher frei zu bekommen wie nur möglich (starten Sie das Spiel über eine Boot-Diskette, und laden Sie nur die dringend benötigten Treiber).

Soundkarten

Manche Soundkarten emulieren den SoundBlaster-Standard leider nur teilweise. Mit diesen Karten (z.B. die Ensoniq Soundscape 16 oder die Gravis-Ultra-sound) kann es manchmal zu Soundproblemen kommen, die sich leider nicht beheben lassen.

Darüber hinaus arbeitet *X-COM: Terror from the Deep* leider auch nicht mit Midi-Zusatzkarten zusammen, die nicht hundertprozentig MPU-401-kompatibel sind. Bei diesen Karten funktioniert die General-Midi-Musikausgabe nicht. Sie müssen entweder auf FM-Musik oder auf SoundBlaster stellen, um die Hintergrundmusik zu hören.

Dies waren nun eine ganze Reihe von technischen Problemen, für die es oft kaum eine Lösung gibt. Ähnlich verhält es sich mit einigen Programmfehlern, die manchmal während des Spieles auftreten. Als einziger Hinweis bei Problemen mit einer Version von *X-COM: Terror from the Deep* können wir Ihnen daher nur folgendes mit auf den Weg geben: Besorgen Sie sich über den Online-Dienst CompuServe (Game-Publishers B Forum, Microprose Bibliothek) oder über Ihren Spiele-Händler die fehlerbereinigte Version 2.0, um diesen »Programm-Bugs« aus dem Weg zu gehen, eine andere Lösung gibt es leider nicht.

KLEINE TRICKS AM RANDE

Wenn es schon keine Cheats gibt, dann gibt es doch den einen oder anderen Trick, mit dem Sie die Chancen bei *X-COM: Terror from the Deep* etwas zu Ihren Gunsten drehen können.

1. Speichern Sie unmittelbar nach der Landung bei einer Abschußstelle ab, sobald Sie Ihre Männer ausgerüstet haben (noch bevor sie ihr Schiff verlassen). Dann sind die Positionen der Aliens und des U-Boots festgelegt und ändern sich beim erneuten Laden nicht mehr, wie das passiert, wenn Sie noch in der Geoscape-Anzeige abspeichern.
2. Bei Kampfeinsätzen sollten Sie **vor** und **nach** jedem Zug abspeichern. Nur dann können Sie auf Angriffe aus dem Hinterhalt rechtzeitig reagieren. Sollten Sie Ihren Zug gerade gemacht haben, und dann greift Sie ein Alien von einer Seite an, aus der Sie keine Gefahr erwartet haben, dann laden Sie einfach den vorangegangenen Zug, und

1
Kapitel

2
Kapitel

3
Kapitel

4
Kapitel

5
Kapitel

6
Kapitel

7
Kapitel

8
Kapitel

9
Kapitel

10
Kapitel



Vorgänger *UFO: Enemy unknown*, die meisten davon dürften auch bei *X-COM: Terror from the Deep* funktionieren.

KOMMENTAR

Eine Bewertung dieses Spiels vorzunehmen, fällt nicht leicht, da es zum einen durchaus kurzweilige und spannende Unterhaltung bietet, zum

schicken Sie Ihre Leute in die entsprechende Richtung.

3. Gefällt Ihnen der Verlauf eines Feuergefechtes nicht (schießen Ihre Soldaten zu miserabel, oder fallen zu viele Ihrer Leute, oder kommt eine Granate, geflogen, die Sie nicht gebrauchen können)? Kein Problem, laden Sie den entsprechenden Zug einfach immer wieder. Irgendwann treffen Ihre Leute schon mal, irgendwann wirft der Alien keine Granate sondern schießt. Dies funktioniert allerdings nur wirklich sauber, wenn Sie im unmittelbaren Nahkampf sind (in einer Basis oder in einem U-Boot).

CHEATS

Mit Cheats können wir, wie schon erwähnt, leider nicht dienen, aber wir geben eine kleine Anleitung zum Suchen. Falls Sie ein Modem besitzen, dann schauen Sie sich doch einfach in einer der vielen Mailboxen in Ihrer Umgebung um (Sie werden erstaunt sein, wie viele es gibt ...), und suchen Sie entweder nach Cheat-Programmen für *X-COM: Terror from the Deep*, oder, falls Sie die noch nicht finden sollten, suchen Sie einfach nach Programmen für den

anderen aber ein nicht zu übersehendes Potential an Gewalt beinhaltet. Einen Großteil der Energie steckt der Spieler bei *X-COM: Terror from the Deep* in Aktionen, die zur Vernichtung von möglichst vielen Aliens führen sollen. Die Erklärung, daß die Aliens ja die Bösen sind, die die Menschen versklaven wollen, hinkt doch etwas. Natürlich lebt das Spiel zum großen Teil von den Aggressionen, die man gegenüber den Aliens aufbaut und die man bei den Kampfeinsätzen wieder ablassen kann, aber für ein Strategiespiel ist bei *X-COM: Terror from the Deep* eigentlich zu viel unnötige Gewalt und zu wenig Strategie drin. Muß es wirklich sein, daß ein sterbender Soldat markerschütternd schreit oder daß ein sterbendes Alien mit heraushängenden Gedärmen am Boden liegt? Etwas weniger offensichtliche Gewalt hätte dem Spiel sicher nicht geschadet.

STAR TREK

THE NEXT GENERATION®



DEUTSCHE VERSION!



Star Trek – The Next Generation

Interactive Technical Manual

Das erste interaktive Handbuch, das in alle Geheimnisse und technischen Raffinessen der Enterprise Einblick gewährt. Eine Reise durch die 42 Decks, das Kommando auf dem Hangardeck oder ein Blick in den Maschinenraum sind ein kleiner Teil dessen, was es auf dem weltberühmten Raumschiff zu entdecken gibt. Infos, Drehorte und bisher nicht veröffentlichtes Material machen diese Software zu einem echten Insider-Nachschlagewerk.

1995, 1 CD-ROM

ISBN 3-87791-997-9

DM 129,-*/öS 1.098,-*/sFr 119,-*

* unverbindliche Preisempfehlung



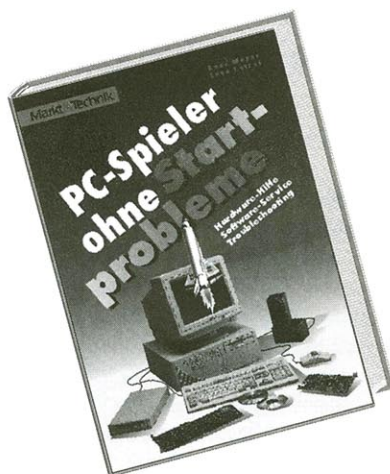
Markt & Technik

Markt & Technik Buch- und Software-Verlag GmbH, Hans-Pinsel-Str. 9b, 85540 Haar,
Telefon (0 89) 4 60 03-222, Fax (0 89) 4 60 03-100

Produkte von Markt & Technik erhalten Sie im Buchhandel, Fachhandel und Warenhaus.
Fragen Sie dort auch nach unserem aktuellen Gesamtverzeichnis!

A Paramount Communications Company

Spielespaß bei Markt & Technik



PC-Spieler ohne Startprobleme

R. Meyer / S. Letzel

Für alle genervten PC-Spieler wurde dieses neuartige Service-Buch entwickelt. Hier finden Sie alles – übersichtlich, gut erklärt, schnell umzusetzen –, was Sie brauchen, um endlich einfach losspielen zu können. Inklusive der umfangreichsten Adressenliste von Unternehmen rund um die Spiele- und Entertainmentbranche.

1995, 128 Seiten, ISBN 3-87791-710-0

DM 24,80 / öS 184,- / sFr 22,80

Die Lemmings 3 Spiele-Power

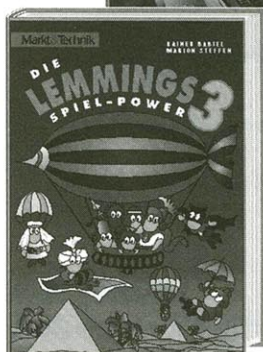
Rainer Babel

Das geniale (Kult-)Spielprinzip wurde bei dieser neuesten Strategieknochelei beibehalten, ebenso die ganz schön kniffligen Schwierigkeitsgrade. Über 90 Levels mit vielen versteckten Abschnitten müssen überwunden werden. Da geht auch dem besten Strategen die Luft aus.

1995, 128 Seiten

ISBN 3-87791-726-7

DM 19,80 / öS 147,- / sFr 19,80



Die Wing Commander III Piloten Power

P. Schmitz / C. Schmidt

Der Spieler erfährt alles über den »Wing-Commander-Kosmos« und wie er Personen, Raumschiffe und Bewaffnung am erfolgreichsten einsetzt. Alle Flugmissionen werden taktisch ausgelotet, verschiedene Variationen durchgespielt und in

einem übersichtlichen Layout dargestellt.

1995, 128 Seiten, ISBN 3-87791-709-7

DM 24,80 / öS 184,- / sFr 22,80



Markt & Technik Buch- und Software-Verlag GmbH, Hans-Pinsel-Str. 9b, 85540 Haar,
Telefon (0 89) 4 60 03-222, Fax (0 89) 4 60 03-100

Bücher von Markt & Technik erhalten Sie im Buchhandel, Fachhandel und Warenhaus.
Fragen Sie dort auch nach unserem aktuellen Gesamtverzeichnis!

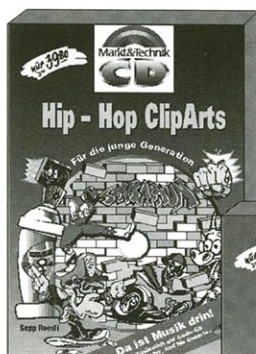
A Paramount Communications Company

Das Grafik-Inspirations-Erlebnis

für PC und Macintosh jeweils mit Audio-CD

MultiClips, die Verwandlungskünstler unter den ClipArts!

Sepp Roeslis Vektor-Bilder mit durchschaubaren Konstruktionen, die jede erdenkliche Manipulation und Veränderung zulassen. Dank dem modularen Aufbau der Grafiken erreichen Sie durch einige wenige Mausklicks neue Grafiken, die alle Modifikationen durch das jeweilige Zeichenprogramm perspektivisch »mitkorrigieren«. Die hohe Qualität der Zeichnung bleibt erhalten, unabhängig davon, ob das jeweilige Bild verschoben, gezerrt oder gedreht wird.

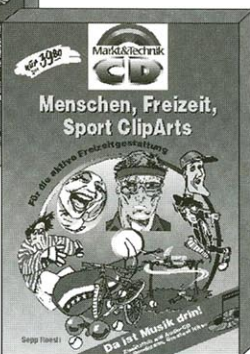


Menschen, Freizeit, Sport ClipArts

1995, ISBN 3-87791-986-3
inkl. Musik-CD von
Benny Goodman — Greatest Hits

Hip-Hop ClipArts

1995, ISBN 3-87791-987-1
inkl. Musik-CD von Bill Haley
and his Comets



Rahmen & Hintergründe ClipArts

1995, ISBN 3-87791-988-X
inkl. Musik-CD von
Glenn Miller — In the Mood

Reise, Verkehr, Energie – dynamische ClipArts

1994, ISBN 3-87791-949-9
inkl. Musik-CD von Miles Davis

Symbole, Wahrzeichen, Embleme – ClipArts für jede Gelegenheit

1994, ISBN 3-87791-950-2
inkl. Musik-CD von Henry Mancini –
Breakfast at Tiffany's

Exklusive Business-ClipArts

1994, ISBN 3-87791-908-1
inkl. Musik-CD von den Beach Boys –
Super Hits

Phantastische Glückwunsch-ClipArts

1994, ISBN 3-87791-910-3
inkl. Musik-CD mit 20 Golden Love Songs

Sensationelle ClipArts-Hits

1994, ISBN 3-87791-909-X
inkl. Musik-CD mit der Sound
of California

Gastronomie-ClipArts

1994, ISBN 3-87791-951-0
inkl. Musik-CD von Leonard Bernstein
mit Gershwin's Rhapsody in Blue

**Jede Grafik-CD-ROM + Musik-CD
nur DM 39,80* / öS 340,-* / sFr 37,80***

Systemanforderungen:

IBM-386 oder höher bzw. Kompatible, MS-DOS ab 3.3, Windows ab 3.1, CD-ROM-Laufwerk, 4 Mbyte Arbeitsspeicher, VGA-Grafikkarte mit mind. 256 Farben.

Produkte von Markt & Technik erhalten Sie im Buchhandel, Fachhandel und Warenhaus.
Fragen Sie dort auch nach unserem aktuellen Gesamtverzeichnis!



Markt & Technik Buch- und Software-Verlag GmbH, Hans-Pinsel-Str. 9b, 85540 Haar,
Telefon (0 89) 4 60 03-222, Fax (0 89) 4 60 03-100

A Paramount Communications Company

BLEIB COOL ...

...Der **MOTIVATOR**[®]
fürs
MS-Office Paket
kommt!



Motivator fürs MS-Office Paket

Flotte Sprüche und dumme Kommentare sorgen unerwartet immer wieder für Überraschungen während der Arbeit.

- Mehr als 400 Animationen und originelle ScreenSaver
- Namentliche Anrede für jeden Anwender
- 640 Mbyte auf CD-ROM mit Multimedia pur
- Basierend auf der ScoutWings-Technologie
- Auch mit witzigem Mousepad erhältlich

Motivator MS-Office

1 CD-ROM inkl. Mousepad

ISBN 3-87791-999-5

Motivator MS-Office

1 CD-ROM ohne Mousepad

ISBN 3-8272-0027-X

Je DM 49,-*/öS 417,-*/sFr 46,-*

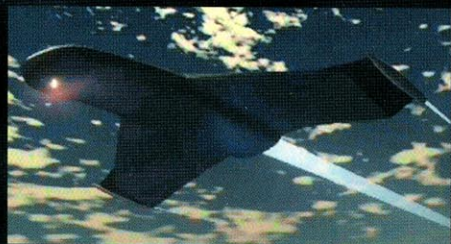
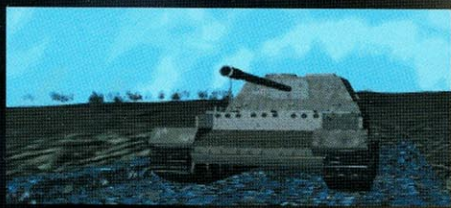
* unverbindliche Preisempfehlung

Produkte von Markt&Technik erhalten Sie im Buchhandel, Fachhandel und Warenhaus.
Fragen Sie dort auch nach unserem aktuellen Gesamtverzeichnis!



Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH, Hans-Pinsel-Str. 9b, 85540 Haar,
Telefon (0 89) 4 60 03-222, Fax (0 89) 4 60 03-100

A Paramount Communications Company



STRATEGIE UND ACTION

Erfolgstaktiken für die besten Strategiespiele

Lieben Sie es, neue Welten zu kolonisieren, gegnerische Armeen durch gerissene Strategie und Taktik auszuschalten und sich den Gefahren, die von unbekannten Aliens ausgehen, zu stellen? Schätzen Sie dabei eine gesunde Mischung aus Action und Überlegung? Dann sind sicher spannungsgeladene und packende Strategiespiele Ihr liebstes Betätigungsfeld. In diesem Buch finden Sie detaillierte Beschreibungen der besten Spiele dieses Genres und alle Informationen, um die Kaufentscheidung zu treffen, die Ihren Vorlieben entspricht. Wie Sie wissen, werden die Herausforderungen, die moderne Strategiespiele bieten, immer größer. Einheiten und Armeen müssen zusammengestellt und positioniert werden, Ressourcen müssen optimal verwaltet werden, Nachschublinien sind zu organisieren, oder die beste Auswahl an Zaubersprüchen ist zu treffen. Deshalb bietet Ihnen dieses Buch auch Tricks und Tips zu verschiedenen Strategien und umfangreiches Tabellen- und Karten-Material, um mit Ihren Gegnern auch in aussichtslosen Situationen fertigzuwerden.

Um diese Spiele geht's:

- Amerika 1861-65
- Colonization
- Command&Conquer
- Crusade
- High Seas Trade
- Master of Magic
- Perfect General 2
- Schatten des Imperiums – Battle Isle 3
- Warcraft Orcs & Humans
- X-COM Terror from The Deep

Im CompuServe-Forum des
Markt&Technik-Verlages
(GO GERMUT) und unter der
Internet-Adresse
<http://www.mut.com/mut>
finden Sie weitere Informa-
tionen zu BradyGAMES

///BradyGAMES

ISBN 3-8272-5012-9



02480



9 783827 250124

DM 24,80 öS 184,- sFr 22,80